

しまね学習支援プログラム

社会教育関係者のための

# 地域魅力化

[実施版]

## プログラム

楽しく  
つながる

気づきを  
大切にする

地域の  
チカラを  
高める

動きを  
うみだす



島根県立東部社会教育研修センター  
島根県立西部社会教育研修センター

社会教育関係者のための

## 『地域魅力化プログラム』について

現在、少子高齢化や過疎化が進行し、持続可能な地域の構築に向けて、現役の地域の担い手はもちろん、次世代の地域の担い手を育てることが求められています。島根県では、地域課題の解決に向けて、“地域づくりに主体的に参画する人づくり”をめざした取組を各地で進めています。

そうした中で、地域で人づくりに関わる公民館職員の方々から、学びやつながりをつくる公民館機能を充実させるために、地域づくりや人づくりに活用できる学習プログラム開発への期待がありました。

島根県立東部・西部社会教育研修センターは、これまでの知見を集約し、平成28年度より、“地域づくりに主体的に参画する人づくり”を支援・推進するために、社会教育関係者が活用できるしまね学習支援プログラム『地域魅力化プログラム』の開発に取り組むことにしました。ここでは、社会教育関係者を市町村社会教育担当者、社会教育委員、公民館等職員、コーディネーター、親学ファシリテーター等、地域づくりに積極的にかかわっている皆さんと考えています。

これらの社会教育関係者の皆さんが、このプログラムを活用いただくことで、地域住民の主体的な“学び”と“動き”が生まれ、それぞれの地域の活動が活性化し、ひいては、地域づくりに主体的に参画する人づくりの機運が醸成されていくことを願っています。







おわりに、当プログラムの開発にあたり、ご支援、ご協力を賜りました関係機関の皆様には、厚くお礼申し上げます。

平成31年3月

島根県立東部社会教育研修センター所長

島根県立西部社会教育研修センター所長

# 目次

<b>I 『地域魅力化プログラム』について</b>	3
1 『地域魅力化プログラム』とは 4	
(1) 『地域魅力化プログラム』開発のねらい	
(2) 「めざす地域像」に向かって	
(3) 『地域魅力化プログラム』の構成	
(4) 『地域魅力化プログラム』の特性	
2 参加型学習について 6	
(1) 参加型学習とは	
(2) 参加型学習に期待される効果	
(3) 参加型学習を行う際の留意点	
3 ファシリテーターについて 8	
(1) ファシリテーターの役割	
(2) ファシリテーターの心構え	
(3) ファシリテーターとしての留意点	
4 学習プログラムについて 9	
(1) 学習プログラムとは	
(2) 学習プログラムの基本的な流れ	
(3) 学習プログラムの企画・設計上の留意点	
 <b>コラム</b> ファシリテーターふり返りのポイント	
 <b>コラム</b> ワンポイントQ & A (その1)	
<b>II 参加型学習の代表的な手法</b>	13
■ラベルワーク 16	
■カードワーク 18	
■リフレーミング 20	
■ブレインストーミング 21	
■フリップ・ディスカッション 22	
■ワールド・カフェ 24	
■ランキング 26	
■ピクチャーワーク 28	
■エピソード 30	
 <b>コラム</b> ワンポイントQ & A (その2)	
<b>III 住民の主体的な学びや動きを促す学習プログラム</b>	33
 <b>コラム</b> リフレーミングの活用例	
 <b>コラム</b> ファシリテーターの道具箱	
<b>IV 学習プログラム 企画・設計の手引き</b>	69
<b>V アイスブレイク</b>	75
 <b>コラム</b> アイスブレイクについて	



# 『地域魅力化プログラム』 について





# 1 『地域魅力化プログラム』とは

## (1) 『地域魅力化プログラム』開発のねらい

今、島根県では、地域課題の解決に向けて、“地域づくりに主体的に参画する人づくり”をめざした取組を進めています。そういった中で、市町村や公民館等が核となり、住民とともに地域課題の解決に向けて取り組む動きも増えつつあります。一方、県内の社会教育関係者からは、「親学プログラムの手法を地域住民の活動に生かせないだろうか」「参加型学習を使って公民館活動を活性化したい」「研修で社会教育関係者の資質・能力を高めたい」といった声を多く聞くようになりました。

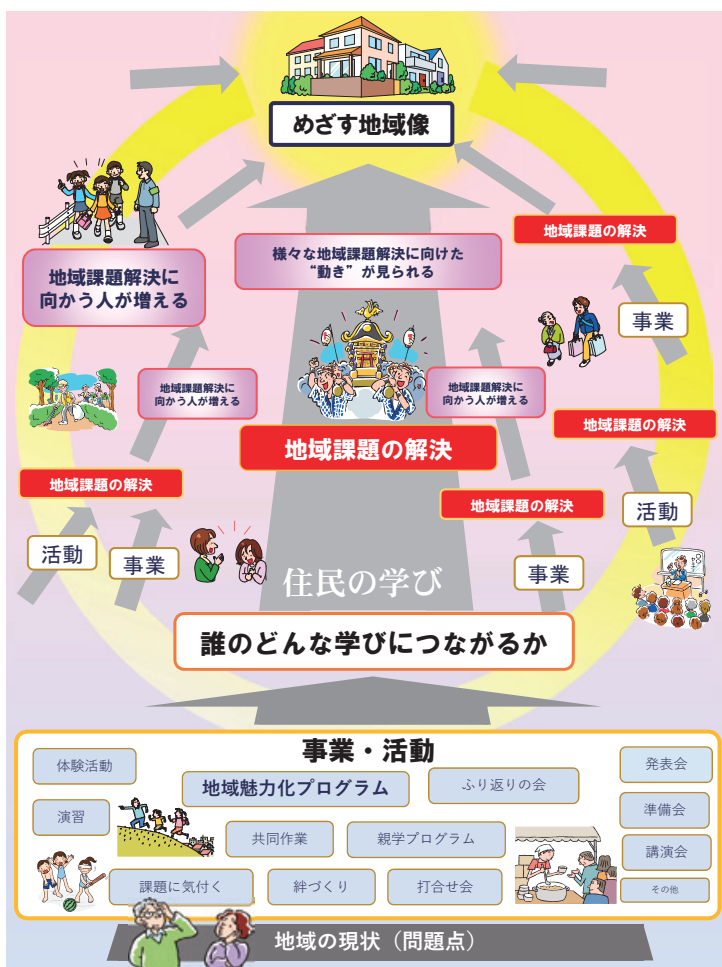


そこで、平成28年度より、地域づくりに主体的に参画する人づくりを支援・推進するために、社会教育関係者が活用できる、新たな「しまね学習支援プログラム『地域魅力化プログラム』」（以下「本プログラム」）の開発に取り組むことにしました。本プログラムは、地域のさまざまな課題に対応するよう「参加型学習」の手法を用いて作成しています。

社会教育関係者の皆さんが、本プログラムを活用いただくことで、地域住民に主体的な“学び”と“動き”が生まれ、地域づくりに参画する人づくりへの機運が高まることを願っています。

なお、本プログラムにおける社会教育関係者とは、市町村社会教育担当者、公民館等職員、コーディネーター、親学ファシリテーター、社会教育委員、地域振興関係者等、地域づくりを担う人づくりに関わる皆さんと考えています。

## (2) 「めざす地域像」に向かって



地域課題を解決するためには、地域住民が「めざす地域像」を話し合うことから始まります。地域住民同士が、めざす地域像に向かって地域の課題を話し合い、共有していくプロセスこそ重要です。

図では、めざす地域像に向かうための手段としてさまざまな事業や活動・取組に適切なねらいを設定し、住民のどのような学びにつながっているのかを価値づけて、地域課題の解決に向かう人が緩やかに、着実に増えていくことを示しています。

地域の課題を1つ解決して終わりにしてしまおうのではなく、その都度、課題解決のために集まった住民がさまざまな活動や議論を通して、地域づくりに参加・参画する人が増え、つながっていくことがめざす地域像に近づくことになります。

地域におけるさまざまな事業や活動・取組の中に、住民の学びを創出する機会の1つとして、本プログラムを位置づけ、ご活用ください。

### (3) 『地域魅力化プログラム』の構成

本プログラムは、前述したプログラム開発の目的を踏まえて、次のように構成しています。

<b>I 『地域魅力化プログラム』 について</b>  P. 4～P. 10	本プログラムの特徴や使い方の理解につながるように、用語の解説や、本プログラムを活用いただく上での基本的な考えを説明しています。
<b>II 参加型学習の 代表的な手法</b>  P. 14～P. 31	本プログラムの重要な要素である「参加型学習」をより理解していただくために、代表的なものを取り上げて解説しています。それぞれの地域で社会教育関係者が住民を対象に、学習プログラムを実施できるように、手法の説明とともに具体的なセリフ付きの進行マニュアルも載せています。
<b>III 住民の主体的な 学びや動きを促す 学習プログラム</b>  P. 34～P. 66	参加型学習の実施にあたってのイメージ化に役立ち、気軽に活用していただけるように、1つ1つの学習プログラムを、進行表、ワークシート等で構成しています。それぞれの地域で、社会教育関係者が住民の主体的な学びを引き出し、当事者意識をもって動き出すことをねらい、学習プログラムを活用してください。
<b>IV 学習プログラム 企画・設計の手引き</b>  P. 70～P. 74	各プログラムを地域や参加者の実態に合わせて作成できるように、学習プログラム企画・設計の手引きを載せています。
<b>V アイスブレイク集</b>  P. 77～P. 94	学習プログラム中で取り上げているアイスブレイクや、代表的なアイスブレイクを紹介しています。

### (4) 『地域魅力化プログラム』の特性

本プログラムで紹介した20プログラムは、すべて対象人数を20人(4人×5グループ)で想定しています。しかし、実際の場面では対象人数、時間など、ワーク実施における条件は異なります。そのため、本プログラムは、あらゆる場面で活用できる普遍的なものではありません。地域課題によって解決法が変わりますし、対象によって反応も異なります。つまり、対象に合わせて、テーマや時間配分、流し方や準備物等を修正する必要があります。そういう意味では、本プログラムは、使う方が工夫することによって初めて完成するものです。

本プログラムを参考書代わりに活用していただき、地域の実態に合わせて自分なりの『地域魅力化プログラム』を完成されることを願っています。



## 2 参加型学習について

### (1) 参加型学習とは

参加型学習について、当センターでは次のように捉えています。

参加者が受け手や聞き手として参加するのではなく、参加者同士が積極的に交流しながら、共に活動することで、自らの気づきや行動の変容を促すことをねらいとした学習方法

「参加型」の学習は、参加者が中心となり、学習過程を重視するという特徴があります。それに対して、「講義型」の学習は、講師が参加者に対して情報を提供し、知識を伝達するスタイルが一般的です。それぞれの特徴をまとめると、次のようになります。

	「参加型」の学習	「講義型」の学習
特徴	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 経験を通して、参加者同士で学び合う</li><li>・ 「学び方を学ぶ」学習</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 講師が提供する情報・知識を参加者が学ぶ学習</li></ul>
メリット	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 参加者が能動的になり、当事者意識が高まる</li><li>・ 参加者同士のつながりが生まれる</li><li>・ 対話が生まれ、多くの人の意見や価値にふれることができる</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 限られた時間内で系統的に多くの情報・知識を得られる</li><li>・ 準備や進行の負担が少なく、運営面がコントロールしやすい</li></ul>
デメリット	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 新たに得る情報や知識は「講義型」より少ない</li><li>・ 準備に時間がかかり、進行の負担も大きい</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>・ 受動的になりやすい</li><li>・ 理解度に差が出やすい</li><li>・ 参加者同士の交流が少ない</li></ul>

「講義型」と「参加型」の学習方法は、どちらかが正しいかではなく、学習のねらいや内容、参加者の実態などに応じて選択したり、組み合わせたりしていくことが大切です。

地域で行われている研修会や話し合い等を見ると、「話し合いのねらいがよくわからない」「発言力のある人など一部の人が発言する」「硬い雰囲気で見聞が出しにくい」「協議の場でなく、聞くだけの報告の場となっている」「参加者の納得できる結果（成果）になっていない」など、参加者の主体的な学びの場となっていない場面が見られます。

このような中で、参加者が当事者意識をもって、学び合い、創り出していく参加型学習は、社会教育における今日的課題の解決に向けた学習方法として注目を集めています。

参加型学習には、さまざまな手法がありますが、本プログラムでは、下の代表的なものを取り上げています。

- |             |                |           |
|-------------|----------------|-----------|
| ○ラベルワーク     | ○カードワーク        | ○リフレーミング  |
| ○ブレインストーミング | ○フリップ・ディスカッション | ○ワールド・カフェ |
| ○ランキング      | ○ピクチャーワーク      | ○エピソード    |

## (2) 参加型学習に期待される効果

参加型学習は、個人では解決できない課題を集団の力で解決する学習ともいえます。また、参加型学習がうまく機能すると、さまざまな効果が期待できます。

### ■参加者の意識や行動の変容

参加者が、交流しながらともに活動することで、意識や行動の変容を促されます。グループで話をすることで独りよがりの考えに陥らず、より多くの視点から自分の考えを見つめなおすことにつながります。

### ■創造的な活動への発展

意見を出し合うことで、メンバーの価値観にふれ、新たな発見や共感、納得につながります。話し合いが深まれば、集団としての創造的な活動へと発展する姿も見られます。このことは、「新しい公共の場づくり」や「住民自治のコミュニティづくり」につながることも考えられます。

### ■新しい人間関係、ネットワークの構築

グループでの活動を進めるにあたって、自然発生的に役割ができます。参加者がプロセスや成果に大きな満足感を得ると、メンバー間に良好な関係ができ、さまざまな生活場面にある問題を解決していく原動力となったり、ネットワークが広がったりする等、予想もしない新たな展開へ発展していく可能性もあります。



## (3) 参加型学習を行う際の留意点

前述のように、参加型学習が機能すれば、参加者の意識や行動の変容から、集団としての創造的な活動へ発展が期待できます。

一方で、参加型学習は、必ずしも万能薬とはなり得ないことも理解しておく必要があります。

企画者側が、参加型学習の目新しさ、盛り上がりだけに目を奪われ、手法を優先してしまうと、学習自体がテーマやねらいからずれたり、参加者が「楽しかった」「自分が出せてよかった」「仲間ができた」などで満足することで終わったりする危険性があります。「ねらいに迫るために参加型学習が有効かどうか」「用いる手法が適切かどうか」等を十分に吟味して、企画・実施する必要があります。

参加型学習が機能するために、参加者が安心感と適度な緊張感をもてる環境を整えることが大切です。中心のワークに入る前には、次の①～③のルールとマナーの確認を行い、参加者の主体的な学びを支えてください。ホワイトボード等に掲示しておくことで、参加者の意識づけに役立ちます。

### ルールとマナー

- |   |             |                        |
|---|-------------|------------------------|
| ① | 【積極性】(どんどん) | 積極的に参加しましょう！           |
| ② | 【尊重】(うんうん)  | 一人一人の考えや思いを尊重しましょう！    |
| ③ | 【守秘】(しーっ！)  | 参加者の個人情報を持ち帰らない。もらさない！ |



### 3 ファシリテーターについて

#### (1) ファシリテーターの役割

参加型学習を進める際に、ファシリテーターの存在は、必要不可欠となります。  
ファシリテーターの役割については、当センターでは次のように捉えています。

目的に応じて、参加型学習を効果的に組み合わせて学習プログラムを設計し、円滑に推進・進行する

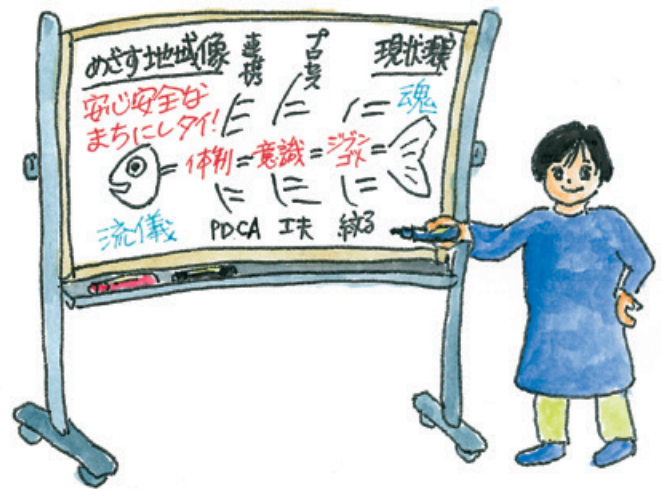
ファシリテーターの役割には、計画、準備、進行、ふり返りがあります。そのすべてを担う場合もあれば、分担して行う場合もあります。

研修や会議や話し合いの主催者とファシリテーターが異なる場合は、特に計画・準備段階の綿密な打ち合わせが必要です。学習プログラムを、ねらいに向かって進める上で、主催者とファシリテーターの思いにずれが生じないように、主催者の意図を汲み取ることもファシリテーターの重要な役割といえます。

場合によっては、ファシリテーターが2人以上になる場合もあります。この場合も、互いの意図や学習プログラムのねらいを確かめてから実施に臨むとよいでしょう。

そして、準備を入念にした上で、実際に学習プログラムを進行したあとは、ふり返りを行い、次回のファシリテートにつなげていくようにします。

11ページにふり返りシートの例を紹介していますので、参考にしてください。



#### (2) ファシリテーターの心構え

ファシリテーターは、基本姿勢として、次の4つを心がけて学習を進めていきます。

- 「待つ」 ……学習者の“動き”や“考え”や“気づき”を「待つ」ことが基本
- 「誘う」 ……状況に応じて、アイスブレイクや言葉・アクティビティで「誘う」
- 「聴く」 ……“聞く”ではなく、“十四の心と大きな耳で「聴く」”
- 「とける」 ……“場に” “会場に” “参加者に” “グループに” “地域に” “とける”

ファシリテーターは、「待つ」姿勢で、参加者のペースを大切にしながら、しっかりと参加者の声を「聴き」、時に様々な方法で参加者の意欲や思い、気づきを引き出すよう「誘う」。それでいて目立たぬよう、「とける」ようにふるまうことが大切です。



### (3) ファシリテーターとしての留意点

参加型学習を進行する上で、ファシリテーターは以下のことに留意する必要があります。

- 事前の打合せや準備を入念に行う
- 学習全体が開放的になるような雰囲気づくりを心がける
- 参加者の主体性を尊重し、操作的な言動は慎む
- 指示は“短く” “簡潔に” “わかりやすく” “自分の言葉で”
- 学習のプロセスの把握や理解に努める
- グループでの対話や交流による相互作用を大切にする
- ファシリテーター自身が楽しむように努める
- 時間の管理をしっかりと行う
- “ふり返り” “分かち合い” の時間を大切にする

ファシリテーターに完成形はありません。実践とそのふり返りを繰り返し、経験を積み重ねていくことが、ファシリテーターとしての力を高めていく最良の方法です。

## 4 学習プログラムについて

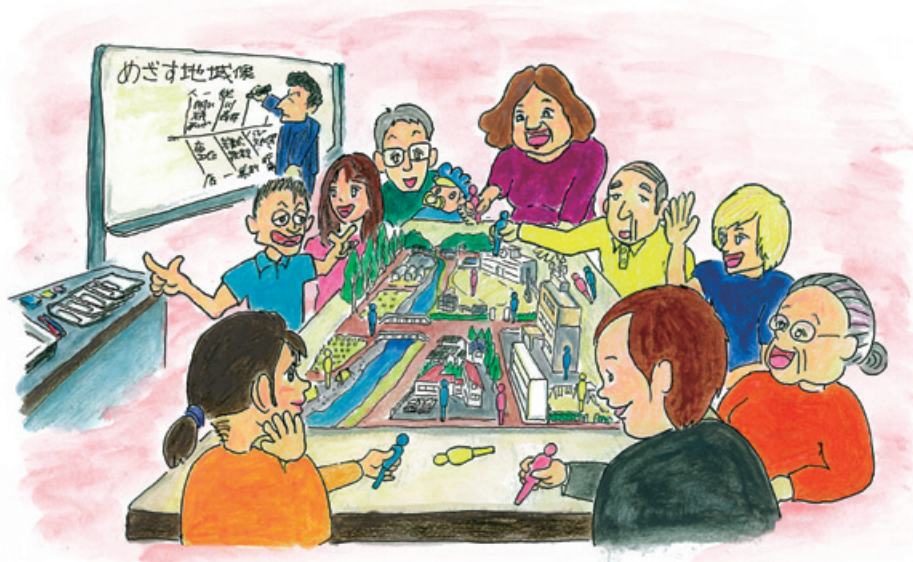
### (1) 学習プログラムとは

ねらいを達成するために、学習の目的・内容・方法等を一連の流れにしたものを「学習プログラム」といいます。

本プログラムでは、「学習プログラム」を次のように捉えています。

小グループで意見交換や、共同作業を行いながら進める「参加型学習」の技法を組み合わせたひとつのねらいをもった学習計画

学習プログラムを企画・設計する際は、1つ1つの活動が参加者の意識・思いに沿い、さらに自然な形でつながっていくような構成が大切です。学習プログラムのねらいに向かう意識が始まりから終わりまで、一貫していれば、よりスムーズにねらいに迫っていけると考えています。



## (2) 学習プログラムの基本的な流れ

ねらいを達成するための、学習プログラムの基本的な流れは、次のようになります。

### 1 【はじめに】

□学習プログラムのテーマを伝え、参加者に会の方向性を示す時間

### 2 【アイスブレイク】

□参加者の緊張を解き、気軽に話し合える雰囲気をつくり出す時間

### 3 【ルールとマナーの確認】

□参加者の安心感や適度に緊張感がもてるような環境を整える時間

### 4 【中心のワーク】

#### ① 個人ワーク

□学習プログラムのテーマについて、自分の考えや意見をまとめる時間

□自分の経験や知識、価値観と向かい合う時間

□後のグループワークに、自分の考えや意見をもって参加できるようにする時間

#### ② グループワーク

□個人ワークの成果を出し合って、意見交換をしたり、共同作業をしたりする時間

□さまざまな意見や価値にふれることで、自分自身の思考や行動の特性が見え、新しい発見や気づきにつながる時間

### 5 【ふり返りと分かち合い】

□「何を学習したか」というより、自分の「何がどう変容したか」をみつめる時間

□活動で終わることなく、「学習」としての効果をも高める時間

□「ふり返り」の内容や成果を「分かち合い」という形で共有化し、深める時間

### 6 【おわりに】

□学び合いのプロセスや成果を見える化したり、決定したことを確認し合ったりする時間

□今後の動きにつながるような余韻を感じる時間

□必要に応じて、ルールとマナーを再確認する時間

学習プログラムを企画・設計する上でも、実際にファシリテートする上でも、この基本的な流れとそれぞれの段階での意義を理解しておくことが大切です。

## (3) 学習プログラムの企画・設計上の留意点

学習プログラムは、地域の実情や参加者の実態に応じて内容や流れを考える必要があります。

参加型学習を活用した研修や話し合い等は、いつも同じ場所や内容等で活動するとは限りません。さまざまな場面に対応して準備をする必要があります。そこで、企画・設計段階から、“人・机・いす・道具・もの”等の動きをイメージしておくことが大切です。そのため、事前の会場確認、準備物の確認、シミュレーションは欠かせません。具体的にこうした動きをイメージすることで、学習の流れがより明確になってきます。そして学習の流れの中での、ファシリテーターの立ち位置、参加者への関わり方などを具体的に計画していくことが大切です。そして、事業全体における学習プログラムの位置づけを意識して企画・設計することも大切です。

企画・設計する手順やポイントは、「IV 学習プログラム企画・設計の手引き」で取り上げています。参考にしてください。



# ファシリテーター 繰り返りのポイント

ふり返りを行うことは、次回以降のより円滑なファシリテートにつながります。また、ファシリテートをする前に、課題意識を持つことで、ふり返りがより充実したものになります。

※下にふり返りシート例を紹介します。ご自分のファシリテート力を高めていく参考にしてください。

## 【ファシリテーター 繰り返りシート】（例）

### 1. ファシリテーターの心構え（P8）を大切にすることができましたか？

- |                                      |     |    |
|--------------------------------------|-----|----|
| ① 待つ ……参加者の“動き”や“考え”や“気づき”を待つことができた  | YES | NO |
| ② 誘う ……参加者の会話やつながり、活動、意欲を高めることができた   | YES | NO |
| ③ 聴く ……参加者の会話を聴き、その後の展開に生かすことができた    | YES | NO |
| ④ とける ……場に、参加者に、学習内容に、自然な形でなじむことができた | YES | NO |

### 2. ファシリテーターの留意点に沿ってふり返り、できたものにチェックを入れてみましょう。

- 事前の打合せや準備を入念に行う
- 学習全体が開放的になるような雰囲気づくりを心がける
- 参加者の主体性を尊重し、操作的な言動は慎む
- 指示は“短く” “簡潔に” “わかりやすく” “自分の言葉で”
- 学習のプロセスの把握や理解に努める
- グループでの対話や交流による相互作用を大切にする
- ファシリテーター自身が楽しむように努める
- 時間の管理をしっかり行う
- “ふり返り” “分かち合い” の時間を大切にする

### 3. 今回、ファシリテーターとして学んだこと

### 4. 次回に向けて意識していきたいこと

# ワンポイントQ&A (その1)



**Q** 会場づくりをするときに、どんなことを心がけておくとよいのでしょうか？

**A** 参加者やファシリテーターの動線を想像し、円滑な進行ができるように人やものの配置を考えるようにします。

その際、参加者の机、いすだけでなく、受付の場所、ワークで使うものを置く場所等、なるべく動きに無駄が出ないような会場づくりを心がけましょう。



**Q** 記録（見える化）をすると、話し合いで出てきたことが整理しやすくなると思いますが、どんなことを意識したらよいのでしょうか？

**A** プログラムの中には、出てきた意見をホワイトボードなどに記録（見える化）する場面があります。どんな意見が出るのか、それをどのように記録し、最終的に参加者にどういう形で見せるか等を想像し、計画をしておくとういでしょう。



**Q** 時間配分を考えるときに、どんなことを心がけておくとよいのでしょうか？

**A** 説明の時間、ものを配る時間、考える時間、書く時間、グループで話をする時間等、どこにどれだけの時間を設定すればよいのかは、ワークの流れや質を大きく左右します。本プログラムのモデルを参考にして想像をふくらませ、ねらいに関わる部分にしっかりと時間がとれるよう工夫をしてください。

また、ワークには想定外の流れもつきものです。何か問題が発生したときに、どの部分で時間を調整するのかについても想定しておくとうい、気持ちに余裕が生まれます。



**Q** 説明がうまく伝わっていない気がするときがありますが、よい方法はないのでしょうか？

**A** 問いに対して、どう答えたらよいのかわからないとき、答の例をあげてもらって考えやすくなったという経験がある方は多いと思います。例をあげすぎて、参加者の自由な発想を奪うのはよくないことです。考えやすいように適切な例を準備をしておくことは参加者の反応を考える上でも、大変有効な手立てです。

説明をする際にも具体例があると、参加者の理解の手助けにつながります。参加者にとってより身近でイメージしやすい例を準備しておくとうい安心です。



**Q** いつも、準備が間に合わなくてあせってしまいます。どうしたらよいのでしょうか？

**A** 完璧な準備はできません。

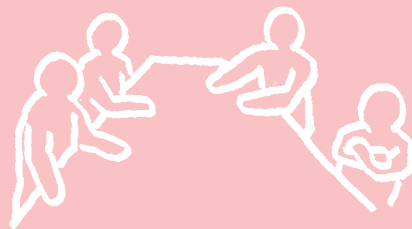
しかし、思い通りにいかないこともあるとういことを想定しておくことで、心づもりはできます。ある程度割り切ることができるよう、心の準備をすることも時には大切です。

普段から、あらゆる場面で、想像力を鍛えておくことが、ファシリテート力向上の秘訣といえるでしょう。





# 参加型学習の 代表的な手法





## 参加型学習の代表的な手法（一覧）

手法名	手法の概要	活用プログラム番号	ページ	
ラベルワーク	個人がもっているさまざまな知識や経験、アイデア等をラベルに書き込み、それらを分類、整理したり、構造的にまとめたりする方法です。ラベルは誰が書いたか明確でないため、自由な発想や、本音の意見を引き出すことも期待できます。	1-① 1-③ 2-② 2-④-① 2-④-②	3-③-① 3-④-③ 4-① 4-② 4-③	16
カードワーク	テーマについての考えや思いをカードに書き込み、それらに優先順位をつけてその選択理由について話し合う中で、大切にしたい考えや思いを整理する方法です。情報をカードに書くことで、参加者の全ての意見を活用できます。また、カードは誰が書いたか明確でないため、自由な発想や、本音の意見を引き出すこともできます。	1-② 2-① 3-④-②		18
リフレーミング	リフレーミングとは、ある枠組み（フレーム）で捉えられている物事を枠組みを外して、違う枠組みで見るとを指します。言葉の定義や意味を捉え直して、行き詰った状態を崩し、前に進める状態をつくるための方法です。	1-②		20
ブレインストーミング	脳（ブレイン）が嵐のように激しく動く（ストーミング）様を表し、学習者からさまざまなアイデアや意見を集める方法です。突拍子もない発言が新しい話の展開をつくったり、ダイナミックな発想が浮かんできたり、何か突破口を見つけ出したい場合に有効な方法です。	2-③-① 2-③-②		21
フリップディスカッション	フリップとは、テレビ放送などで、図解によって視聴者の理解を助けるために用いる大型のカードを指しています。学習者の考えや思いを簡単な言葉や絵でフリップに表したものを用い、ディスカッション（討論）を進めていく方法です。	3-① 3-④-①		22

手法名	手法の概要	活用プログラム番号	ページ
ワールド・カフェ	“カフェ”にいるようになりリラックスした雰囲気の中、参加者が少人数に分かれたテーブルで自由に対話を行います。ときどき、他のテーブルとメンバーをシャッフルしながら話し合いを発展させていくことで相互理解を深め、多くの人の知識の蓄積をしていく方法です。	3-②	24
ランキング	物事の優先順位を決定する際に用いる文字通り「順位づけ」の方法です。グループでの意思決定や合意形成には時間がかかりますが、市民レベルで政策を考える場合など汎用性にすぐれています。	3-③-② 3-④-④ 4-③	26
ピクチャーワーク	ピクチャー（絵図や写真）を使いながらテーマについて視覚的、具体的に考える方法です。共通の具体物を見ながら進めるため、活動がわかりやすく、作業が進めやすいという特徴があります。	4-①	28
エピソード	学習の内容や参加者の置かれている状況に応じたエピソードを選び、課題や対応策を考える方法です。客観的な立場で、感情のままに自由に表現することができるだけでなく、当事者になりきって考えたり感じたりすることで、共感的な理解を図ることも期待できます。	4-②	30

# ラベルワーク

## ■特性

- ◇自分の思いや考えを自由に出すことができる。
- ◇一人ひとりの思いや考えをグループのメンバーで分類・整理し、構造的にまとめることができる。
- ◇参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。

## ■準備するもの

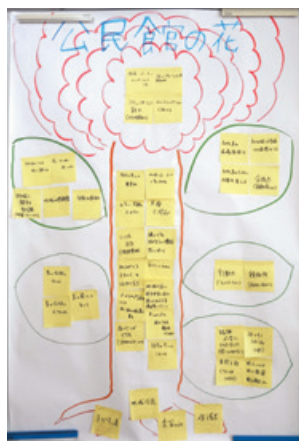
付箋 サインペン（黒・人数分） 色マーカーセット（グループ数分） 模造紙（グループ数分）

## ■進め方

- 1 4～5人のグループをつくって座る。
- 2 テーマについて、思ったことや考えたことを付箋に書く。  
※1枚の付箋に1つのことを!! 簡潔に!! できるだけたくさん!!
- 3 グループで話し合う。
  - ① 順番を決めて、1人が1つの付箋を簡単に紹介してはる。
  - ② 同じ・似た内容の付箋があれば、紹介して近くにはる。
  - ③ 次の人が、別の付箋を簡単に紹介してはる。
  - ④ ①～③を繰り返し、島（仲間）をつくる。
  - ⑤ 島と島の関係性を考えて、整理しながら、島ごとに見出しをつける。このとき、簡単な図や絵、枠や記号等を用いて、イメージ化や構造化をすると関係性がわかりやすい。
- 4 話し合いの後、グループごとに成果物を見せながら発表する。

## ■留意点

- ◇付箋に書く作業の際には、書くことを想像しやすくするために、必要に応じて具体的な場面等を伝える。
- ◇思いを書きにくい参加者には、メモ程度でもよいとし、はり出す時に思いを語ってもらう。
- ◇ラベルに同じ言葉が書かれていてもその意味合いが異なることもあるので、一人一人に思いを語ってもらうことが大切である。



例：【イメージ化】（左）「植物」（中）「人間の身体」（右）「段階」

## ラベルワーク 進行例

50分程度の設定の場合

### ① 説明を聞き、個人で付箋に考えを記入する (10分)



「〇〇〇」について思ったことや考えたことを付箋に書いてみましょう。  
思いっくままに簡潔に書いてください。  
ただし、1枚の付箋には1つのことを書きます。  
例えば… (【例】を参考に説明します)。  
できるだけたくさんの付箋に書いてください。

【例】 「理想のファシリテーターとは」というテーマに対して

× 1枚に複数のこと

明るくてユーモアがある



○ 1枚に1つのこと

明るい

ユーモア

### ② グループで話し合い、付箋を分類し、島をつくる (15分)

次にグループでの活動に移ります。  
まず、グループ内で発表の順番を決めましょう。  
最初の方が、1枚の付箋を模造紙の上にはり、書いたことを簡単に紹介します。  
その時、メンバーの中に同じ、または似た内容の付箋を書いている人がいれば、紹介しながら、その付箋の近くにはってください。  
似た内容の付箋がなければ、次の方が別の付箋を1枚出し、同じように紹介してください。  
これを繰り返して、模造紙の上いくつかの付箋の島(仲間)をつくっていきましょう。



### ③ 島を整理して、見出しをつける (15分)



今、模造紙の上に、いくつかの島(仲間)ができていると思います。  
その島の特徴を表す見出しを話し合っつけてみましょう。  
その際、島と島の間を関係を考えて、島の位置を動かしてもかまいません。  
また、簡単な図や絵、記号を使って整理してもかまいません。

### ④ 他のグループの発表を聞く (10分)

それでは、他のグループのみなさんがどんなことを話し合ったのか聞きましょう。  
成果物を見せながら、話し合ったことを発表していただきます。



※ふり返りと分かち合いの活動につなげる。

# カードワーク

## ■特性

- ◇自分が大切にしたい考えを整理することができる。
- ◇トランプと似た手法で進めるため、グループワークに慣れていない人でも参加しやすい。
- ◇カードに匿名性があるので考えを出しやすい。
- ◇参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。

## ■準備するもの

名刺大の厚紙カード（1人10枚程度）      サインペン（黒・人数分）

## ■進め方

- 1 4～5人のグループをつかって座る。
- 2 一人ひとりが、テーマに沿って、思い浮かんだことをカードに記入する。  
※1枚のカードに1つのことを!! 簡潔に!! できるだけたくさん!!
- 3 全員のカードを裏返してまとめ、トランプのようにきって中央に置く。
- 4 順番を決めて、1人ずつカードをひく。
- 5 2順目になったら、もう一度ひき、最初にひいたカードと比べる。
- 6 自分がテーマに沿っていると思う方のカードを手元に残し、選ばなかったカードは文字を伏せて、自分の前に置く。
- 7 この作業を中央のカードがなくなるまで続ける。
- 8 グループのメンバーで、最後に残したカードを見せ合い、その理由や思いを発表し合う。

### アレンジ例

- 参加者から出にくい価値観を書いたカードをあらかじめ用意し、そのカードを参加者が記入したカードに混ぜてワークを進める。
- 他のグループで書かれたカードを見てまわる。
- 他のグループとカードを交換して進める。
- 選ぶのに悩んだカードを紹介したり、選ばれなかったカードを表にしたりして、グループ内で思いを伝え合う。

## ■留意点

- ◇選ばれなかったカードにも、それぞれの思いが込められていることを前提にワークを進める。
- ◇匿名性をもたせるため、サインペンは単色のものを用意する。



【カードワークをしている様子】



## カードワーク 進行例

40分程度の設定の場合

### ① 説明を聞き、カードに記入する (10分)



テーマについて考えたことを、カードに記入します。  
思いっくまま簡潔に、できるだけたくさんのカードに書いてください。  
ただし、1枚のカードには1つのことを書いてください。  
例えば… (【例】を参考に説明します)。

【例】 「〇年度、この町がどうなっていてほしいですか」というテーマに対して

× 1枚に複数のこと

若者が増え、活気がみられる



○ 1枚に1つのこと

若者が増える

活気がみられる

### ② カードを中央に置く (1分)

全員のカードを1つにまとめ、トランプのようにきりましょう。  
そして、何が書いてあるか見えないようにして、グループの中央に置いてください。



### ③ カードをひく (5分) …カードがなくなるまで



1人1枚ずつカードをひいていきます。  
次のカードをひいた時、よりテーマに沿っていると思うカードを手元に残してください。  
どれも大切なカードですが、どちらか1枚だけに決めます。  
選ばなかったカードは自分の前に文字を伏せて置きます。  
これを、カードの山がなくなるまで、繰り返しましょう。

### ④ 最後に残したカードについて、理由や思いを発表する (14分)

最終的に手元に残したカードは何ですか。グループで見せ合ひましょう。  
そして、なぜそのカードを残したのか、その理由や思いを発表しましょう。  
どなたからでもよいので、順に発表してください。



### ⑤ 他のグループの発表を聞く (10分)



グループ発表に移ります。  
代表の方はグループで中心になった話題を発表してください。

※ふり返りと分かち合いの活動につなげる。

# リフレーミング

## ■特性

- ◇自分の思いこみや既成概念を崩すことにつながる。
- ◇グループのメンバーで意見を出し合うことで、新たな視点を共有していくことができる。

## ■準備するもの

カード（1人10枚程度） サインペン（黒・人数分）

## ■進め方（カードワークとあわせてリフレーミングを行うとき）

- 1 4～5人のグループをつかって、車座になる。
- 2 個人でテーマについての問題点や困ったことをカードに記入する。  
※1枚のカードに1つのことを!! 簡潔に!! できるだけたくさん!!
- 3 「カードワーク（P18参照）」を行い、一人ひとりが関心の高いカードを選ぶ。
- 4 グループで話し合う。
  - ① 順番を決める。
  - ② 1枚のカードの内容についてグループで考え、プラスの捉え方で表現する言葉に言い換え、カードの裏面に記入する。

【例】 （表面）街灯が少ない →（裏面）星空がきれい  
（表面）空き家が多い →（裏面）U・Iターン受け入れの可能性がある  
（表面）子どもが少ない →（裏面）地域の子どもとして大切にされる 等

- ③ 次のカードについて考える。
- 5 話し合いの後、グループごとに発表する。

## ■留意点

- ◇出された意見を平等に取り扱えるよう、自由に話し合える受容的で支持的な雰囲気をつくる。
- ◇グループの構成に特別な制約はないが、属性の異なる人が集まった方が新しい視点に触れることができる
- ◇メンバーの選んだカードが一回りしたら、時間内にできるだけ残りのカードについても考える。

リフレーミングの手法は、マイナスな内容をプラスの方向に転換するという性格上、流れに関係なく活用されます。例えば、ファシリテーターが声をかけるときにも、リフレーミングの手法は効果的です。使用法の限定を避けるため、進行例は紹介しません。プログラム1-②やP67を参照ください。



# フリップ・ディスカッション

## ■特性

- ◇視覚的に思いが表現できる。
- ◇自分の考えや思いが整理できる。
- ◇ひざをつき合わせて、気軽に話し合える。
- ◇グループの全員が発言できる。
- ◇発言することが苦手でも、フリップを使うことで比較的容易に話ができる。
- ◇参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。

## ■準備するもの

バインダー（人数分） + A4用紙（質問数×人数分） ※A4用紙をバインダーにセットしておく。  
色マーカー（人数分）

## ■進め方

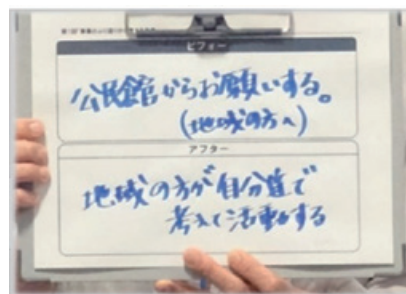
- 1 4～5人のグループをつかって、車座になる。
- 2 テーマについて、思いや考えたことを短い言葉や絵で大きく用紙に書く。  
（メンバーに見えないようにする）
- 3 フリップを見せ合い、書いた思いを紹介し合う。
- 4 時間いっぱいテーマについて話し合う。
- 5 3～5を繰り返す。  
※1問目は、自己紹介としてもよい。  
※質問は、気軽に考えるものから徐々にねらいに迫るものにする。
- 6 グループの話し合いの後、代表が全体に発表したり、ファシリテーターが紹介したりする。

## ■留意点

- ◇書くことが思いつかない場合は、無理強いをしない。思いを発言するように伝える。
- ◇会の終末には、グループでの話し合いの様子を、全体に広げる工夫をする。



【車座でのふり返し】



【フリップ例】

## フリップ・ディスカッション 進行例

40分程度の設定の場合

### ① ワークの説明を聞く（1分）



これから、いくつか質問をします。  
その質問について、思いや考えを短い言葉や絵で大きくフリップに書いてください。  
グループのメンバーに見えないように書いてください。  
皆さんが書かれたら、私が「せーの・どん!!」と声をかけるので、一斉にフリップを見せ合い、なぜそう書いたか、思いを出し合ってください。

### ② 質問を聞いて、思いや考えをフリップに書く（1つの質問につき2分）

それでは、最初の質問です。  
(以下、【質問例】を参考に進める。)



#### 【質問例】

- 半分より上に「私は一見、○○ですが」の○○部分を、半分より下に「実は□□です」の□□部分を書いてください。
- 事例発表を聞いて心に残ったことは何ですか。
- あなたの地域の公民館はどんなことをしていますか。
- 公民館でやってみたいことは何ですか。
- そのために、あなたができることは何ですか。

### ③ フリップを見せ合い、話し合う（1つの質問につき1人1分程度）



(傾合いをみて)  
それでは、見せ合いましょう。「せーの・どん!!」  
グループで思いを紹介し合ってください。  
時間をとりますので、時間いっぱい話し合ってください。

### ④ ②～③を繰り返す（30分）

### ⑤ 他のグループの発表を聞く（9分）

- 「ファシリテーターが指名した人が発表する」「全員が発表する」
- 「ファシリテーターが紹介する」など、臨機応変に対応する。

※ふり返りと分かち合いの活動につなげる。



# ワールド・カフェ

## ■特性

- ◇自由な雰囲気の中、話し合いができる。
- ◇メンバーを替えることで、多様な考えや知識に触れることができる。
- ◇新たな発想や刺激が生み出される。
- ◇参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。

## ■準備するもの

模造紙（グループ数分）      色マーカー（人数分）      サインペン（必要に応じて）  
付箋（必要に応じて）

## ■進め方

- 1 色マーカー、模造紙をテーブルの上に置く。
- 2 4～5人のグループをつかって座る。
- 3 テーマについて、思ったことや考えたことを自由に話し合う。  
※その中で出た思いや考え、アイデアや疑問など、テーブルに置いた模造紙にマーカーで書き込んで  
もよい。  
※思いつくまま書き残し、絵や矢印などで表してもよい。きれいに整理したものでなくてよい。
- 4 時間になったら、「ホスト役」を1人決めてテーブルに残し、他のメンバーは分散して別のテーブル  
に移動する。
- 5 ホスト役が、これまでの話し合いの内容を新しく来たメンバーに伝える。新しいメンバーは自分が  
いたテーブルでの話し合いの内容を紹介する。これまで同様に新しいグループで話し合いを進め  
る。
- 6 はじめのテーブルに戻り、収集した情報を話し合い、気づきや発見を共有し、深め合う。
- 7 全体で共有する（各グループからの発表の形にはこだわらない）。

### アレンジ例

- テーマは同じでも、テーブルごとに問いを変えることもできる。
- ラウンドごとに、ホストを交代することもできる。



【ホストの説明を聞く様子】

## ■留意点

- ◇参加者がテーマに沿って考える意欲が高まるように「問い」をしっかり吟味する。
- ◇書くことは強制せず、アイデアや疑問が生まれたら書き留める程度でもよいことを伝える。
- ◇各回の話し合う時間を確保するため、話が盛り上がっていても時間がきたら移動する。
- ◇リラックスした雰囲気の中で会話ができるよう配慮する。
- ◇ワールド・カフェでの話し合いは3回が基本となる。設定時間によっては、ワールド・カフェ風として話し合いの回数を減らして実施することも考えられる。

① ワールド・カフェについての説明を聞く (5分)



これから「ワールド・カフェ」について簡単に説明します。  
 ワールド・カフェは、参加者が各テーブルに分かれて行う3回の会話と、最後の全体で行う気づきの共有の時間からなります。  
 第1ラウンドでは、今のメンバーでテーマに沿って話し合いをしていただきます。  
 時間になったら、各テーブルで1人「ホスト役」を決めます。  
 ホストは、そのテーブルに残り、他の方は分散して別のテーブルに移動します。  
 今度は、新しいメンバーで第2ラウンドの話し合いをします。  
 再び時間になったら、元のテーブルに戻り、持ち帰った話し合いの様子などを伝えながら第3ラウンドの話し合いをします。  
 テーブルの上の模造紙には、自由に書き込みをしていきます。

② 話し合い [1回目] (20分)

それでは、1ラウンド目の話し合いを始めます。  
 グループで、テーマについて思ったことや考えたことを話し合います。  
 話し合いをしながら、気づいたこと、アイデアや疑問が生まれたら、テーブルに置いてある模造紙にマジックで自由に書き込んでください。  
 落書きのような感じでかまいませんし、絵や矢印等を描いてもいいです。  
 思うままにどんどん書いてください。  
 (話し合う)  
 時間になりました。グループで1人ホストを決めてください。  
 ホスト役はテーブルに残り、他の方は分散して別のテーブルに移動してください。



③ 話し合い [2回目] (20分)



第2ラウンドの話し合いを始めます。  
 ホスト役は、新しいメンバーの方にグループで話し合ったことや模造紙に書いてあることを簡単に説明してください。  
 新しく来た方は、先程のテーブルで出たアイデアや意見を出し、話し合います。  
 先程と同じように模造紙に自由に書き込んでください。  
 (話し合う)  
 時間になりました。  
 移動してきた方は元のテーブルに移動してください。

④ 話し合い [3回目] (20分)

これまでの話し合いの中で、様々な気づきや発見、アイデア等見つかったのではないのでしょうか。  
 これから収集した情報を話し合い、気づきや発見を共有し、深め合ってください。  
 後で、グループで話し合ったことを全体に発表してもらいますので、代表者も決めておいてください。



⑤ 他のグループの発表を聞く (20分)



時間になりました。  
 では、グループの代表の方に話し合ったことを簡単に発表していただきます。

※ふり返りと分かち合いの活動につなげる。

# ランキング

## ■特性

- ◇自分の思いや考えを整理し、順位づけることによって、何が大切なのかを考えることができる。
- ◇互いの思いや情報を交換することができる。
- ◇意思決定するプロセスが他の手法と比べてわかりやすい。
- ◇項目を工夫することで、異なる年代の人が一緒に参加できる。
- ◇参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。

## ■準備するもの

ランキング用ワークシート（人数分）  
ランキング用紙（掲示用）  
筆記用具

### 〇〇町の将来に必要なもの

あなたは「〇〇町の将来ビジョンを描く市民会議」に参加しています。ワールドカフェ、カードワークをおして、「〇〇町の将来に必要なもの」を取りまとめました。これから、取り進むべき項目の重要度に向けて順位を付けなければなりません。全ての課題の中で最も重要と思われるものを1とし、2、3・・・と順位を付けてください。

項目	あなたの名前	グループのメンバーの名前			グループ決定
あるものを活かす力					
新しい産業と雇用					
子育て環境の充実					
若い人の地域参加					
人に言いたくなるまちの名物					
スポーツの推進					
レジャー施設					
ふるさとを大事に思う心					
行政職員の意識の向上					
多世代家族を増やす					

◆あなたの基準や根拠は何でしょうか？

【ランキングシート例】

## ■進め方

- 1 4～5人のグループをつかって座る。
- 2 テーマに沿った項目についての順位付け・ランクづけ（1 2 3、○△×、ABCなど）で当てはまるものを選択し、ワークシートの自分の欄に書く。
- 3 2で記入したものをグループで出し合い、ワークシートのメンバーの欄に書く。
- 4 選んだ理由を話し合い、相談しながら、グループとしての考えを決める。【グループ決定】
- 5 グループの代表が話し合ったことを全体に発表する。

### アレンジ例

- 項目については、事前にラベルワーク等を活用して準備しておくことで学習者の当事者意識が高まる。

## ■留意点

- ◇「項目についての順位づけ・ランクづけに正解はない」ということを伝える。
- ◇順位づけを強制せず、話し合いを大切にします。
- ◇ランキング項目を準備する場合は、できるだけ具体的でイメージしやすいもの、また判断の価値の基準が分かれそうなものにする。

## ランキング 進行例

### 45分程度の設定の場合

#### ① 説明を聞き、個人で順位づけをする（5分）



ワークシートをご覧ください。  
「〇〇〇」について、まずは、個人で考えます。  
「あなた」の欄に、自分の考えや判断で、1～5（またはA～Eのアルファベットなど）の順位をつけてみましょう。

#### ② グループでそれぞれの順位づけを確認する（3分）

それでは、グループの中で1人ずつ自分がつけた順位を発表してください。  
他の方は、グループのメンバーの欄にメンバーの名前と順位を書き込んでください。  
まずは、表を埋めるところまでお願いします。



#### ③ それぞれ順位づけした理由や根拠を紹介し合う（10分）



どのグループも表が埋まったようなので、次はなぜその順位をつけたのか、理由や根拠を紹介し合ってください。

#### ④ グループの順位づけについて話し合い、決定する（20分）

それぞれメンバーの順位の理由や根拠がわかったと思います。  
今度は、グループのメンバーと相談して、グループとしての順位を決定していただきます。  
その際、グループの全員が納得する順位になるようにしてください。  
多数決にしたり、安易に人の意見に流されたりしないように、メンバーの意見を聞いて、よく考え、判断してください。  
あとで、どうしてそのグループの順位にしたのか発表していただきますので、代表の方を決めておいてください。



※ 必要に応じて、掲示用ランキング表を準備しておく。（模造紙・ホワイトボード等）

※ どうしても決まらない場合は、空欄にしたり、同じ順位になったりしてもかまわないことを伝える。

#### ⑤ 他のグループの発表を聞く（7分）

時間になりましたので、グループ発表に移ります。  
代表の方は、グループで中心になった話題を発表してください。



※ 振り返りと分かち合いの活動につなげる

# ピクチャーワーク

## ■特性

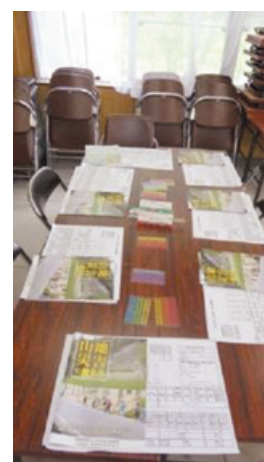
- ◇絵図や写真などを使いながら作業することにより、テーマについて、視覚的、具体的に考えることができる。
- ◇一人一人が持っている情報を出すことで、新たな発見や課題が見えてくる。
- ◇防災やリスクマネジメントなどの研修で活用できる。
- ◇参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。

## ■準備するもの

ピクチャー（絵、図、写真） シールまたは色マーカー（人数分） ワークシート（人数分）  
付箋（必要に応じて）

## ■進め方

- 1 シールや色マーカーを人数分、拡大した絵図または写真等をグループ数分、テーブルの上に置く。
- 2 4～5人のグループをつくって座る。
- 3 絵図や写真上で、テーマについて自分の考えに当てはまるところに、シールや色マーカーで印をつける。
- 4 グループで話し合う。
  - ① 順番を決めて、印をつけたところとその理由を説明する。
  - ② その時に、同じところに印をつけた人がいれば、説明する。
  - ③ すべての印について説明が終わるまで繰り返す。
  - ④ 全体を見て、気がついたことを話し合う。  
※付箋等を書いて、はり出しながら話し合ってもよい
- 5 グループごとに、話し合ったことを発表する。



【会場のイメージ】

## ■留意点

- ◇絵図は、表示する範囲や使い方（必要な情報量）、見やすさに応じて大きさ（A0～A4 サイズ）を決める。
- ◇あらかじめ特定できる地物（山、河川、橋、道路）やランドマークを記載したり、図面上で判断しやすい色や記号を利用したりする。
- ◇作業中、参加者が動くスペースを確保する必要があるため、会場の広さに配慮する。



## ピクチャーワーク 進行例

### 55分程度の設定の場合

#### ① 説明を聞き、ワークシートに書く (15分)



テーブルの上のピクチャー（絵・写真・地図等）をご覧ください。  
その中で、テーマについて自分の考えが当てはまる場所にシール（または色マーカー）  
を使って印をつけましょう。  
時間は15分です。

#### ② 情報の共有をする (15分)

順番にひとつずつ、印をつけたところと、なぜそこにつけたかを説明をしてください。  
同じところに印をつけた人がいれば、その都度、理由を説明してください。  
印をつけたところすべてについて説明が終わるまでくり返してください。



#### ③ 気づきの共有をする (15分)



全体を見て、気がついたこと、考えたことを話し合ってください。

※付箋等を書いて、気がついたこと、考えたことを書き出しながら分類してもよい。

#### ④ 他のグループの発表を聞く (10分)

グループの代表の方は、グループで話し合ったことについて、簡単に発表してください。



※ふり返りと分かち合いの活動につなげる。

# エピソード

---

## ■特性

- ◇話の場面や登場人物を自分自身と重ね、思いが表現できる。
- ◇共通したテーマや内容で話し合いができる。
- ◇ねらいや参加者の実態に応じて資料を選ぶことができる。
- ◇参加者の価値観や考え方の多様性が理解できる。
- ◇仮の話なので、参加者は客観的な立場で考えたり話したりすることができる。

## ■準備するもの

エピソード      ワークシート（人数分）      筆記用具

## ■進め方

- 1 4～5人のグループをつくって座る。
- 2 登場人物の立場をふまえて、エピソードを聞く。
- 3 ファシリテーターが示した視点について考える。  
※場合によっては、気になった箇所に線を引いたり、ことばを書き込んだりする。
- 4 グループで、自分の思いや考えを紹介し合う。
- 5 自分だったらどうするか、思いや考えをワークシートに書く。
- 6 ワークシートに書いたことをグループで話し合う。
- 7 グループで話し合ったことを、代表が発表する。

## ■留意点

- ◇参加者の実態を考慮してエピソードを選択する。
- ◇エピソード・ワークシートには線を引いたり、メモをとったりできるように工夫する。

## エピソード 進行例

60分程度の設定の場合

### ① 説明を聞く（2分）



ワークシートを配ります。  
ワークシートには、エピソードが書かれています。  
今日はあるエピソードをもとに、「〇〇〇」について考えていきたいと思います。

### ② エピソードを聞く（7分）

これからエピソードを読むので、登場人物が何に困ったり悩んだりしているのかわかるところに線を引いてください。（必要に応じて）

〈エピソードを聞く〉

もう一度、各自で読み直していただきます。



### ③ グループで話し合う（10分）



これから、登場人物が何に困ったり悩んだりしているのか話し合ってください。  
どなたからでもかまいません。

### ④ 自分だったらどうするのか考え、ワークシートに記入する（8分）

登場人物が困ったり悩んだりしていることを解決していくためには、どうしたらよいでしょうか。  
自分だったらどうするか、ワークシートに書いてください。



### ⑤ グループで話し合う（25分）



では、グループの他の方の考えを聞いてみましょう。  
書いたことを紹介して、全員の紹介が終わったら、感じたことや気づいたこと、聞いてみたいこと等、自由に話し合ってください。  
後で、グループで話し合ったことを簡単に発表してもらいますので、代表者も決めておいてください。

### ⑥ 他のグループの発表を聞く（8分）

では、グループの代表の方に話し合ったことを簡単に発表していただきたいと思います。



※ふり返りと分かち合いの活動につなげる。

# ワンポイントQ&A (その2)



**Q** 参加者の姿を見ることが大切だと聞いたのですが、どのようなことを意識したらよいでしょうか？

**A** ワークに参加される方には、積極的に魅力的な地域づくりを進めたいという人が多いです。一方で、仕方なしに参加される方もいます。その他、一回の説明では理解が難しい方、話すのはいいが書くことは苦手な方、自分の思いを伝えるのが苦手な人、自分の考えをひたすら話したい人、さまざまな参加者が予想されます。そうした参加者の姿を想像し、誰もが気持ちよくワークに参加できるような説明、指示や関わりを準備しておくことも大切です。

仮に作業をしていない姿があっても、やる気がないとは限りません。指示がわからない、問われたことを一生懸命考えている、他に気になることがある等さまざまな要因が考えられます。

想像力を働かせ、参加者の立場に立った対応を心がけたいものです。



**Q** ファシリテートが上手になる秘訣はありますか？

**A** まずは、上手な人の言動を観察し、真似ることから始めるのがよいかもしれません。自分ならどうするかという問いをもちながら、ワークに参加することはとても効果的です。

ただし、ファシリテートの上達には近道はありません。大事なのは場数を踏むこと。これに尽きるといっても過言ではないでしょう。

そうは言っても、実際にワークを行う機会を作ることは容易ではありません。

慣れない間は、事前にワークを想定し、参加者の言動をイメージすることで、準備を進めていくといいでしょう。

「準備8割、本番2割」と言われます。当日の流れや参加者の言動等、さまざまなパターンを想像し、対応策を練っておくことは、準備の中でも特に大切な要素といえるでしょう。



**Q** 参加者に何かしら考えてもらう際には、必ず問いかける場面がでてきます。問いかけるときに気をつけることはありますか？

**A** こう聞けば、どんな意見が出てくるだろうという想像が、よりよい問いの設定には欠かせません。

例えば、「地域資源は活かせるか」という問いと、「地域資源を活かす方法は何でしょう」という問いでは、答えの具体性に差が出てきます。さらに、「地域資源を活かすために、あなたにできることは何ですか」となると、より自分事となり、次の動きにつながる期待感が増していきます。

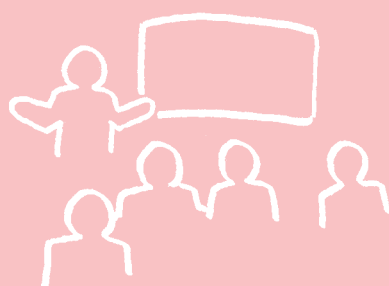
ワークに不慣れな人にも答えられるか、参加者の経験から答えられるか、不快な思いをすることはないだろうかといった参加者の意欲面からの視点や、この問いで気づきを促すことができるか、ねらいに迫ることができるか、動きにつながるかといった学びの視点も大切にして、問いを工夫してください。




# III

## 住民の主体的な 学びや動きを促す 学習プログラム





# 学習プログラム一覧

「地域のよさを考えるプログラム」、「地域資源の活用を考えるプログラム」、「地域の将来像を考えるプログラム」、「地域防災を考えるプログラム」の4つに分類して一覧にしています。

どのプログラムを利用するかは、学習のねらい、特徴等を参考にしてお選びください。

紹介しているプログラムはモデルですので、地域や参加者の状況に応じてアレンジしながらご活用ください。

番号	プログラム名	学習のねらい	特徴			手法	ページ
			現状を見つめる	発想を広げる	動きにつなげる		
<b>1 地域のよさを考えるプログラム</b>							
①	愛すべき わが町	わが町のよさを考えて出し合うことで、よさを見つめ、愛着を深めることができる。	○			ラベルワーク	36
②	発想を替えて ハッピータウン	地域の問題点をプラスに捉え直すことで、前向きな気持ちで地域に向きあうことができる。	○	○		カードワーク + リフレーミング	39
③	活躍！コーレーシャー！！	魅力ある地域に向かい、高齢者の具体的な活躍の場を考えることで、高齢者の活動意欲を高めることができる。	○		○	ラベルワーク	40
<b>2 地域資源の活用を考えるプログラム</b>							
①	わが町 売り込み 大作戦！	地域の名所・名物を出し合い、組み合わせて特産品を考えることで、地域資源を生かすための方策や可能性を探ることができる。	○	○	○	カードワーク	41
②	地域資源(ひと・もの・こと)をつなごう	地域資源(ひと・もの・こと)を出し合い、連携・協働の視点で見つめ直すことで、地域資源の新たな活用方法を考えることができる。	○	○	○	ラベルワーク	42
③	公民館で行う文化祭を見直そう	① 前年度のふり返しから課題を共有することで、関係者の一体感を醸成し、よりよい文化祭にするための方向性を考えることができる。	○	○		ブレインストーミング	46
		② スローガンに沿って具体的な活動計画を立てることで、意識の共有化を図り、方向性をそろえて文化祭に向かうことができる。		○	○		ブレインストーミング
④	地域の“おたから”を活用しよう	① 公民館エリア内にある地域の“おたから”(歴史・自然・文化・産業・人等)について出し合うことで、地域のよさに気づくことができる。	○			ラベルワーク	50
		② 地域の“おたから”について、知りたいこと、してみたいことを考えることで、地域の活動に参加(しようと)する意欲を高めることができる。	○	○		ラベルワーク	51

番号	プログラム名	学習のねらい	特徴			手法	ページ	
			現状を見つめる	発想を広げる	動きにつなげる			
<b>3 地域の将来像を考えるプログラム</b>								
①	元気な地域にするために必要なこと	地域のよさを見つめ直し、今後、元気な地域にしていくために必要なことについて考えることで、よりよい地域づくりに向かう意欲を高めることができる。	○	○		フリップ・ディスカッション	53	
②	“笑顔あふれるまちづくり”にむけて	子どもの笑顔があふれるまちづくりを進めていくためのアイデアを出し合うことで、今後の具体的な取組を考えることができる。		○	○	ワールド・カフェ	54	
③	“めざす子ども像”を考える	① “めざす子ども像”について意見を出し合い、分類整理することによって、地域の子育てでめざすイメージを共有することができる。	○	○		ラベルワーク	55	
		② (前回の話し合いで作成した)項目をもとに“めざす子ども像”についてさまざまな考え方を話し合うことで、地域での子育てにおけるビジョンを共有することができる。			○		ランキング	56
④	こんな町 めざそう！ どんなこと できそう？	① 地域のよい面や問題点、困っていること等について話し合うことで、地域の未来のために何ができるかを考えることができる。	○	○		フリップ・ディスカッション	57	
		② 「住みよい町とはどんな町か」を話し合うことで、“めざす地域像”について考えることができる。		○		カードワーク + ブレインストーミング	58	
		③ (2回目に話し合った)“めざす地域像”に近づくために、自分たちにできることを話し合うことで、自らの動きにつなげて考えることができる。		○	○		ラベルワーク	59
		④ (3回目を話し合ったあとで)これまでに明らかになった“めざす地域像”に向けて、何からどう取り組んでいくかを考えることで、実際の動きにつなげる意欲を高めることができる。			○		ランキング	60
<b>4 地域防災を考えるプログラム</b>								
①	災害にあう前に必要なこと	自分たちの暮らす地域の被害を予想することで、防災に向けての取組や、災害時の備え・心構えをもつことができる。	○			ピクチャーワーク + ラベルワーク	62	
②	もし1日前に戻れたなら・・・	災害にあう前に、備えておくことやものを考えて、話し合うことで、災害に対する構えをつくり、事前の行動をとろうとする意欲を高めることができる。		○		エピソード + ラベルワーク	64	
③	いざ！避難所へ	避難所で必要なことやものを出し合うことで、災害への備え・心構えを具体的に考えることができる。			○	ラベルワーク + ランキング	66	

それぞれのプログラムは、対象人数を20名(4人×5グループ)で想定しています。人数が変われば、準備物の数や設定時間等も変わってきますので、ご注意ください。

# 1-① 愛すべき わが町


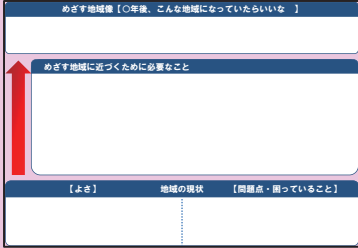
■対象：地域住民

■人数：20人

■時間：80分程度

■手法：ラベルワーク

学習のねらい わが町のよさを考えて出し合うことで、よさを見つめ、愛着を深めることができる。


時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、この町を住みよい町にしていくために、自分たちで何ができそうか考えていきます。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 漢字探し この図の中に隠れた漢字を見つける</p>  <p>② 自己紹介</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>まずは個人で、次は、4人グループにする。</li> <li>個人よりグループで考える方が多く見つけることができることを体感し、この後のワークのねらいにつなげる。</li> <li>「所属(地名)」「名前」「地域の好きなところ」等の自己紹介。</li> </ul>	A4用紙 サインペン
50分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 地域の現状について「よいところ」をピンク色の付箋に、「問題点・困っているところ」を青色の付箋に書く [3分]</p> <p>② 簡単に説明を加えながら付箋を模造紙のそれぞれの項目の場所にはりながら話し合う [14分]</p> <p>③ 「めざす地域」を緑色の付箋に書く [3分]</p> <p>④ 付箋を紹介し、はりながら話し合う [10分]</p> <p>⑤ 「そのために必要なこと」(課題)を黄色の付箋に書く [5分]</p> <p>⑥ 付箋を紹介し、はりながら話し合う [15分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ねらいとワークの流れを確認する。</li> <li>自分が感じていること以外に、人から言われたことがあることを加えてもよいことを伝える。</li> </ul>  <p>模造紙</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>似た内容は近くにはり分類・整理するよう伝える。</li> <li>「めざす地域」は、「3年後」「5年後」「10年後」などと、決めてもよい。</li> <li>「そのために必要なこと」(課題)は、実現性で考えるのではなく、自由な発想で考えてもらう。</li> </ul>	ホワイトボード 付箋 (ピンク・青) 模造紙(項目を書いたもの) P37参照 付箋 (緑・黄)
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 「自分が(自分たちで)やりたいこと」をワークシートに書く</p> <p>② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>②で全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	ワークシート P38参照 色マーカー
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。地域には、問題点や困っていることもあるとは思いますが、やってみたいことを考えることで、めざす地域像に一步近づけそうな気持ちになれたのではないのでしょうか。まずは、できることから取り組んでいきたいですね。</p>		

地域のよさを考える

1-①「愛すべき わが町」模造紙項目イメージシート

**めざす地域像【〇年後、こんな地域になっていたらいいな】**

**めざす地域に近づくために必要なこと**



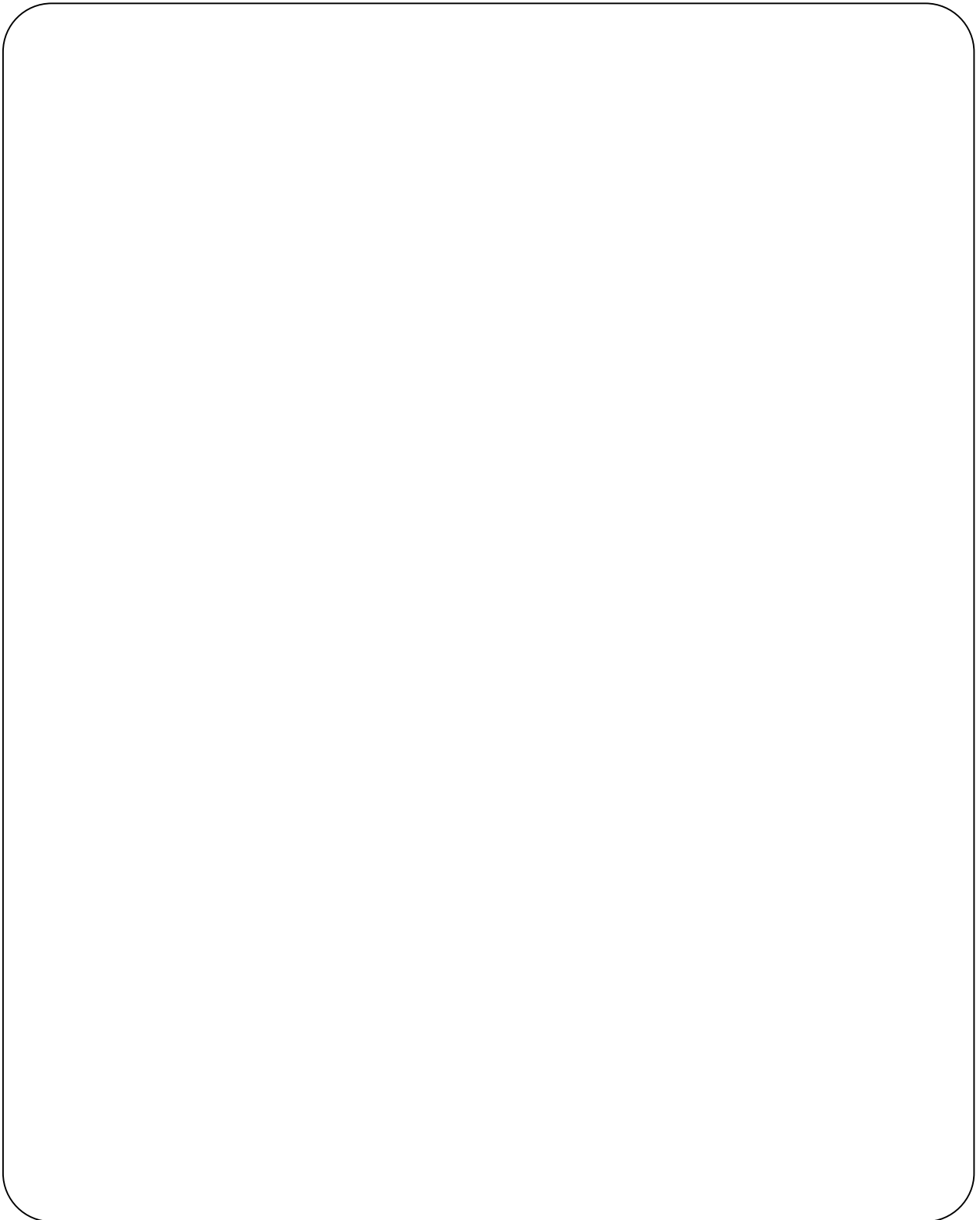
**【よさ】**      **地域の現状**      **【問題点・困っていること】**

地域のよさを考える

1-① 「愛すべき わが町」ふり回りワークシート

## 住みよいまちをみんなでつくろう

自分が（自分たちで）やってみたいことを書きましょう。





## 1-② 発想を替えてハッピータウン

■対象：就学前の保護者 ■人数：20人 ■時間：70分程度 ■手法：カードワーク+リフレーミング

学習のねらい 地域の問題点をプラスに捉え直すことで、前向きな気持ちで地域に向きあうことができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今回は、この地域の問題点や課題について考えていきます。その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① バースデーチェーン ② 短所カードで自己紹介をする ③ 裏面の長所カードを使って他己紹介をし合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 輪になったあとで、4人グループをつくる。</li> <li>・ 同じような側面でも、見方によって印象が異なることを伝える。</li> </ul>	<p>ストップウォッチ</p> <p>たいやきカード</p>
40分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 「地域の課題や問題」を1枚に1つずつ、なるべくたくさんカードに書く [5分]</p> <p>② 書いたカードをグループで集め、シャッフルして中央においたあと、カードをひいて、より重要だと思うものを手元に残す [5分]</p> <p>③ 手元に残ったカードをグループで見せ合う [5分]</p> <p>④ 出されたカードについて、見方を変えたポジティブな言葉を付箋に書いて出し合う [15分]</p> <p>⑤ 各グループで、どのような話し合いがなされたかを発表する [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 地域の課題や問題だと思われることをカードワークで出してもらおう。</li> <li>・ 最終的にグループには課題カードがテーブルに人数分出ている状態になる。</li> <li>・ ④では、それぞれの課題について、みんなで1点ずつ、見方を変えたポジティブな言葉を付箋で出し合い、それについて意見交換をすることを伝える。</li> </ul> <p>(例) コンビニが無い→星空がきれい 遊び場が無い→遊び場をどこにでもつくれる 買い物が遠い→無駄遣いをしなくて済む</p>	<p>名刺大のカード (グループに40枚程度)</p> <p>サインペン</p> <p>付箋</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 今日の感想をワークシートに書く ② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	<p>ワークシート</p> <p>サインペン</p>
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。この町にはたくさんのハッピーがあふれていることがわかったのではないのでしょうか。次回は、この続編としてハッピーカレンダーを作成したいと思います。</p>		

【たいやきカード】：たいやき型カードゲーム「短所を長所に変えたたいやき」(株式会社アイアップ)

# 1-③ 活躍！コーレーシャー！！

■対象：高齢者を含む地域住民 ■人数：20人 ■時間：60分程度 ■手法：ラベルワーク

学習のねらい 魅力ある地域に向かい、高齢者の具体的な活躍の場を考えることで、高齢者の活動意欲を高めることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は前回でてきた“高齢者の活躍の場”について取り上げて、みんなでアイデアを出し合っていきます。 それではその前に心と体をリラックスさせましょう。</p>		
10分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 4マス自己紹介</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[質問例]</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1 思い出の場所</li> <li>2 趣味（得意なこと）</li> <li>3 子どもの頃、地域の人にしてもらって嬉しかったこと</li> <li>4 最近、気になること</li> </ol> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・高齢者と地域住民が混ざり合うグループで行う。</li> <li>・中心のワークにつながる話題で自己紹介をしてもらう。</li> </ul>	A4用紙 (人数分) マーカー (人数分)
40分	<p style="text-align: center;"><b>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</b></p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 高齢者と地域住民に分かれ、それぞれで4人グループをつくる [2分]</p> <p>② 6つのジャンルに関して、自分の考えを付箋に書く [10分]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・高齢者に関わってほしいこと (地域住民グループ)</li> <li>・自分たちができること (高齢者グループ)</li> </ul> <p>③ 書いた付箋を模造紙にはりながら紹介合う [18分]</p> <p>④ グループ発表を聞く [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・高齢者と地域住民の2つのグループにわかれて作業する。</li> <li>・1つの付箋には1つのことだけを、思いつくままにできるだけたくさん書き出すことを伝える。</li> <li>・模造紙に6つのジャンルを書いたものを用意しておく。(ホワイトボードにも書いておくとよい)</li> </ul> <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>・高齢者グループと地域住民グループの付箋の色をかえてもよい。</li> <li>・理由を添えて順番に発表し合う。</li> <li>・似た意見の付箋は近くにはる。</li> </ul>	ホワイトボード  付箋 マーカー  模造紙 (6つのジャンルを書いたもの)
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 今日の会合をふり返って、実現に向かって何ができそうか、キーワードを書く</p> <p>② 代表者の発表を聞いて、思いを分かち合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・できることと関わってほしいことが共通していたジャンルやギャップがあったジャンルについてを中心にふり返るようにする。</li> </ul>	A4用紙 (人数分)
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。今日は、高齢者のみなさんの活躍の場についてともに考えました。次回は、今日出たアイデアをさらに深く掘り下げたいと思います。次回もお待ちしております。</p>		

## 2-① わが町 売り込み 大作戦！

■対象：地域住民

■人数：20人

■時間：70分程度

■手法：カードワーク

学習のねらい 地域の名所・名物を出し合い、組み合わせて特産品を考えることで、地域資源を生かすための方策や可能性を探ることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、この〇〇市の新しい特産品について、みなさんと一緒に考えて、具体的なアイデアを出し合っていきます。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
10分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 4つのコーナー</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[質問例]</p> <p>1 しまねっかが好きだ</p> <p>2 〇〇市（町村）にもゆるキャラがほしい</p> <p>3 〇〇市（町村）の子どもは将来ここで暮らしてほしい</p> <p>4 〇〇市（町村）が好きだ</p> </div> <p>② グループで自己紹介</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・質問は、おもしろくて単純なものからテーマにつながるものへと発展する。</li> <li>・状況に応じてインタビューし、理由等を聞くとよい。</li> <li>・最後の質問後、4人程度のグループ分けにつなげる。</li> <li>・「〇〇市（町村）の好きなところ」をテーマに自己紹介するとよい。</li> </ul>	4つのコーナー表示
45分	<p style="text-align: center;"><b>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</b></p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① Aカードに名所を、Bカードに名物をそれぞれ書く [7分]</p> <p>② Aカードを集めて中央におく</p> <p>③ カードを引いて、選択する</p> <p>④ 最後まで残したカードについて、思いを紹介し合い、話し合う</p> <p>※ Bカードで②～④を繰り返す [18分]</p> <p>⑤ 名所と名物を組み合わせて、新特産品を決定する [20分]</p> <p>⑥ グループで決めた新特産品を発表する [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1枚のカードには1つのことを記入し、できるだけ多く書くよう伝える。</li> <li>・最後まで残したカード、迷ったカードについて思いを出し合い、時間いっぱい話し合うよう伝える。</li> <li>・時間に余裕があればすべてのカードを見て話し合うようにすすめる。</li> <li>・新特産品の具体案をA3用紙にまとめて発表することを伝える。</li> </ul>	<p>名刺大のカード [Aカード ・Bカード]</p> <p>サインペン</p> <p>A3用紙 (グループ数分)</p> <p>マーカー</p>
5分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 今日の会合をふり返っての感想をワークシートに書く</p> <p>② 各グループの代表者は発表する</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・状況に応じて、心に残ったキーワードを書いてもよい。</li> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	ワークシート
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。今日は、わが〇〇市（町村）の新たな特産品のアイデアをいくつか出し合いました。今後は、このユニークな具体案をもとに、みんなで取り組むことを絞っていきたいと思っています。 次回も声をかけ合って、お出かけください。</p>		

## 2-② 地域資源（ひと・もの・こと）をつなごう

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：110分程度 ■手法：ラベルワーク

学習のねらい 地域資源（ひと・もの・こと）を出し合い、連携・協働の視点で見つめ直すことで、地域資源の新たな活用方法を考えることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今、お住まいの地域（あるいは、職場のある地域）には、多くの地域資源「ひと」「もの」「こと」が存在します。今日は、みなさんと一緒に、それらの地域資源を見つめ直し、活用していく方法を考えていきます。その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① じゃんけんファイブ ② セーの、パン！ ③ 自己紹介</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最終的に4人になるようグループ分けをする。</li> <li>・「所属」「名前」「思い出の場所」で自己紹介。</li> </ul>	
75分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 個人で付箋に地域の「ひと」(ピンク)、「もの」(青)、「こと」(黄)を書く [10分]</p> <p>② グループで3色付箋を紹介しあう (ピンク→青→黄) [15分]</p> <p>③ 個々で地域に存在する「ひと」「もの」「こと」を結びつけて、できる事業や、やってみたい活動案を考える [20分]</p> <p>④ グループ内で自分の考えを発表し合う [15分]</p> <p>⑤ 全体に活動案を発表する [15分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色別に分けて、順番に一言添えて、模造紙にはるよう伝える。</li> <li>・すでに連携・協働している活動に、新たに地域資源を加える方法や地域にある資源を結びつけて、新たな連携・協働を考える方法があることを紹介する。</li> <li>・「子ども」と「大人」、それぞれにとって、どのような効果が期待できるかを考えるよう伝える。</li> <li>・グループ内の意見を聞きながら、全体に紹介したい活動案を考えておくように伝える。</li> </ul>	<p>3色付箋 (ピンク・青・黄) 模造紙 色マーカー ワークシート</p>
15分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① ふり返りシートに「心に残っているキーワード」を書く [2分]</p> <p>② グループ内で発表する [5分]</p> <p>③ 全体に発表する [8分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なるべく短く簡単に書くように伝える。漢字1字でもイラストでもよい。</li> <li>・時間がなければ数名を指名する。</li> </ul>	<p>ふりかえりシート バインダー</p>
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。何気なく見たり、見逃したりしている地域資源に気づいたと思います。新しいことを始めるだけでなく、今あるものに少し足したり、組み合わせを工夫したりすることも一つの方法だと思います。今日みなさんで考えたことをヒントに、「ひと」「もの」「こと」を結びつけた新たな活動に取り組んでみてはいかがでしょうか。</p>		

【ひと】

【もの】

【こと】

効果的な連携・協働が期待できる活動内容（案）

子どもに期待する効果

大人に期待する効果



2-2 地域資源（ひと・もの・こと）をつなごう ワークシート成果物イメージ参考例

【ひと】

- ・ 釣具屋
- ・ 釣り名人

【もの】

- ・ 魚
- ・ 岩場
- ・ 貸し竿

【こと】

- ・ 釣り大会

効果的な連携・協働が期待できる活動内容（案）

# かつちゃん杯 釣り大会

大物賞・大量賞・多種目賞

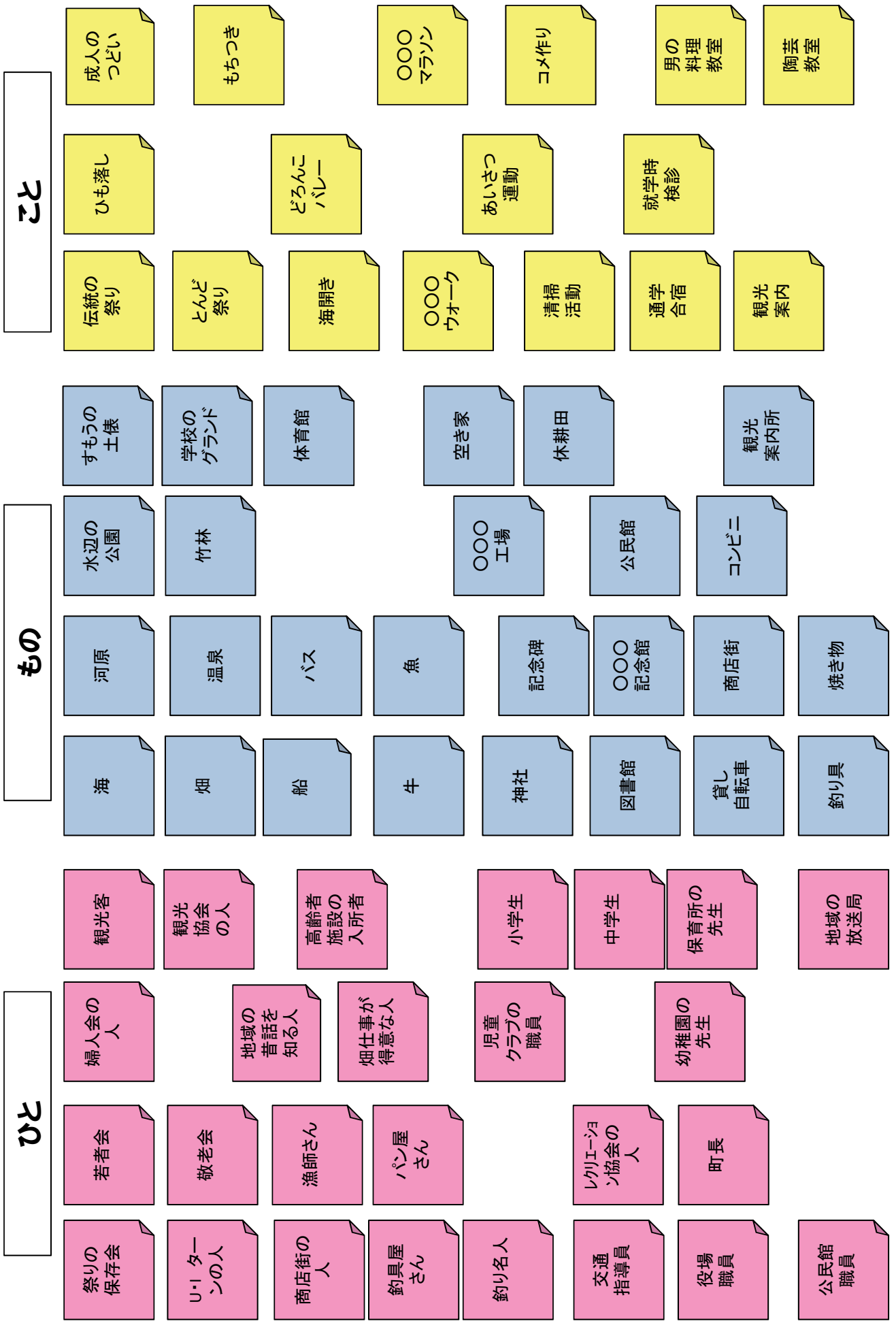
子どもに期待する効果

- ・ 魚の釣り方がわかる
- ・ 釣り名人のすごさがわかる
- ・ 魚の名前を知る

大人に期待する効果

- ・ 子どもに教えることの楽しさを感じる
- ・ 子どもが釣り上げたことに喜びを感じる
- ・ 自分の技術が生かせ自尊感情が高まる

2-② 地域資源(ひと・もの・こと)をつなごう 模造紙成果物イメージ参考例



## 2-③-① 公民館で行う文化祭を見直そう

■対象：文化祭関係者 ■人数：20人 ■時間：90分程度 ■手法：ブレインストーミング

学習のねらい 前年度のふり返りから課題を共有することで、関係者の一体感を醸成し、よりよい文化祭にするための方向性を考えることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、今年度の文化祭について話し合います。例年、多くの方に関わっていただき盛り上がっていますが、より良いものにしていくために、今日は、ざっくばらんに意見を交わしていただきます。その上で、みなさんの意見を集約し目に見える形で示していきます。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		ホワイトボード (予定等を事前に書いておく)
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① セーのパン！ ② 4マス自己紹介</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・セーのパン！で4人のグループをつくる。</li> <li>・②は、グループ内で、A4用紙に書かれたことをもとに自己紹介をする</li> </ul>	サインペン A4用紙
65分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p><b>昨年度のふり返りをする</b></p> <p>① 昨年の様子をスライドショーでふり返る [5分] ② 良かった点をグループで話し合う [5分] ③ もっとこうすれば良かったと思う点をグループで話し合う [5分] ④ 話し合ったことを全体に発表する [10分]</p> <p><b>文化祭のスローガンを考える</b></p> <p>⑤ 発表内容を受けて、今年の文化祭の中で、「大切にしたいもの・こと」をグループで話し合う [15分] ⑥ 全体に発表する [10分] ⑦ 出た意見を整理し、スローガンとして共有する [15分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・時間内にグループの全員が発言できるように、配慮することを伝える。</li> <li>・より具体的にふり返り、今年度につながるような声かけをする。</li> <li>・②と③では、各グループで内容を記録するよう伝える。</li> <li>・ホワイトボードに記録する。</li> <li>・ふり返りから見えてきた現状をふまえて考えるように促す。</li> <li>・ホワイトボードに記録する。</li> <li>・スローガンは、1つに限定しなくてもよい。</li> </ul>	パソコン (スライドショー)  プロジェクター スクリーン  A3用紙 (記録用)  ホワイトボード (模造紙でもよい)  ホワイトボード マーカー (黒・赤・青)
5分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>今日の感想を紹介し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループで今日の活動をふり返り、文化祭に向けた思いを共有できるように声かけをする。</li> </ul>	
	<p>【おわりに】</p> <p>今日は、貴重なご意見をいただきありがとうございました。今日の会議の内容やスローガンを各部会に持ち帰り、どのような活動にするか具体的に考えていただきたいと思います。次回の会議で報告していただきますので、よろしく願います。次回の会議は、〇〇日です。お疲れ様でした。</p>		カメラ (ホワイトボードを写真撮影する)

注) 事前に、会の中心になる人に、文化祭の趣旨、会議の進め方等を伝達・相談しておく。

必要であれば、会の始めにあたって、目的をもった文化祭運営の必要性を話してもらう。

2-③-① 公民館で行う文化祭を見直そう ホワイトボード記録 (見える化) の例

**今年度**

**今年度の文化祭のローガン**  
 新たな人のつながりをつくる  
 みんなで楽しんで

**今年度の文化祭で大切にしたいものは何か?**

**今年度**

1. 新たな人との交流
2. 子ども会との連携
3. 中高生とスタッフ: 次世代のバトン
4. サ・フル間の交流
5. 楽しむ: サ・フルスタッフ 食べる
6. 販売商品を増やす
7. 普段活動に参加(ふん)の声かけ (交通手段も)
8. 活動の成果 (和えしり(100) 行かない人 わかりやすくPR)

**昨日**

**第1回文化部 会議**

議題: 平成30年度文化祭について  
 予定: 昨日年度のふり返り(スライド) 他  
 今年度のローガン決定

**よかったです**

- ・来場者が多かった
- ・にぎやかで楽しかった。COP
- ・普段見かけない人と久しぶり会話!!
- ・展示作品が充実してた。
- ・きれいに飾りつけができた。
- ・他の人の作品が刺激になった。

**よかったと思う点**

- ・サ・フル同士の交流がよかった...
- ・中高生にもと来てほしい。
- ・公民館活動をしようと知ってほしい。サ・フルの仲間を増やそう
- ・作品の定演、体験があれば良かった。
- ・地域の行事に普段来ない人に声かけをすれば良かった。
- ・出店を増やしてほしい。

地域資源の活用を考える



## 2-③-② 公民館で行う文化祭を見直そう

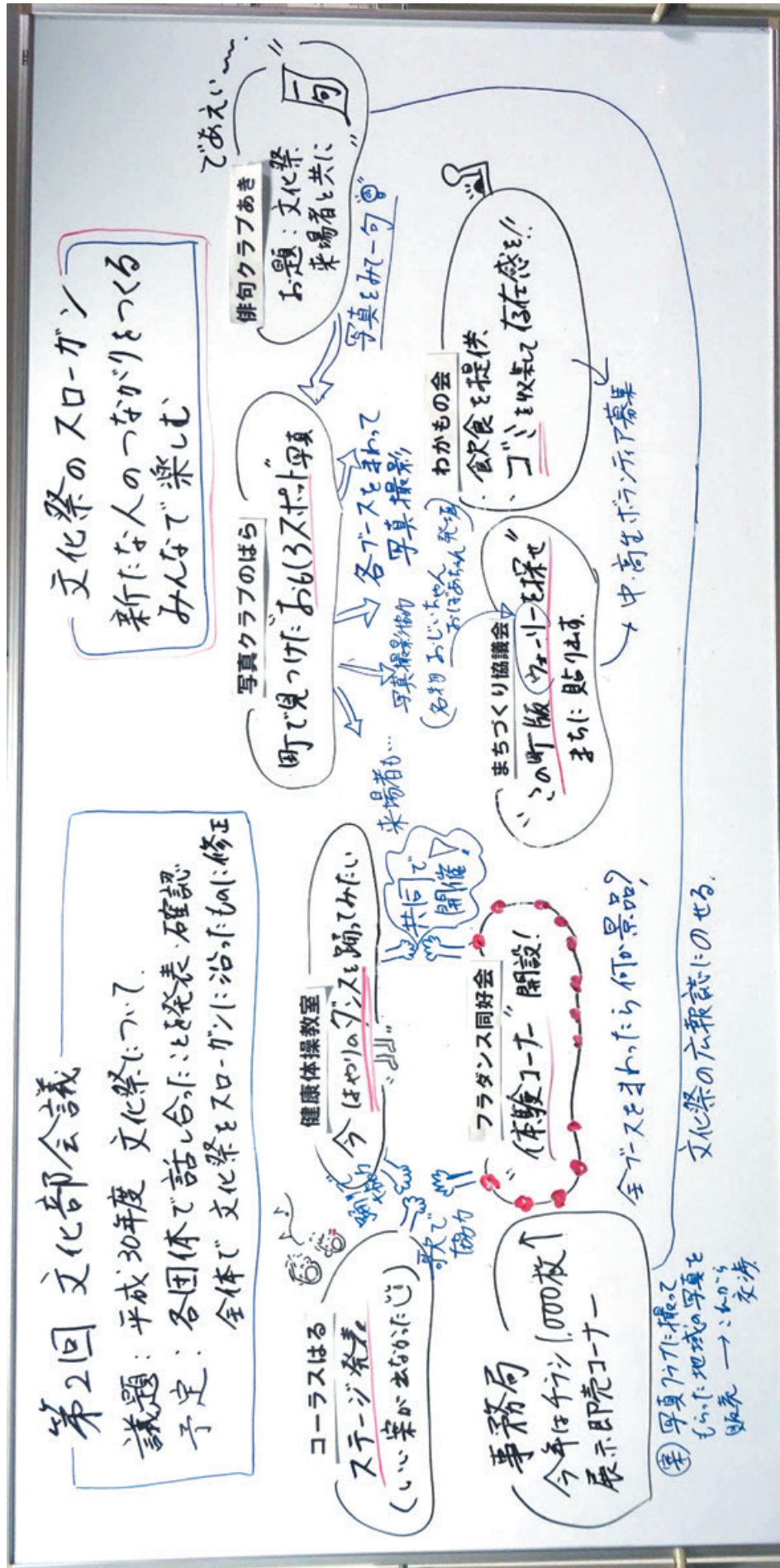
■対象：文化祭関係者 ■人数：20人 ■時間：90分程度 ■手法：ブレインストーミング

学習のねらい スローガンに沿って具体的な活動計画を立てることで、意識の共有化を図り、方向性をそろえて文化祭に向かうことができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日の会議は、スローガンに向かっていくために、それぞれの団体に、何ができるか、どんなことがしたいかを確認していきます。まず、各団体で話し合っ来てられた事を報告していただきます。その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		前回の記録 (ホワイトボードにスローガンを書いておく)
10分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>漢字あつめ</p> <p>グループで、「心」が入っている漢字をできるだけ多く書く</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループは各団体を混ぜた4人になるように事務局側が事前に分けておく。</li> <li>簡単なゲームを行い、協力する良さを感じながら、交流を深める。</li> </ul>	A3用紙 鉛筆
75分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① グループで、各団体が話し合ってきた内容を発表し、それを記録者がA3用紙に書く [10分]</p> <p>② グループで、それぞれの活動がスローガンに向かっているかを確認し、変更や追加をしたり、組み合わせたりしていきA3用紙に記録する [20分]</p> <p>③ グループで話し合ったことを全体に広め、話し合う [30分]</p> <p>④ ホワイトボードを見ながら、話し合いで出た意見を確認する [15分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>はじめに、次の留意点を伝える。</li> <li>グループで出た意見を、発表する人を決めておくこと</li> <li>前回の記録を意識すること</li> <li>グループごとに発表された内容をA3用紙に記録すること</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>発表をホワイトボードに記録する。</li> <li>全体でさらに、変更・追加・組み合わせなどをしていく。</li> <li>新たな提案や意見を書き足していく。</li> <li>決まったことを書き足していく。</li> </ul>	A3用紙 マーカー (赤・青・黒)  ホワイトボードマーカー (赤・青・黒)
5分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>文化祭への思いを簡単に述べる</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>スローガンのもと、協力して準備を進めるよう声かけをする。</li> </ul>	
	<p>【おわりに】</p> <p>みなさん長い時間お疲れ様でした。スローガンに向かった文化祭にするために、具体的に何をしたらいいかアイデアをたくさん聞かせていただきました。今日の会を受けて、各団体で準備を進めていただきたいと思います。今後も協力してやっていきましょう。</p>		カメラ (ホワイトボードを写真撮影する)



2-③-② 公民館で行う文化祭を見直そう ホワイトボード記録 (見える化) の例



地域資源の活用を考える

## 2-④-① 地域の“おたから”を活用しよう

■対象：地域住民

■人数：20人

■時間：80分程度

■手法：ラベルワーク

学習のねらい 公民館エリア内にある地域の“おたから”（歴史・自然・文化・産業・人等）について出し合うことで、地域のよさに気づくことができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物									
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、この地域の“おたから”である「ひと・もの・こと」について、どんなものがあるかみなさんと一緒に話し合います。今後、今回話し合ったことをもとに計画を立て、実際に訪れたいと思います。その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		市町村史、公民館活動記録集や公民館エリアマップ等があれば掲示する									
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 地域行事の思い出紹介 ② パースデーチェーン ③ 自己紹介 ・所属と名前 ・子どもの頃夢中になった遊び</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉を発せず、自分が一番早く起きたと思う順に並んで円をつくる。その後、4人のグループを作り、自己紹介をする。</li> </ul>	ストップウォッチ									
50分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 個人で付箋に、地域の“おたから”を思いつくだけ書く [5分]</p> <p>② 7つに分割された模造紙に、グループで書いたことを紹介しながら整理する [20分]</p> <p>③ グループ発表を聞く [10分]</p> <p>④ 自分が地域外の人に発信したい内容を決め、カテゴリーごとに3～5人のグループをつくる [5分]</p> <p>⑤ 紹介したい内容に対する思いをグループで出し合い、具体的な紹介方法について話し合う [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1枚の付箋に1つ、思いつくままにできるだけたくさんのことを記入するように伝える。</li> <li>紹介しながら、カテゴリーごとに分類してはっていくように伝える。（迷ったら、その他にはる）</li> <li>※【アレンジ】他のグループの成果物を見て回ることに代えることもできる。</li> <li>グループが1人か2人の場合、似た内容や結びつけられるもので調整しながら3～5人のグループをつくるよう声をかける。</li> <li>次回も、同じグループで活動することを伝える。</li> </ul>	<p>付箋 サインペン</p> <p>模造紙 （7つに分割したもの）</p> <table border="1"> <tr> <td>歴史 史跡</td> <td>人</td> <td>自然 環境</td> </tr> <tr> <td>食 文化</td> <td>産業</td> <td>伝統 芸能</td> </tr> <tr> <td colspan="3">その他</td> </tr> </table>	歴史 史跡	人	自然 環境	食 文化	産業	伝統 芸能	その他		
歴史 史跡	人	自然 環境										
食 文化	産業	伝統 芸能										
その他												
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 今日の話し合いをふり返っての感想を書く ② グループで話し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>中心のワーク④で決めたグループで行う。</li> <li>全体に広げたいことは積極的に取り上げる。</li> </ul>	A4用紙 マーカー									
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。地域の魅力ある“おたから”についての話し合いを通して、紹介したい「ひと・もの・こと」が見つかったでしょうか。次回は、さらに具体的な紹介方法について話し合いますので、関係する情報があればご準備ください。みなさんの周りに関心がありそうな方がいたら誘い合わせて、次回もご参加ください。</p>											

## 2-④-② 地域の“おたから”を活用しよう

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：90分程度 ■手法：ラベルワーク

学習のねらい 地域の“おたから”について、知りたいこと、してみたいことを考えることで、地域の活動に参加（しようと）する意欲を高めることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>① 前回のグループで座る</p> <p>今日は、前回話し合った、“訪れたい場所”について、具体的に計画を立てていきたいと思います。 それでは、その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>	<p>・新しく参加された方は、興味のあるテーマのグループに入るように伝える。</p>	<p>模造紙（前回の島をまとめたもの）を掲示</p>
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① ○×アンケート ② 自己紹介 ・「名前と一言」</p>	<p>・後半の質問は、テーマにつながるものを出す。</p>	<p>○×の札（人数分）</p>
60分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 前回のふり返りと今回の進め方、企画書の説明を聞く [3分]</p> <p>② 前回のカードをもとにして、企画書の「2 訪れたい場所」を話し合って決める [6分]</p> <p>③ 「3 知りたいこと!してみたいこと!」を、付箋に書く [4分]</p> <p>④ グループで付箋を出し合いながら話し合い、実施したいことを決める [20分]</p> <p>⑤ 具体的な時期、時間、経費などや、テーマを話し合って書く [15分]</p> <p>⑥ グループごとに、企画書の2と3を発表し合う [12分]</p>	<p>・前回まとめた模造紙を見ながら、大まかにグループの特徴を伝える。（内容によってグループとグループが一緒になることも考えられる）</p> <p>・ホワイトボードに企画書の様式を描き、説明する。</p> <p>・訪れたい場所は、3カ所程度とすることを伝える。</p> <p>・似た内容は近くの付箋にはり整理するように伝える。</p> <p>・大切なことや考えたことは、備考欄やメモ欄に記入するように伝える。</p>	<p>ホワイトボード</p> <p>企画書（A3サイズに拡大したものをグループ数）</p> <p>付箋</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 「今日の感想」を書く ② グループで発表し合う</p>	<p>・バインダーにはさんであるA4用紙に書くように伝える。</p> <p>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</p>	<p>A4用紙</p>
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。訪れたい場所について話し合いました。次回は、今日の企画を実施するための話し合いをしていきます。それまでに、各グループで必要なことは調べておいてください。みなさんの思いが形になるよう、今後も一緒に取り組んでいきましょう。</p>	<p>※それぞれのグループの企画書を人数分渡す。 (A4サイズに縮小コピーする)</p>	

2-④-② 地域の“おたから”を活用しよう

[A3サイズに拡大]

           枚目

**“おたから”活用の企画書**      (      ) 班

<p><b>1 テーマ</b></p>		
<p><b>2 訪れたい場所</b></p>	<p><b>3 知りたいこと！ してみたいこと！</b></p>	<p><b>4 備考</b> 時期・時間 経費 など</p>

(メモ)

地域資源の活用を考える

## 3-① 元気な地域にするために必要なこと

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：60分程度 ■手法：フリップ・ディスカッション

学習のねらい 地域のよさを見つめ直し、今後、元気な地域にしていくために必要なことについて考えることで、よりよい地域づくりに向かう意欲を高めることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、私たちの住んでいる市（町村）の良さについてみんなで見つめ直し、今後の活動につなげるため、活力ある市（町村）にしていくために必要なことを考えていきます。 それでは、その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 命令ゲーム ② パースデーチェーン [グループ分け] ③ なんでやねん</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・和やかな雰囲気づくりに努める。</li> <li>・「誕生日順」などで並びかえ、4人のグループをつくる。</li> </ul>	
32分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 質問を聞いて、思いついたことをフリップに書く [2分] ② フリップを見せ合い、グループで話し合う [6分] ※ ①～②を繰り返す [8分×3回 計24分]</p> <p>《質問例》</p> <p>① 私は一見〇〇ですが、実は□□です ② 〇〇市（町村）で好きな場所・好きなところはどこ・何ですか ③ 〇〇市（町村）の自慢できることは、何だと思えますか ④ 今後の〇〇市（町村）を、さらに元気にするためには、何が・どんなことが必要だと考えますか</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1つめの質問はアイスブレイクとして、自己紹介につながるものにする。</li> <li>・状況に応じて、話し合いの様子を紹介したり、全体で確認したり、臨機応変に対応する。</li> <li>・参加者の意識や思いの把握に努め、その流れに沿った質問内容に変更する。</li> </ul>	<p>A4用紙 (質問の数+数枚をバインダーにはさむ) マーカー 質問掲示物</p>
8分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 今日の会合をふり返っての感想を書く ② 代表者の発表を聞いて、思いを分かち合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フリップの最終質問をふり返りとしてもよい。</li> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。みなさんが、“わが町”を愛し、“わが町”の将来に熱い思いをもっていらっしやることがよくわかりました。次回は、今日の貴重なご意見をもとに、この会の活動について、もう少し具体的に考えていきたいと思えます。 次回も声をかけ合って、お出かけください。</p>		



## 3-② “笑顔あふれるまちづくり” にむけて

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：90分程度 ■手法：ワールド・カフェ

学習のねらい 子どもの笑顔があふれるまちづくりを進めていくためのアイデアを出し合うことで、今後の具体的な取組を考えることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、「地域の将来ビジョン」のひとつ“子どもの笑顔あふれる町づくり”を取り上げ、みなさん一緒にアイデアを出し合う中で、グループごとに今後の具体的な取組について考えていきます。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
10分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① いす移動実態把握 ② グループ分け ③ 自己紹介 「子どもの頃、地域の方にしてもらってうれしかったこと」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・質問は、おもしろくて単純なものからテーマにつながるものへと発展する。</li> <li>・①の最終質問の席順で4人のグループを作る。</li> </ul>	いす
70分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① ワークの説明を聞く [5分] ② テーマについて、グループで話し合う [15分] ③ ホストだけ残り、メンバーを変えて話し合う [20分] ④ もとのグループで、ひとつの取組に絞って話し合う [20分] ⑤ グループ発表を聞く [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークの方法、手順を端的にわかりやすく伝える。</li> <li>・ホスト役を一人決めるように伝える。</li> <li>・話し合いは、気軽に、自由に、おしゃべり感覚で行い、模造紙には、落書きする感覚で、メモや絵や図、記号を書くよう伝える。</li> <li>・また、他のメンバーのアイデアをしっかり聞くことを大切にすることも伝える。</li> <li>・ホスト役は、それまでの話し合いの概要を新メンバーに伝える。</li> <li>・④では、A3用紙にグループの考えをまとめるようにする。</li> </ul>	<p>ワークの 手順提示物</p> <p>模造紙 色マーカー</p> <p>A3用紙</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 今日の会合をふり返って、キーワードを書く ② 代表者の発表を聞いて、思いを分かち合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キーワード、漢字一字、熟語、文章、絵等、書きやすい方法で書くよう伝える。</li> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	A4用紙
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。今日は、地域の将来を担う子どもたちのために、みなさん全員が熱い思いをもっていらっしゃることがよくわかりました。また、今後みんなで取り組む具体案も出し合うことができました。今後は、もう少しこの案を絞って、みんなで、地域をあげて取り組むことを決めていきたいと思います。今後よろしくお願ひします。</p>		

## 3-③-① “めざす子ども像” を考える

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：90分程度 ■手法：ラベルワーク

学習のねらい “めざす子ども像” について意見を出し合い、分類整理することによって、地域の子育てでめざすイメージを共有することができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、この地区の子どもたちがどんな子に育ってほしいかを考えて、出し合います。その上で、“〇〇地区のめざす子ども像” について、いくつかの項目を決めていきます。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① たましいの握手 [2人組] ② 上・下・左・右・パン ③ せーの パン！ [最終的に4人組をつくる] ④ 自己紹介</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・楽しい雰囲気づくりを進め、自然な形でグループ分けにつなげる。</li> </ul>	
55分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 「〇〇地区の子どものたちはどんな子に育ってほしいか」をさまざまな視点から考えて、個人で付箋に書く [7分] ② グループで模造紙にはりながら紹介し合い、付箋を分類して島をつくる [15分] ③ 島を整理して、見出しをつける [13分] ④ グループで“めざす子ども像”について話し合う [10分] ⑤ グループ発表を聞く [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1枚の付箋には、1つのことを書くように伝える。</li> <li>・さまざまな視点から考えて書けるように、必要に応じて例をあげる。</li> <li>・見出しが“めざす子ども像”の項目になることを伝える。</li> <li>・グループごとに最もめざしたい子ども像を3つ以内に絞るよう伝える。</li> <li>・絞った子ども像の項目が全員で共有できるよう、図や矢印、イラスト等を使い、わかりやすくする。</li> </ul>	<p>付箋 サインペン 模造紙  ホワイトボード</p>
15分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 今日の会議をふり返って、キーワードを風船に書く ② 一人ずつ書いたことを紹介し、思いを分かち合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・キーワード、漢字一字、熟語、短文、絵等、書きやすい方法で書くよう伝える。</li> </ul>	<p>風船 色マーカー</p>
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。今日の話し合いによって、〇〇地区の“めざす子ども像”が、〇個に絞られました。しかし、これらすべてをねらうと、われわれが取り組む活動も複雑で何をすればいいのかわかなくなりそうです。そこで、次回は、さらにめざす子ども像を絞っていきたいと思います。よろしくお願いします。</p>		

## 3-③-② “めざす子ども像”を考える

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：90分程度 ■手法：ランキング


学習のねらい (前回の話し合いで作成した)項目をもとに“めざす子ども像”についてさまざまな考え方を話し合うことで、地域での子育てにおけるビジョンを共有することができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、前回話し合った“〇〇地区のめざす子ども像”であがった項目について、みなさん全員がある程度納得の上で、優先順位を決めていきます。その優先順位に沿って、それぞれの部会での具体的な活動につながればと思います。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
15分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 音探し ② ハイ・イハ・ドン ③ 自己紹介 ・10年後には、〇〇な地域になってほしい</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4人グループをつくる。</li> <li>・グループのメンバーの雰囲気づくりにつなげる。</li> </ul>	音探しセット
55分	<p style="text-align: center;"><b>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</b></p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① ワークシートに個人で順位づけを記入する [5分]</p> <p>② グループで個人の順位づけを確認する [5分]</p> <p>③ それぞれ順位付けした理由や根拠を紹介し合う [15分]</p> <p>④ グループ決定する [20分]</p> <p>⑤ 各グループの考えを紹介し合う [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ワークシートの項目は、それぞれの地域の实情に応じて書き込む。</li> <li>・それぞれの項目の詳細な状況は、各自の判断に委ね、細かい説明はしない。</li> <li>・すべての順位づけが難しいようなら、同じ順位をつけてもよいことを伝える。</li> <li>・「グループ協議で気をつけること」を確認する。</li> <li>・合意形成を大切にしながらも、意見がまとまらなければ、その様子を発表してもらう。</li> </ul>	<p>ワークシート サインペン</p> <p>掲示用一覧表 (模造紙) 色マーカー</p>
20分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 2回の会議をふり返って、今後、地域で取り組みたい活動を書く ② グループで紹介する ③ グループの代表が全体に発表する</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人で、取り組みたい具体的な活動を書くよう伝える。</li> <li>・グループで紹介し合った上で、代表が具体的な活動案を全体の場で紹介し合う。(見える化する)</li> </ul>	A4用紙 ホワイトボード
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。前回と今回の話し合いによって、〇〇地区のめざす子ども像の優先順位が(ある程度)はっきりしました。この優先順位に沿って、今後の各部会での活動を具体的に考えていただきたいと思います。今日のふり返りで、その大きなヒントもいただきましたので、事務局から各部会にしっかりと伝えていきます。 各部会の活動にも、ご協力をよろしくお願いいたします。</p>		

### 3-④-① こんな町 めざそう！ どんなこと できそう？

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：60分程度 ■手法：フリップ・ディスカッション

学習のねらい 地域のよい面や問題点、困っていること等について話し合うことで、地域の未来のために何ができるかを考えることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、この町を住みよい町にしていくために、自分たちで何ができそうか考えていきます。 それでは、その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 何に見えるかな</p>  <p>② 自己紹介 ・地域の好きなところ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まずは、個人で、次は、4人のグループで考える。</li> <li>・個人よりグループで考える方が多く見つけることができることを体感し、この後のワークのねらいにつなげる。</li> <li>・まず、フリップに一言で書き、その後グループで自己紹介する。</li> </ul>	<p>バインダー A4用紙 色マーカー</p>
30分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 地域の現状について「よいところ」をフリップに書き、グループで意見交換をする [6分]</p> <p>② 「問題点・困っているところ」をフリップに書く [5分]</p> <p>③ グループで意見交換をする [5分]</p> <p>④ 「〇年後、どんな地域になってほしいか」をフリップに書く [2分]</p> <p>⑤ グループで意見交換をする [5分]</p> <p>⑥ 「そのために必要なこと」(課題)をフリップに書く [2分]</p> <p>⑦ グループで意見交換をする [5分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分が感じていること以外に、人から言われたことがある内容を加えてもらってもよい。</li> <li>・話し合いの間、ファシリテーターは、グループをまわり、意見をメモし、ホワイトボード等に整理する。</li> <li>・「めざす地域」は、「3年後」「5年後」「10年後」等と、グループで選んでもらってもよい。</li> <li>・「そのために必要なこと」(課題)は、実現性で考えるのではなく、自由な発想で考えてもらう。</li> </ul>	<p>ホワイトボード</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 「自分たちでやってみたいこと」をフリップに書く</p> <p>② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。地域には、問題点や困っていることもあるとは思いますが、やってみたいことを考えることで、めざす地域に一步近づく第一歩となったのではないかと思います。まずは、できることから取り組んでいきましょう。</p>		

## 3-④-② こんな町 めざそう！ どんなこと できそう？

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：80分程度 ■手法：カードワーク+ブレインストーミング

学習のねらい 「住みよい町とはどんな町か」を話し合うことで、“めざす地域像”について考えることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>前回は引き続き、この町を住みよい町にしていくために、今回は、〇年後、この町がどうなっていてほしいか考えていきます。それでは、その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
10分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 自己紹介</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・名前</li> <li>・前回の感想</li> <li>・この町のおすすめスポット</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回とはちがう4人のグループをつくる(アイスブレイクでグループ分けをしてもよい)。</li> <li>・その後、前回の想起もかねて、自己紹介を行う。</li> </ul>	
60分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① “めざす地域像”を、1枚に1つずつ、なるべくたくさんカードに書く [7分]</p> <p>② 書いたカードをグループで集め、シャッフルして中央におき、カードを引いて、選択する [5分]</p> <p>③ 最後に残したカードについて、グループで思いを紹介し合う [8分]</p> <p>④ グループの代表が、グループで選んだカードを全体に紹介する [10分]</p> <p>⑤ 各グループで選んだカードをもとに、全体共通の“めざす地域像”を考える [30分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回の確認と、今回のねらい、ワークの流れを確認する。</li> <li>・「このまちを住みよい町にしていくために、〇年後、この町がどうなっていてほしいか」について考えるように伝える。</li> <li>・「〇年後」は、「3年後」「5年後」「10年後」等、参加者とともに決めてもよい。</li> <li>・全員が紹介後、選ばなかったカードも紹介するように伝える。</li> <li>・各グループで選んだカードをホワイトボードに見える化する。</li> <li>・意見を混ぜ合わせて1つの“めざす地域像”にしてもよい。</li> <li>・全ての意見を大切に扱い、迷う場合は優先順位をつけることを提案する。</li> <li>・決定後、全体で“めざす地域像”を確認する。</li> </ul>	<p>カード サインペン</p> <p>ホワイトボード ホワイトボード マーカー (黒・赤・青)</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 「今日の感想」をワークシートに書く</p> <p>② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	ワークシート
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。今回は、「この町を住みよい町にしていくために、〇年後、この町がどうなっていてほしいか」について考えました。すてきな“めざす地域像”をたくさん聞かせていただきました。次回は、この“めざす地域像”に近づくために、自分たちで何ができるのか、みなさんとアイデアを出し合っていきたいと思います。</p>		



### 3-④-③ こんな町 めざそう！ どんなこと できそう？

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：60分程度 ■手法：ラベルワーク

学習のねらい (2回目に話し合った) “めざす地域像” に近づくために、自分たちにできることを出し合うことで、自らの動きにつなげて考えることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今回は、前回みなさんが考えた“めざす地域像”に近づくために自分たちで何ができるかを考えていきます。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① たいやきカードを使って、短所カードで自己紹介をする ② 裏面の長所カードを使って他己紹介をしあう</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回とはちがう4人のグループをつくっておく。(アイスブレイクでグループ分けをしてもよい)その後、「たいやき自己紹介」を行う。</li> <li>・「見方や、考え方を変える」ということを後のワークにつなげる。</li> </ul>	たいやきカード
30分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① “めざす地域像”に近づくために自分たちで何ができそうなのかを付箋1枚に1つずつ、なるべくたくさん書く [10分]</p> <p>② 書いた付箋を紹介し、模造紙にはりながら話し合う [10分]</p> <p>③ グループの代表が、発表する [10分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回までの確認(模造紙にまとめたもの)と、今回のねらい、ワークの流れを確認し、見通しをもつ。</li> <li>・考えるときの主語は、「行政」「誰か」ではなく、「自分たち」とする。</li> <li>・「すぐにできそうなこと」「時間のかかること」、どちらでもよい。</li> <li>・話し合いの中で多様な意見が出ることを推奨し、否定的な意見が出た場合は、「ルールとマナー」を確認する。</li> <li>・出た意見をホワイトボード等に整理して記録する。</li> </ul>	<p>模造紙 (前回までの意見が集約されたもの)</p> <p>付箋 サインペン</p> <p>模造紙 色マーカー</p> <p>ホワイトボード ホワイトボード マーカー</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 「今日の感想」をワークシートに書く ② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	ワークシート
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。今回は、“めざす地域像”に近づくために自分たちで何ができそうかを考えました。これからこれを、実際に取り組んでいくことが大切になってきますね。次は、何からどう取り組んでいくのか考えていきましょう。</p>		

### 3-④-④ こんな町 めざそう！ どんなこと できそう？

■対象：地域住民

■人数：20人

■時間：90分程度

■手法：ランキング

学習のねらい （3回目を話し合ったあとで）これまでに明らかになった“めざす地域像”に向けて、何からどう取り組んでいくのかを考えることで、実際の動きにつなげる意欲を高めることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、これまでのワークで明らかになった「めざす地域像」に近づくために自分たちにできそうなことの中から、何からどう取り組んでいくのか考えてみましょう。</p> <p>その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
10分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① ヒミツ自己紹介 「名前」と「実は私、・・・」</p> <p>② 漢字集め ・3画で書ける漢字</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・4～5人のグループで行う。</li> <li>・まずは、1人で考える。次に、グループで出し合い、協力する良さにつなげる。</li> </ul>	A4用紙 サインペン
70分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① ワークの説明を聞く [2分]</p> <p>② これまでのワークをふり返る [3分]</p> <p>③ ワークシートに、取り組んでみたいもの上位3つを書く [5分]</p> <p>④ グループ内で順位づけを確認する [3分]</p> <p>⑤ それぞれ順位付けした理由や根拠を紹介し合う [15分]</p> <p>⑥ グループの上位3つを決定する [20分]</p> <p>⑦ 各グループの考えを全体に発表する [7分]</p> <p>⑧ 今後、どれから取り組むかの上位3つを全体で決定する [15分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ねらいとワークの流れを確認し、見直しをもつ。</li> <li>・これまでのワークを主催者がまとめた一覧表を見ながらふり返る。</li> <li>・この会に初めて参加する人がいる場合、特に丁寧にふり返る。</li> <li>・ランキングの項目は、これまでの話し合いを受けて書き込んでおく。</li> <li>・すべての順位づけが難しいようなら、同じ順位をつけても良いことを伝える。</li> <li>・⑥では、参加者の合意で決定する過程を大切にし、意見がまとまらなければ、その様子を⑦で発表してもらう。</li> </ul>	<p>これまでのワーク一覧表</p> <p>ワークシート（ランキング項目を記入したもの）（A4版）</p> <p>模造紙（掲示用ランキング表）</p> <p>色マーカー</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 「今日の感想」をワークシートに書く</p> <p>② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・今後自分で取り組みたいことを書いてもよい。</li> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	ワークシート
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。今日は、「できそうなこと」「やってみたいこと」が少し具体的に変わったのではないのでしょうか。次回は、実践に向けて、より具体的に計画を立てていきましょう。</p>		

## こんな町 めざそう！どんなこと できそう？

めざす地域像 「子どもから高齢者まで、笑顔があふれる町」

「自分たちにできそうなこと」一覧の中で、自分が取り組んでみたいと思うことの上位3つを決めて、順位を書いてください。

自分たちにできそうなこと	順位					
	自分	メンバーの名前			グループ 決定	全体の 決定
① 子どもが遊べる場所や機会を増やす						
② 多世代にわたる交流事業を行う						
③ 地域のよさを味わう						
④ 災害に強い町づくりを考える						
⑤ 親子の自然体験活動						
⑥ 地域の人同士のつながりの場をつくる						
⑦ カッコいい大人（地域の人材）を発掘する						
⑧ 文化祭を見直す						
⑨ 中高生の活躍の場づくり						
⑩ 健康にくらす町づくり						

今日の感想を書きましょう。

## 4-① 災害にあう前に必要なこと

■対象：地域住民 ■人数：20人 ■時間：75分程度 ■手法：ピクチャーワーク＋ラベルワーク

学習のねらい 自分たちの暮らす地域の被害を予想することで、防災に向けての取組や、災害時の備え・心構えをもつことができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、防災マップを使って地震や大雨といった災害時に想定できる被害について見ていきます。そして、普段からどのようなことに気をつける必要があるのか考えます。 その前に少し心と体をほぐしましょう。</p>		
15分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 後出しじゃんけん ② セーのパン！ ③ 自己紹介 ・自身が体験した災害について</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・③ではこれまで自分が体験したことのある災害について簡単に紹介し合う。</li> <li>・話しにくい場合や、思いつかない場合はしなくてもよい。</li> </ul>	
45分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 防災マップを見ながらそれぞれの自宅がどんなところにあるのか確認する [10分] ※右ページ Point A</p> <p>② 地図に印をつける [5分] ※右ページ Point B</p> <p>③ 災害時、避難時に注意が必要なこと・ものを付箋に書く [10分] ※右ページ Point C</p> <p>④ グループで付箋を紹介し、模造紙上で分類し、島をつくる [15分]</p> <p>⑤ グループで話し合ったことを代表が発表する [5分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・防災マップ上で自宅周辺の様子（地形、災害指定箇所等）を見るよう伝える。</li> <li>・自宅や勤務先・子どもの学校など自分や家族に関わる箇所の周辺環境を知る。（避難コースの確認）</li> <li>・官公庁・医療機関・災害救援に関わる機関や警察署・公民館・福祉施設等を確認する。</li> <li>・想定される災害や避難時に注意が必要なことに気づくように促す。</li> </ul> <p>例）・通常使用している道路や避難所までの道路の状態の確認 ・避難所の安全性の確認 ・災害時にすべきこと ・持ち出す物の確認 等</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・想定できる被害だけでなく気づきも紹介する。</li> </ul>	<p>地域の防災マップ ドットシール（数種類）</p> <p>筆記用具</p> <p>付箋 サインペン</p> <p>模造紙 色マーカー</p>
15分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① いつ起こるかかわからない災害について、必要だと思われる“備え”について、グループ内でふり返る</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・まずは、知ることが大切であることを伝える。</li> </ul>	
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。いつ起こるかかわからない災害に備えることは大切なことですね。 今日は、災害時に想定できる被害について、改めて考えるきっかけになったことと思います。</p>		



4-①「災害にあう前に必要なこと」 参考資料

①準備するもの(1グループあたり)

- 防災マップ
- 筆記用具(水性マーカー・色鉛筆等)
- 付箋
- 模造紙



②作業の手順



Point A 自宅周辺の状況を確認する

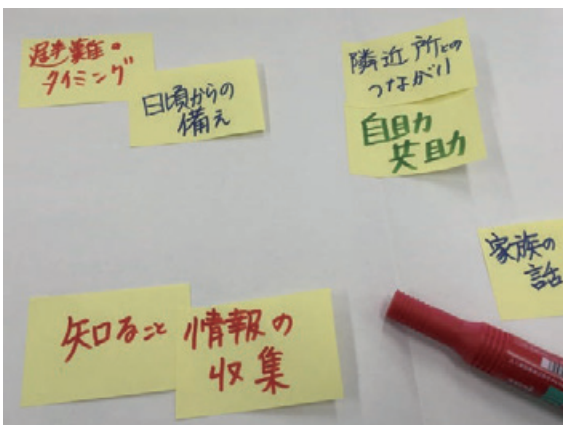
土砂災害警戒地域・大雨時の浸水想定区域ではないか。避難所へ移動するための道路は安全かを確認する。

※グループ数の防災マップが準備できない時は、略地図に防災情報を書き写すワークを行ってもよい。



Point B 地図に印をつける(書き込み・シール 等)

自宅や学校・保育所・幼稚園・勤務先等、家族に関連する箇所を確認する。また、公民館や病院・公共施設などにシールをはる。避難所指定されている箇所を目立つように印をつける。危険箇所に色を塗る。



Point C 気づいたことを付箋に書きラベルワークの手法でまとめる

ラベルの例

- ・どんな行動をとるか
- ・そのために必要なものはなにか
- ・日頃から気をつけたいこと
- ・今日からできることはあるか



## 4-② もし1日前に戻れたなら…

■対象：中高生～一般地域住民 ■人数：20人 ■時間：80分程度 ■手法：エピソード+ラベルワーク

学習のねらい 災害にあう前に、備えておくことやものを考えて、話し合うことで、災害に対する構えをつくり、事前の行動をとろうとする意欲を高めることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>今日は、災害時を想定して、必要になると考えられる“準備”について考えましょう。それぞれの経験からくる視点や発想を大切に、普段から準備しておきたいものをみんなで考えましょう。 では、まず心と体をリラックスさせましょう。</p>		
20分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 後出しじゃんけん ② せーのパン！ ③ 自己紹介 ・自身が体験した災害について</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・③は、これまで自分が体験したことのある災害について簡単に紹介し合うとよい。</li> <li>・「話しにくい」「ない」場合は話さなくてもよい。</li> </ul>	
50分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① エピソードを聞く [1分] ② 1日前に戻れるとして、自分だったらどうするかを考え、思いっただけ付箋に書く [6分] ③ グループで付箋を模造紙に出し合い、分類しながら島をつくる [15分] ④ 島を整理して、見出しをつける [15分] ⑤ グループ発表を聞く [13分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ものの準備だけでなく、幅広い観点から考えるように促す。</li> <li>・付箋を出す際に、理由も合わせて話してもらおう。</li> <li>・設定は、40代男性だが、自分ならこうするというような意見が出てきても受容し、ふり返りに反映したい。</li> </ul>	<p>エピソード資料</p> <p>付箋 サインペン 模造紙 色マーカー</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 自宅に帰ってから取り組もうと思ったことをワークシートにまとめる ② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己をふり返り、今後について考える。</li> <li>・全体に広げることができれば、取り上げてもよい。</li> </ul>	ワークシート
	<p>【おわりに】</p> <p>災害は、いつも突然やってきます。今日考えた、準備しておくといいものの中には、ご近所さんとの関係をつくっておくことなど、1日だけでは準備しきれない内容もあったのではないのでしょうか。普段から、備えることが安心して暮らせる町づくりにつながるのかもしれない。</p>		

## 【エピソード資料】

このエピソードは、内閣府の「一日前プロジェクト」から引用したものです。  
東日本大震災を経験した仙台市青葉区の40代男性（会社役員）の事例をもとに、もし1日前に戻れたなら、どうするかを想像しながら聞いてください。

### 「災害対策ゼロの自分に気づかされる」

（仙台市青葉区 40代 男性 会社役員）

事務所でデスクワーク中、「地震だなー」と軽く思った次の瞬間にはこれまで体感したことのない信じられない揺れに・・・。

ビルが古いこともあり、本棚を始め、ありとあらゆるものが倒れるなか、必死で目の前の倒れそうなものを手で押えてました。とっさの出来事に机の下に身を隠すなど冷静な判断もできませんでした。

独り身で、両親は県外なので、まず心配したのは自宅マンションに居る愛犬のこと。マンションまでは徒歩圏なので、急いでマンションに戻り、啞然・・・。

8階の部屋は玄関にひび割れ、部屋の中は食器棚からテレビ、本棚まで、事務所同様にメチャメチャな状態。幸いにも愛犬は無事で、部屋のものには一切触れず、愛犬を連れてすぐに事務所に戻りました。

その後は事務所で3日間過ごすことに・・・。

もし1日前に戻れたなら・・・。

（後略）

## 4-③ いざ！避難所へ

■対象：30～40代 ■人数：20人 ■時間：80分程度 ■手法：ラベルワーク＋ランキング

学習のねらい 避難所で必要なことやものを出し合うことで、災害への備え・心構えを具体的に考えることができる。

時間	学習の流れ	留意点	準備物
	<p>【はじめに】</p> <p>自然災害はいつ起こるかわかりません。今日は、避難所を想像してワークを進めてもらいます。思いついたアイデアを自由に出し合って、避難所で必要なことを考えましょう。 それでは、少し心と体をほぐしましょう。</p>		
15分	<p>【アイスブレイク】</p> <p>① 後だしジャンケン ② せーのパン！ ③ 自己紹介 ・無人島に行くときに持っていきたいものベスト3</p>	<p>・自己紹介では、緊急時に必要なものをイメージして、中心のワークにつなげる。</p>	
55分	<p>《はじめにルールとマナーを確認しましょう》</p> <p>【中心のワーク】</p> <p>① 避難所生活を行う中で、必要だと思ふことを付箋に書く [10分]</p> <p>② グループで意見を出し合い、模造紙にはりながら島をつくる [15分]</p> <p>③ 島を整理して見出しをつける [13分]</p> <p>④ ③で作った島に、優先順位をつけ、島ごとの見出しの横に数字を書く [7分]</p> <p>⑤ グループで話し合ったことを代表者が発表する [10分]</p>	<p>・箇条書きでもよいので、思いついたことを書くように伝える。 (キーワードで良い)</p> <p>・1つの付箋に1つの内容を書く。</p> <p>・似ているキーワードを近いところに置くようにする。</p> <p>・なぜ、その順位になったのかその理由も含めて模造紙に記録する。</p> <p>・同率順位になる場合には、特にその理由を大切に扱う。</p>	<p>付箋 サインペン</p> <p>模造紙</p> <p>色マーカー</p>
10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 災害に対する備えを意見交換する中で、次回、学習したいことをグループ内で話す</p>	<p>・ランキングを参考に、次にやりたいこと、学びたいことを具体的にあげるように促す。</p>	
	<p>【おわりに】</p> <p>いかがでしたか。順位をつけることは難しかったのではないのでしょうか。ただ、ここで考えておくことが災害時の備えにつながると考えます。 さまざまな視点から避難所においてとるべき行動を考えることができたと思います。互いの思いを尊重し合える地域をつくっていきましょう。</p>		

# リフレーミングの活用

思い込みから抜け出せないときや思考が行き詰まったときに、リフレーミングは効果的な方法です。また、リフレーミングはさまざまな場面で活用できます。場面ごとにリフレーミングの活用例を紹介します。

## ■自己紹介&他己紹介

まず、短所カードを見ながら、自分に当てはまると思うものを選び、自己紹介をした後、隣の人から、長所カードの内容で、他己紹介をしてもらいます。

自分：ボクは、おおざっぱなところがある島根太郎です。

隣の人：この方は、おおらかな性格の島根太郎さんです。

短所カード	長所カード	短所カード	長所カード	短所カード	長所カード
自分勝手	マイペース	心配性	用心深い	引っ込み思案	控えめ
おおざっぱ	おおらか	ずうずうしい	押しが強い	しつこい	ねばり強い
八方美人	視野が広い	せっかち	すばやい	優柔不断	思慮深い

## ■ワークの際の声かけ

グループで話が停滞しているときには、話している内容にとらわれていて抜け出せない場合があります。そのとき視点を変えた話題を投げかける等の声かけを行うことも効果的です。

A：昼ご飯は、やっぱり自炊をした方がいいと思います。

B：でも、事前に人数確定をして食料を調達しないとイケないので難しいのではないのでしょうか。

C：食料が足りなければ、スタッフで調整すればいいですよ。

D：いやいや、申込時点で頼んでない人は、断りましょう。

C：でも、せっかくだから融通を利かせればいいのかと思うんですけど…。

D：スタッフ分の調整分がなくなったら、どうせ断らないといけなくなりますよね。

A、B、C、D： ……………

ファシリテーター：「もう一度、何のために自炊をするのかを見直してみてもどうでしょうか。」

C：そういわれれば、無理に自炊にこだわらなくても、今回は弁当でもいいかもしれないな…

## ■見える化

参加者から出てきた意見を、ホワイトボードに書いていくとき、ネガティブな内容よりポジティブな内容、あるいはどちらにでもとれる内容の方が意欲を高め次の動きにつながります。

参加者：募集をしても、なかなか人が集まらないんです。 ➡ 見える化：人を集める工夫が必要

ファシリテーター：「なるほど。『人を集める工夫が必要』ということですね。」

参加者：だいたいやる気が感じられないんですよ。 ➡ 見える化：やる気

ファシリテーター：「つまり『もっとやる気を見せてほしい』と…。」

# ファシリテーターの道具箱

## 3つのやくそく

“積極的”“尊重”“守秘”は参加型学習における基本マナー。アレンジして“どんだん”“うんうん”“しーっ”というようにわかりやすいキーワードにしてもよい。ワークの最後には、“守秘”について再度確認する。

## 付箋（ラベル）

よく使うのは7.5センチ×7.5センチのもの。色によって書く内容を変えることもできるので、数色あると便利。ラベルワークでタイトルを決めるときには、大きめの付箋（12センチ×7.5センチ）を使うこともある。

## 色マーカー（水性）

いろいろなワークで活用する。水性は裏写りしないので使いやすい。ペン先は太字、細字が両方使えるものが好ましい。縦線、横線で文字の太さを変えるとよい。オレンジ、黄色は見えにくいので使用を避ける。

## 参加者名簿

参加者の名前や人数がわかるもの。事前に知っておくことでワークの流れや時間配分、グループ分けを考えることができる。

## サインペン（細字）

カードワークや名札を書く際に使うことが多い。

## ワークシート

事前の準備で確認。既成のものより、実態に基づいて工夫されたものの方がよい。

## 作業用BGM

作業中やワーク前の雰囲気づくりに効果がある。

## バインダー

フリップディスカッションやワークシート、アンケートを書く際に使う。テーブルを使用しないときに、各作業に便利。

## A4用紙&A3用紙

フリップディスカッションや作業用紙等に使う。グループで話し合いする際に、付箋をはったりするのに便利。

## ホワイトボード&マーカー

ワークの話し合いや会議を「見える化」するために使う。マーカーは3色以上あるとよい。グループ作業で模造紙の代わりに使うこともある。

## マグネット

棒状のものが便利。ワークの成果物や掲示物をはったりするときに使う。

## 名刺カード

名刺大厚手のカードを使うことが多い。事前に50枚1セットにしておくとうよい。

## 卓上ベル

グループ発表などの残り時間の合図に使う。ベル以外に鈴やタイマー音などで知らせることもできる。

## 模造紙

マス目入りの方が使いやすい。ロールタイプのもので、ワークの前に出して、巻きグセを直しておくとうよい。

## 延長コード

会場の広さ、電源（コンセント）の位置を事前に確認。

## カラー布テープ・養生テープ

はり物だけでなく、名札の代わりにも使える。動きのあるワークの場合、柔らかい雰囲気にした時等に、“呼ばれたい名前”を書いてもらうとうよい。養生テープは、はる場所を傷めないで、重宝する。

## 掛け時計

ストップウォッチ同様、時間の管理のために使う。ストップウォッチはファシリテーターしか見えないが、時計は参加者全員にも見える。作業時間の目安になる。時計の位置は、参加者が見やすい位置に！

## 鉛筆

できれば消しゴム付きのものが便利。ワーク前には必ず削っておく。

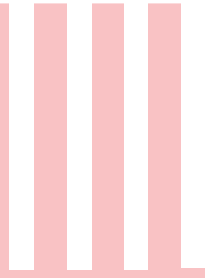
## ストップウォッチ・タイマー

ファシリテーターが時間を管理するために使う。作業に移る前に「作業時間は〇分です」、作業中には「あと〇分です」と参加者に伝えるようにして使う。キッチンタイマーを使うこともある。

ワークで“あったらいいな”と思う“こんなもの”“あんなもの”を挙げてみました。







# IV

## 学習プログラム 企画・設計の手引き



## 「学習プログラム 進行表」作成の手引き

進行表は、【はじめに】【アイスブレイク】【中心のワーク】【ふり返りと分かち合い】【おわりに】の5つで構成しています。次の留意点を参考にしながら、具体的な学習プログラムを作成していきます。

一通りプログラムが完成したら、全体の流れに一貫性があるか、ねらいを達成する流れになっているか、無理や無駄なものはないかももう一度確認します。また、時間配分を考えて、与えられた時間内に収めるように調整します。多くを詰め込みすぎず、少し余裕を持った設計になるようにします。

※ 記入用紙はP74にあります。

※ 上の図と1-①のプログラムの記入例を参照しながらご確認ください。

### ① プログラム名

- 参加者にとって魅力的なプログラム名を考えます。

1-① 愛すべき わが町

### ② 対象、人数、時間、手法

- 対象・人数・時間は、実情に合わせて書きます。
- 手法は、ねらいに迫るために、どのような参加型学習の手法を用いるか書きます。

■ 対象：地域住民

■ 人数：20人

■ 時間：80分程度

■ 手法：ラベルワーク

### ③ 学習のねらい

- 学習のねらいは、学習プログラム終了後に期待される、対象者の姿をイメージして書きます。
- 「(対象者が)〇〇することで、〇〇することができる」という形で書きます。

学習のねらい わが町のよさを考えて出し合うことで、よさを見つめ、愛着を深めることができる。

### ④ はじめに

- はじめにでは、テーマや大まかな活動内容を伝えます。
- 「これからアイスブレイクをします」ということばを使わずに、自然な形でアイスブレイクに入るようにします。

今日は、この町を住みよい町にしていけるために、自分たちで何ができそうか考えていきます。その前に、少し心と体をほぐしましょう。

### ⑤ アイスブレイク

- アイスブレイクは、対象者や、目的、場に応じたものを行います。(V アイスブレイク集 P76～P94参照)
- ねらいや中心のワークとのつながり、アイスブレイクの効果を意識して取り入れることが大切です。
- 参加者の様子や中心のワークとのつながり、そして、学習のねらいなどから必要でないこともあります。

### ⑥ ルールとマナーの確認

- 中心のワークに入る前には必ず、ルールとマナーの確認を行い、支持的な雰囲気づくりを心がけます。(P7参照)


《 はじめにルールとマナーを確認しましょう 》

⑦ 時間

⑧ 中心のワーク (⑨ 学習の流れ・⑩ 留意点)

⑪ 準備物

- 中心のワークでは、ねらいに迫るための参加型学習を効果的に取り入れていきます。
- 参加者を、自然な形で学びや気づきに導くための問いかけや進め方を考えます。
- 学習の流れと留意点、準備物が時系列で対応するように書きます。
- 留意点には、ねらいに迫るための手立てや予想される対処法等を書きます。
- 時間は、当日の進行具合によって変更も考えられるので、少し余裕をもった時間配分を行います。
- ねらいに迫るうえで大切にしたい部分が充実するように、時間配分を工夫します。

50分	<p>【中心のワーク】</p> <p>① 地域の現状について「よいところ」をピンク色の付箋に、「問題点・困っているところ」を青色の付箋に書く [3分]</p> <p>② 簡単な説明を加えながら付箋を模造紙のそれぞれの項目の場所にはりながら話し合う [12分]</p> <p>③ 「めざす地域」を緑色の付箋に書く [3分]</p> <p>④ 付箋を紹介し、はりながら話し合う [12分]</p> <p>⑤ 「そのために必要なこと」(課題)を黄色の付箋に書く [5分]</p> <p>⑥ 付箋を紹介し、はりながら話し合う [14分]</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ねらいとワークの流れを確認し、見通しをもつ。</li> <li>・自分が感じていること以外に、人から言われたことがあることを加えてもよい。</li> <li>・話し合いでは、簡単に説明を加えながら付箋を模造紙のそれぞれの項目の場所にはる。</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>・似た内容は近くにはり整理する。</li> <li>・「めざす地域」は、「3年後」「5年後」「10年後」等と、決めてもよい。</li> <li>・「そのために必要なこと」(課題)は、可能・不可能で考えるのではなく、自由な発想で考える。</li> </ul>	<p>ホワイトボード</p> <p>付箋 (ピンク・青)</p> <p>付箋 (ピンク・青)</p> <p>模造紙(項目を書いたもの)</p> <p>付箋 (緑・黄)</p>
-----	--	--	---

⑫ ふり返りと分かち合い

- ワーク全体をとおしての自己の気づきや変容を見つめ、それを全体で共有します。
- 自己をふり返り、全体で気づきや思いを共有できる大切な時間です。
- 学習プログラム終了後に期待される、参加者の姿をイメージして書きます。

10分	<p>【ふり返りと分かち合い】</p> <p>① 「自分が(自分たちで)やってみたいこと」をワークシートに書く</p> <p>② グループで発表し合う</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全体に広げたいことは、積極的に取り上げる。</li> </ul>	<p>ワークシート</p> <p>色マーカー</p>
-----	---	--	----------------------------

⑬ おわりに

- この会で決まったことや次回の予定、参加者が次を期待するようなことを伝えます。
- 価値や行動を押し付けないようにします。
- 必要に応じてルールとマナーを再度確認します。

いかがでしたか。地域には、問題点や困っていることもあるとは思いますが、やってみたいことを考えることで、理想の地域に一步近づけそうな気持ちになれたのではないのでしょうか。まずは、できることから取り組んでいきたいですね。

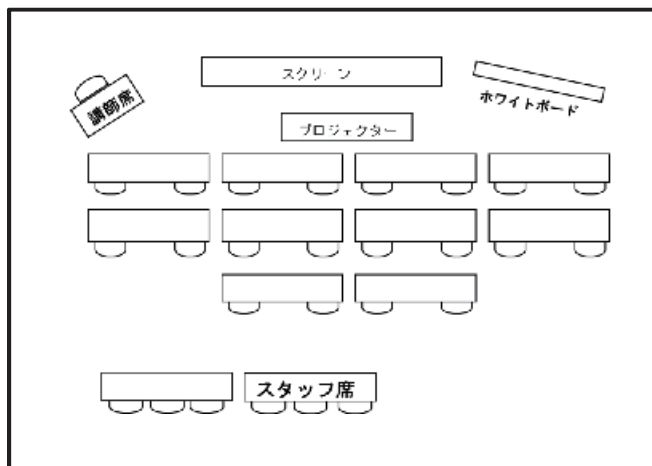
## 「会場図・準備物一覧」作成の手引き

※ 記入用紙はP73にあります。

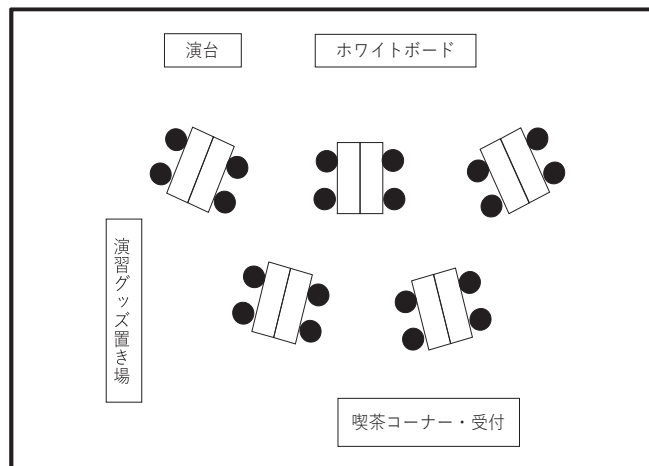
### 会場図

場の設定は、会場の広さや形、参加者の人数や動きをイメージして行います。状況に応じて工夫をしていきます。下に代表的な例を紹介します。

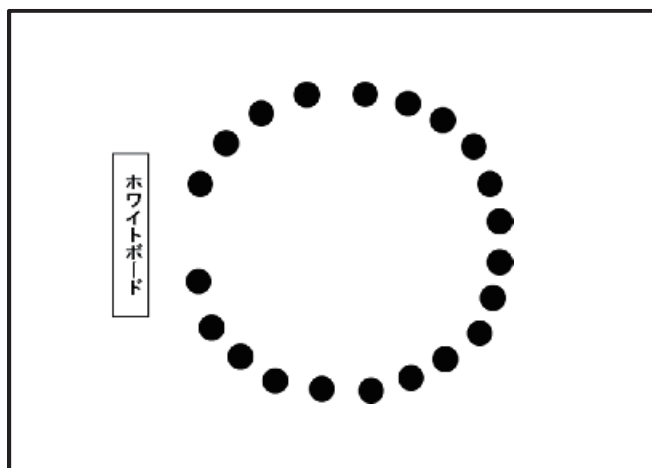
#### ■ 講義の場



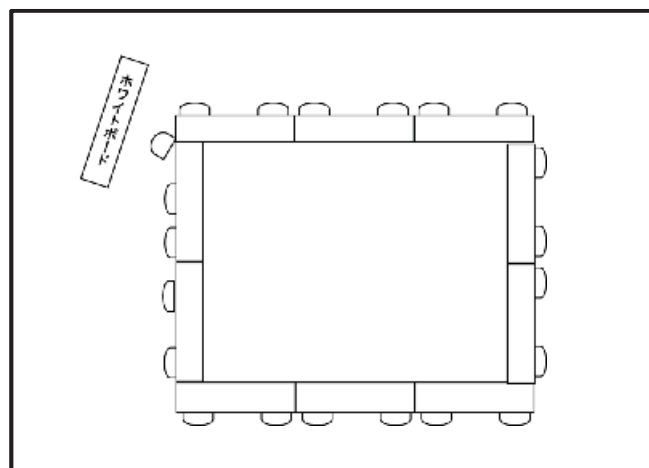
#### ■ グループワークの場



#### ■ 全体ふり返りの場



#### ■ 全体で協議をする場



### 準備物一覧

場面ごとに必要なものをイメージしながら書き上げることで、ワークの流れをより具体的にイメージすることにつながります。各プログラムの準備物の欄や、「ファシリテーターの工具箱」(P68)を参考にしてください。







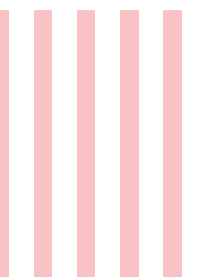
【進行表 記入用紙】



■対象：                      ■人数：                      ■時間：                      分                      ■手法：

学習のねらい

時間	学習の流れ	留 意 点	準 備 物
	<p>【はじめに】</p> <div style="background-color: yellow; height: 40px; width: 100%;"></div>		
分	【アイスブレイク】		
分	<div style="background-color: blue; color: white; padding: 2px;">《 はじめにルールとマナーを確認しましょう 》</div> <p>【中心のワーク】</p>		
分	【ふり返りと分かち合い】		
	<p>【おわりに】</p> <div style="background-color: yellow; height: 40px; width: 100%;"></div>		



# アイスブレイク



# アイスブレイクについて

= 単なる雰囲気づくり？ レクの要素？ 楽しければいいの？ =

## ■アイスブレイクとは？

簡単な<sup>1)</sup>ゲームなどで、場の堅い雰囲気を和らげ、初対面の参加者の緊張を解きほぐすことを「氷を砕く」という意味で「アイスブレイク」と呼んでいます。

## ■その効果は？

- 緊張をほぐし、場の雰囲気を和ませる
- お互いが知り合える
- 参加者の期待や個性を確認できる
- 中心のワークの準備運動にできる

## ■その方法は？

講座前に行う場合は、あらかじめゲームを2～3個<sup>2)</sup>準備しておき、10～15分程度<sup>3)</sup>をめどに実施します。担当者一人でもできるゲームをいくつかタネ<sup>4)</sup>としてもっておくと、目的や場に応じてアレンジでき、また自分もリラックスできます。

## ■具体的な内容は？

どんなゲームをするかはその目的次第でいろいろ考えられます。雰囲気を和らげるものにするか、グループをつくるためにするか、またグループ内の人間関係づくりのためにするか等が考えられます。



参加者の「心の壁」をとりはらう

参加者同士の距離を縮める

アレンジの仕方は無限大



## アイスブレイクの留意点

- ① アイスブレイクは、必ずやらなければならないものではありません。参加者の様子や実態に応じて、意義があると判断した場合には**はっきりとした目的と流れをもって実施**してください。
- ② 人には（子どもにも）、得手不得手があります。強制はできないし、配慮も必要です。得意なもの・やりやすいものを自分なりにつくって試してみてください。目的にあったゲーム等、たくさん本や資料にありますので、**自分バージョン**をぜひつくってください。
- ③ アイスブレイクを始めるとき、「これから、アイスブレイクをします」というような言い方よりも「心と体をリラックスさせましょう」「まずは、軽く、私と遊びましょう」というような言い方がよいです。**自然な流れを大切にしましょう。**

出典：「ファシリテーター養成講座実践記録」（鳥根県立生涯学習推進センター、2007年3月）

- 1) 目的や場に応じて、難しいものや複雑なものを選ぶこともある。
- 2) 遊び・ゲーム数は無限大。複数用意しておき、目的や場に応じたものを選択したい。
- 3) 時間は、参加者の様子を見て、柔軟に設定したい。ただし、中心のワークの時間に影響がでないように。
- 4) “ネタ”ではなく“タネ”と捉え、参加者を操作するのではなく、一緒に目的の花を咲かす意味で。

# アイスブレイク 目次

アイスブレイクを目的別にまとめています。めやすの時間や人数等がのせてあります。ねらいや状況に応じてアレンジしてご活用ください。

講座の導入に	No.1	グー・チョキ・パー アンケート
	No.2	いす移動実態把握
	No.3	○×アンケート[Yes/No アンケート]
	No.4	4つのコーナー
雰囲気づくりに	No.5	指折り
	No.6	親指と小指
	No.7	グーパー
	No.8	後出しジャンケン
	No.9	ジャンケン5(ファイブ)
	No.10	ジャンケン7(セブン)
	No.11	あっち向いてホイ!
	No.12	幸せジャンケン
	No.13	質問ジャンケン
	No.14	たましいで握手
	No.15	タイ・タコ
	No.16	ハイ・イハ・ドン
	No.17	上・下・左・右・バン
	No.18	木の中のリス
	No.19	命令ゲーム
グループづくりに	No.20	動物あて
	No.21	せーのパン!
	No.22	音探し
	No.23	宝探し

自己紹介に	No.24	他己紹介
	No.25	たいやき自己紹介
	No.26	ヒミツ自己紹介
	No.27	4マス自己紹介
仲間づくりに	No.28	しりとり自己紹介
	No.29	新聞パズル
	No.30	バースデーチェーン
	No.31	握手リレー
	No.32	伝言お絵かき
	No.33	伝言ゲーム
	No.34	キャッチ
	No.35	なんでやねん
	No.36	漢字あつめ
	No.37	漢字探し
	No.38	協調グーパー(あんたがたどこさ)
	No.39	何に見えるかな
	No.40	ほうれん草 ほうれん草
	No.41	すきやきジャンケン



めやすの所要時間(説明含む)









人数(ペアで、3人組で、グループで、みんなで)






ポイントや留意点、アレンジ例




## 講座の導入に

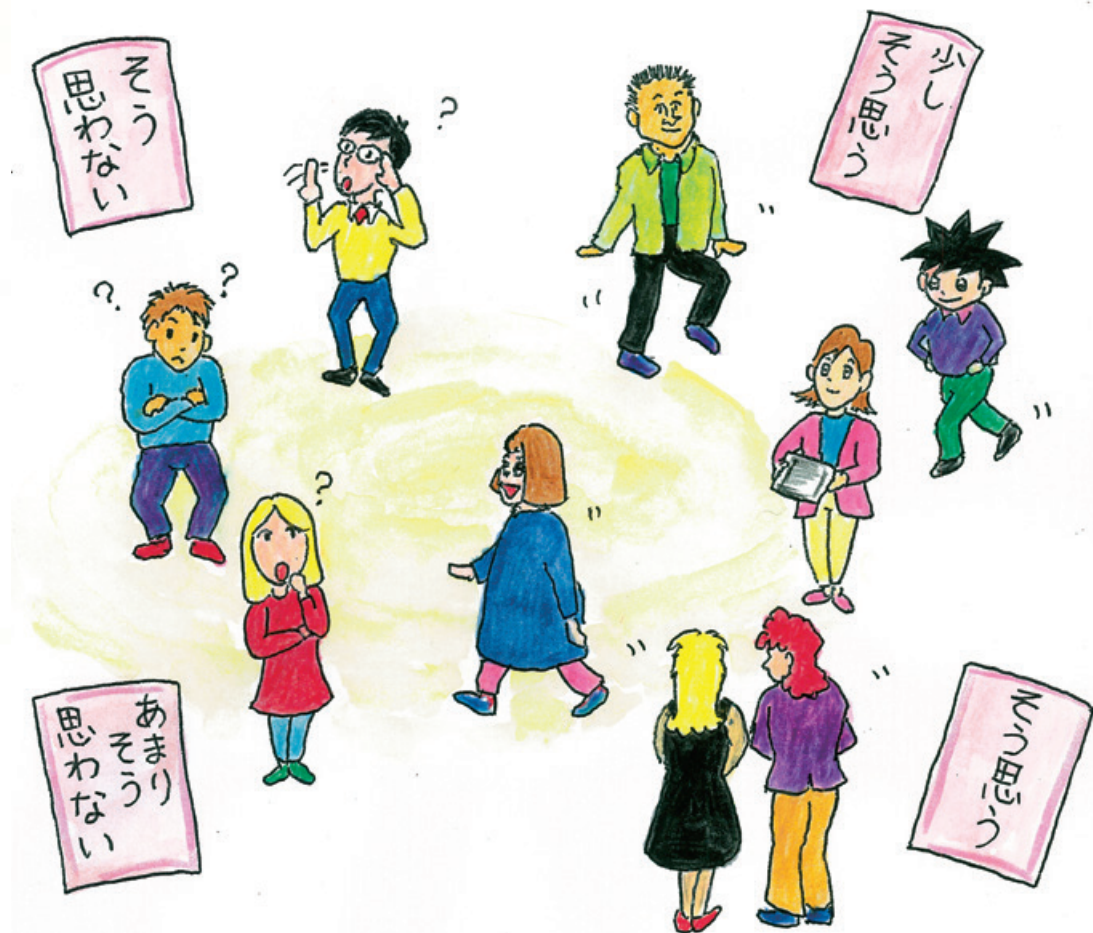
<b>NO.1</b>	<b>ゲー・チョキ・パー アンケート</b>		5分程度		みんなで
用意するもの 聞きたいことを5つぐらい考えておく					
●進め方●					
1	質問について、ゲー（はじめて聞いた）・チョキ（聞いたことがあるがよく知らない）・パー（よく知っている）で答える。				
2	ファシリテーターは出てきたゲー・チョキ・パーのおよその人数を伝えるなどし、コメントを述べる。				
	聞きたいことをねらいに近づけていくと、参加者の実態がつかめる。				

<b>NO.2</b>	<b>いす移動実態把握</b>		10分程度		みんなで
用意するもの いす					
●進め方●					
1	ファシリテーターと参加者全員が輪になっていすに座る。				
2	ファシリテーターがいくつか質問する。				
3	質問に当てはまる人は、席を立って移動する。				
4	2、3を繰り返す。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・質問は、楽しく簡単なものから、中心のワークにつながるものにするよ。</li> <li>・転倒等でけがが起きないように会場の広さなどに配慮し、あわてず移動するよう伝える。</li> </ul>				




<b>NO.3</b>	<b>○×アンケート [Yes/No アンケート]</b>		15分程度		みんなで
用意するもの 質問 ○×の札 または Yes/No の札					
●進め方●					
1	1人に1組ずつ「○ (Yes)」「× (No)」の札を渡す。				
2	ファシリテーターが質問し、○ (Yes) か× (No) の札を挙げて答える。				
3	ファシリテーターは参加者に理由を聞く。				
4	ファシリテーターが正解を伝える。補足説明があれば加える。				
5	2～4を繰り返す。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・答えやすいものから、徐々にねらいに迫る質問にすると参加者の実態がわかる。 (例) 朝、目覚めがよかった。(徐々に…) 公民館事業に参加したことがある。等</li> </ul>				










<b>NO.4</b>	<b>4つのコーナー</b>		15分程度		みんなで
用意するもの 4種類の表示カード (「そう思う」「少しそう思う」「あまりそう思わない」「そう思わない」)					
<b>●進め方●</b>					
1	部屋の4隅(コーナー)に「そう思う」「少しそう思う」「あまりそう思わない」「思わない」の4つの選択肢を書いた表示カードを掲示する。				
2	質問を聞き、人と相談せず、自分の思う表示カードがあるコーナーを選び移動する。迷ったり選べなかったりする人がいたら、中央に立ってもよいことを伝える。				
3	移動が終わったら、近くの人と選んだ理由について話し合う。				
4	話し合いの後、各コーナーから数名発表する。				
5	2～4を繰り返す。				
 <b>ポイント</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・事前に会場の広さを確認する。</li> <li>・少数の人が否定されないように質問内容を吟味する。</li> <li>・参加者が自由に選び、話すことができる雰囲気を大切にする。</li> <li>・答えに正解はないことを伝え、意見の違いを認め合うようにする。</li> <li>・選択した場所に1名しかいない場合は、ファシリテーターが近くに行き、聞き役になる。</li> </ul>				









## 雰囲気づくりに




NO.5	指折り		5分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	両手をパーにして前に出し、右手の親指だけを折る。				
2	両手同時に指を折り曲げながら数を1から数える。				
3	指1本ずつずれながら進め、10まで数える。				




NO.6	親指と小指		5分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	両手をグーにして前に出し、左手の小指と右手の親指を出す。				
2	合図で反対（左手が親指、右手が小指）にする。				
3	何回か繰り返す。				
	歌に合わせると楽しく遊べる。（例）童謡「もしもし かめよ かめさんよ〜♪」				



NO.7	グーパー		5分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	右手はパーで前に、左手はグーで胸にあてる。				
2	合図で左右の手を入れかえる。（前に出す手をパー）				
3	何回か繰り返す。				
4	次に、前に出す手をグー、胸の前をパーにして行う。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・慣れてきたら徐々にスピードアップする。</li> <li>・参加者と一緒に声を出して行くと盛り上がる。</li> <li>・かけ声や歌に合わせてもよい。</li> <li>・入れかえの間に手拍子をはさむと難易度が上がる。</li> </ul>				



<b>NO.8</b>	<b>後出しジャンケン</b>		5分程度		みんな
用意するもの なし					
●進め方●					
1	ファシリテーターが「後出しジャンケン、ジャンケン ポン」のかけ声をかけ、遅れて参加者が「ポン」と声をかけながらジャンケンをする。				
2	はじめはファシリテーターとあいこになるように出す。何回か繰り返す。				
3	次はファシリテーターに勝つように出す。何回か繰り返す。				
4	最後は負けるように出す。何回か繰り返す。				
	ジャンケンのテンポを徐々にあげていくと盛り上がる。				

<b>NO.9</b>	<b>ジャンケン5(ファイブ)</b>		5分程度		ペア
用意するもの なし					
●進め方●					
1	2人組になり、「ジャンケン5」と言いながら片手の指(0~5本)を出す。				
2	自分と相手の出した指の合計が「5」になるまで繰り返す。				
3	合計が「5」になれば、両手でハイタッチをして、別の人と行う。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1の前に、自己紹介を入れることもできる。</li> <li>・3人組でも楽しむことができる。</li> </ul>				




<b>NO.10</b>	<b>ジャンケン7(セブン)</b>		5分程度		3人組
用意するもの なし					
●進め方●					
1	3人組になり、「ジャンケン7」と言いながら片手の指(0~5本)を出す。				
2	3人の出した指の合計が「7」になるまで繰り返す。				
3	合計が「7」になれば、両手でハイタッチをして、次の3人組をつくり行う。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1の前に、自己紹介を入れることもできる。</li> <li>・4人組、5人組でも楽しむことができる。</li> </ul>				




<b>NO.11</b>	<b>あっち向いてホイ！</b>		5分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	2人で向かい合いジャンケンをする。				
2	ジャンケンの勝敗が決まった直後、勝った方は「あっち向いてホイ！」のかけ声とともに、上下左右の好きな方向を相手に向かって指差す。それと同時に、負けた方は、上下左右のいずれかの方向に顔を向ける。				
3	指を差した方向と顔を向けた方向が一致すると指差した方の勝ちとなり、一致しなかった場合は、ジャンケンからやり直し、勝敗がつくまで繰り返す。				
4	ペアを変え、1～3を繰り返す。				
	ジャンケンのテンポを徐々に速めると、さらに夢中になる。				

<b>NO.12</b>	<b>幸せジャンケン</b>		5分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	2人組になる				
2	ジャンケンで、あいこになったら「気が合いますよね」と言ってお互いに喜びを込めて握手する。もし、あいこにならなかったら「残念。また後ほど」と言って別れる。				
3	ペアを変え、1・2を繰り返す。				

<b>NO.13</b>	<b>質問ジャンケン</b>		5分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	ファシリテーターが1つテーマを伝える。 (例) 「好きな食べ物」「好きなにおい」「好きな色」 「子どもの頃に夢中になった遊び」 等				
2	2人組になり、ジャンケンで勝った人が「好きな〇〇(テーマ)は何ですか?」と質問し、負けた人が答える。(勝った人は答えない。)				
3	ペアとテーマを変え、1・2を繰り返す。				



<b>NO.14</b>	<b>たましいで握手</b>		5分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	2人組になり、握手をする。				
2	一人一人が「1・2・3」の数字の中から、好きな数字を思い浮かべる。「せーの」のかけ声と同時にその数字の回数だけ握手をした手を上下に振る。				
3	見事、上下に手を振った回数が同じであったら、「気が合いますねえ」と言ってお互いに喜びを分かち合う。もし、同じ回数にならなかったら、「残念、また後ほど」と言って別れる。				
4	ペアを変えながら、1～3を繰り返す。				
	リズムよくできるように、かけ声は自分たちで言うように伝える。				





<b>NO.15</b>	<b>タイ・タコ</b>		10分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	2人組で向かい合わせになり、左手を合わせる。				
2	ジャンケンで勝った方が「たこ」、負けた方が「たい」になる。				
3	ファシリテーターが「た・た・た・た・・・たい!」と言ったら、「たい」役が右手で「たこ」役の合わせている手をたたく。「たこ」役はたたかれないように手をどける。「たこ!」と言ったら、「たこ」役が右手で「たい」役の合わせている手をたたく。				
4	ファシリテーターは時間や様子を見ながら「たこ」「たい」を言い分ける。				
	フェイントで「たいこ」や「タイヤ」、「たいやき」等と言ってもよい。				













[NO.14] 出典：『みんなのPA系ゲーム243』（諸澄敏之 編著 杏林書院 2005年）




[NO.15] 出典：『楽しいアイスペイキングゲーム集』（三浦一朗 著 日本レクリエーション協会 2004年）



<b>NO.16</b>	<b>ハイ・イハ・ドン</b>		10分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	2人組で向かい合わせになり、両手を前に出して当たらない程度に交互に重ねる。				
2	ファシリテーターが「ハイ」と言ったら一番下の手を一番上に移動する。				
3	次に「イハ」と言ったら一番上の手を一番下に移動する。慣れたら「ハイ」と「イハ」をうまく組み合わせる。				
4	さらに慣れてきたらスピードを変える。				
5	リズムに乗れるようになったら、「ドン」のかけ声で、一番上の手が下の手を叩く。下の手は叩かれないようによける。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大きな声で「ハイ」と言うと、「ドン」と思って間違えて盛り上がる。</li> <li>・リズムを変えると、さらに盛り上がる。</li> <li>・3人組でも楽しめる。</li> </ul>				

<b>NO.17</b>	<b>上・下・左・右・バン</b>		10分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	二人で向かい合って、両手を出して親指を立てる。				
2	<p>お互いに「せーの！ハイ」のかけ声で、両手の親指を上下左右好きな方向に動かす。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> 上</div> <div style="text-align: center;"> 下</div> <div style="text-align: center;"> 左</div> <div style="text-align: center;"> 右</div> </div>				
3	引き続き「ハイ」のかけ声でリズムよく繰り返す。				
4	お互いに、同じ方向に指を出した場合は、「バン」といって、相手に人差し指を向ける。				 <b>バン</b>
5	2～3を繰り返す。				
	最初は、一つ一つの動きを確認しながらゆっくり行い、徐々にテンポを上げていく。				



<b>NO.18</b>	<b>木の中のリス</b>		15分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	3人組をつくり、2人は両手をつないでこれを「木（リスの巣）」とする。残りの1人は「リス」となって、つないだ両手「木」の中に入る。				
2	3人組ができなかった人はオオカミ役となる。オオカミ役がいなかった場合は、ファシリテーターがオオカミ役となる。				
3	ファシリテーターの「オオカミが来た！」のかけ声で、リスは入っている木から抜け出して移動し、他の木の中に入る。このとき、木の2人は移動しない。オオカミ役は、リスが移動するとき空いている木の中に入り、リスに変身する。木の中に入ることができなかったリスは、オオカミ役になる。				
4	ファシリテーターの「木こりが来た！」のかけ声で、木の2人組は手をつないだまま移動して他のリスを中に入れる。オオカミ役が2人いる場合は手をつないで木になり、リスを入れる。このとき、リスは移動しない。				
5	ファシリテーターの「大嵐！」のかけ声で、3人組はすべてばらばらになり、新しい3人組をつくる。（このときは、だれが木になってもリスになってもよい。）木やリスになれなかった人はオオカミ役になる。				
6	3から5のかけ声をランダムに繰り返す。				



<b>NO.19</b>	<b>命令ゲーム</b>		7分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●（セリフつき）					
1	これから命令ゲームをします。みなさんは、これから私の言うとおりに動いてください。				
2	ただし、「命令、手をあげましょう」というように、行動の前に「命令」という言葉がついているときだけ、動いてください。「命令」がついていないときは、その動きをしてはいけません。				
3	では、やってみましょう。「これから、命令ゲームを始めます。」 「命令、手を2回たたきましょう」				
4	すごい！よくできました。「拍手をしましょう」 （拍手があったら）残念「命令の言葉がついていませんでした。」				
5	3、4をしばらく続ける。				
6	「これで命令ゲームを終わります」で終わる。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スピード感があると、つられてしまい盛り上がる。</li> <li>・「命令」の言葉に抵抗があれば、「だるまさん」や「ロボットさん」、地域の特産物等に言葉を代えてもよい。</li> </ul>				




[NO.18] 出典：『楽しいアイスプレイングゲーム集』（三浦一朗 著 日本レクリエーション協会 2004年）



[NO.19] 出典：『いちばんやさしいレクリエーションゲーム全集』（東 正樹 著 成美堂出版 2014年）

## グループづくりに




<b>NO.20</b>	<b>動物あて</b>		5分程度		グループで
用意するもの 動物のカード（人数分）					
●進め方●					
1	動物のカードを裏返して並べる。				
2	全員が好きなカードを1枚とり、表に描かれている動物の鳴き声や身振りで同じ種類の動物ごとに集まる。グループになるまで動物の絵は他の人に見せないようにする。				
3	グループになったら、カードを見せ合い確認する。				




<b>NO.21</b>	<b>せーのパン!</b>		5分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	ファシリテーターの「せーの」の掛け声の後に続けて、全員で手拍子を1回する。続けて、「せーの」2拍手、「せーの」3拍手と数を増やす。				
2	最後の拍手の数と同じ人数でグループをつくる。				

<b>NO.22</b>	<b>音探し</b>		10分程度		グループで
用意するもの フィルムケースなどの容器（人数分） （中身が分からないように紙などを貼り、「砂」「米」「小豆」等を入れておく）					
●進め方●					
1	全員に1つずつ容器を配る。				
2	自分の選んだケースの中に入っている物の音を聞き、同じ音のする仲間を見つける。全員がグループになったら、ケースの中を見て確認する。				
	フィルムケースが無い場合は、小箱等でもよい。				




<b>NO.23</b>	<b>宝探し</b>		10分程度		みんなで
用意するもの 宝カード（人数分）					
●進め方●					
1	宝カードを部屋のどこかに隠す。				
2	同じカードを見つけた仲間で集まる。				




## 自己紹介に




<b>NO.24</b>	<b>他己紹介</b>		7分程度		ペアで
用意するもの A4の紙(人数分) マジック					
●進め方●					
1	自分のPR(趣味や性格など)を紙に3つ簡単に書く。				
2	ペアになり、紙を交換する。				
3	3つのPRについてお互いに質問をして相手についてより深く知る。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自己PRが3つなければ、1つでも2つでもよい。</li> <li>・グループ(4人・6人・8人)でもできる。</li> </ul>				

<b>NO.25</b>	<b>たいやき自己紹介</b>		15分程度		グループで
用意するもの たいやきカード					
●進め方●					
1	4~6人のグループをつくる。				
2	各グループで「やめたいやき(短所)」を表にしてカードをグループ中央に広げる。				
3	自分に当てはまると思うカードを1人3枚選んで取り、自分の前に「やめたいやき」側を表にして並べる。				
4	全員が取り終わったら、自分の選んだカードを全て読み上げ、自己紹介する。 (例)「優柔不断で、衝動的で、情に流されやすい(名前)です。」				
5	自己紹介が終わるごとに、裏面「なりたいやき(長所)」に何と書いてあるかみんなで予想してから、引っ繰り返す。				
6	4、5を繰り返す。				
	「なりたいやき」側を使って、他己紹介してもよい。				






<b>NO.26</b>	<b>ヒミツ自己紹介</b>		5分程度		グループで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	4～6人のグループをつくる。				
2	「名前」と「実は私、〇〇〇です」と言って自己紹介をする。				
	<p>「実は私、〇〇〇です」というちょっとしたヒミツのエピソードを話すことで、その人の意外な一面が見え、雰囲気や和む。</p> <p>(アレンジ例) 実は私、〇〇〇がとても好き。      実は私、〇〇〇が宝物です。          実は私、〇〇〇が得意です。 ...</p>				




<b>NO.27</b>	<b>4マス自己紹介</b>		10分程度		グループで
用意するもの A4用紙(人数分) サインペン					
●進め方●					
1	4～6人のグループをつくる。				
2	紙を2回折って広げ、4つのマスをつくる。				
3	それぞれのマスに ① ～ ④ の番号を書く。				
4	(例) ①は「所属と名前」、②は「趣味」、③は「好きな食べ物」、④は「今の気持ち」を書く。				
5	1人ずつ紹介する。				
	4マスのテーマは、「うれしかったこと」「失敗したこと」等ねらいに合わせてアレンジできる。				




<b>NO.28</b>	<b>しりとり自己紹介</b>		7分程度		グループで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	4～6人のグループをつくり、順番を決める。				
2	1番目の人が名前を紹介する。				
3	2番目の人は、1番目の人の名前の最後の文字用いて自己紹介する。次の人は、前の人の名前の最後の文字を用いて自己紹介する。これを繰り返す。 (例) ①石見たろう です。 ②うどんの好きな、石見はなこ です。 ③子どもの大好きな、出雲ふね です。 ④寝つきがよい隠岐つよし です。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・テンポよく続ける。</li> <li>・1周したら、次は逆回りにしてみてもよい。</li> </ul>				









## 仲間づくりに





<b>NO.29</b>	<b>新聞紙パズル</b>		10分程度		グループで
用意するもの 新聞紙					
●進め方●					
1	4～6人のグループをつくる。				
2	グループで新聞紙を5回（2回目以降は重ねて）破く。				
3	破った新聞紙を混ぜて置き、別のグループの場所へ移動する。				
4	「用意、ドン！」の合図で、別のグループの破った新聞紙をジグソーパズルのように元に戻す。				
	新聞紙の面（表もしくは裏）がカラーだとわかりやすい。 時間があれば、他のグループのものに挑戦してみてもよい。				




<b>NO.30</b>	<b>バースデーチェーン</b>		7分程度		みんなで
用意するもの ストップウォッチ					
●進め方●					
1	身振り手振りのみを使って誕生日の順に、輪になるように並ぶ。				
2	全員が並び終わったら、誕生日を順番に言う。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・名前のアイウエオ順、朝早く起きた順などのアレンジもできる。</li> <li>・季節等で区切りを入れてグループづくりもできる。</li> <li>・目標タイムを設けることもできる。</li> </ul>				




<b>NO.31</b>	<b>握手リレー</b>		7分程度		みんなで
用意するもの ストップウォッチ					
●進め方●					
1	全員で手をつなぎ輪になる。				
2	はじめの人を決める。				
3	スタートの合図で、はじめの人は右手をぎゅっと握る。				
4	握られた人は、右隣の人の手を握る。				
5	一周してはじめの人の左手が握られたら「ハイ！」と言って周りの人に知らせる。				
	時間を計って競ったり、左回りで試したりする。 1回目より2回目に記録がよくなることが多く、2回目の前に目標タイムを伝えたり、「団結しよう」等と呼びかけたりすると意欲が高まる。				



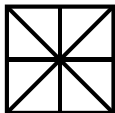

<b>NO.32</b>	<b>伝言お絵かき</b>		15分程度		グループで
用意するもの 画用紙（グループ数） マジック（グループ数） 提示用の絵					
●進め方●					
1	1グループ4人～6人で行う。				
2	画用紙とマジックをグループ数分用意する。				
3	提示用の絵を1枚、部屋の後方に参加者に見えないように貼る。				
4	絵を描く人を1人決め、その他の人は絵を見に行く人になり、見に行く順番を決める。				
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・合図とともに、グループの1番目の人は提示された絵を見に行く。戻ってきたら絵を描く人に言葉だけで絵の様子を伝える。</li> <li>・絵を描く人は聞いたことをもとに絵に表す。</li> </ul>				
6	前の人が戻ってきたら、次の人が絵を見に行き、言葉で絵の様子を描く人に伝える。				
7	5、6を時間いっぱい繰り返す。				
8	時間がきたら、みんなで作品を見せ合う。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・提示された絵を見に行く人は、何も持たない。</li> <li>・掲示された絵を見た人は、身振り手振りをせず、言葉のみで伝える。</li> <li>・何回見に行ってもよい。ただし、提示された絵を見に行くのは1人ずつ。</li> </ul>				





<b>NO.33</b>	<b>伝言ゲーム</b>		10分程度		グループで
用意するもの 伝言文 紙（グループの枚数） マジック（グループの数）					
●進め方●					
1	ファシリテーターは、伝える文章を紙に書き、見えないようにする。				
2	グループで順番を決め、並ぶ。				
3	最初の合図で、1番目の人は前に出て文章を声に出さずに見る。				
4	「用意、ドン！」の合図で、それぞれのグループに戻り、順番に口頭で伝える。				
5	最後の人が紙に文章を書く。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループの人数はそろえる。</li> <li>・次の人へは3回まで伝えることができる。</li> <li>・言葉が漏れないように、隣のグループと少し間を空けるとよい。</li> <li>・紙の代わりにホワイトボードを使ってもよい。</li> </ul>				

<b>NO.34</b>	<b>キャッチ</b>		5分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	全員で円になり、両手を軽く横に出す。				
2	左手は輪を作るように軽く握る。右手は人差し指を立て、隣の人の左手の輪の中に入れる。				
3	進行役が「キャ・キャ・キャ・キャ・キャッチ！」と言ったら、右手の人差し指を輪から引き出す。同時に左手は相手の人差し指を逃がさないようにつかむ。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・フェイントで「キャベツ!」「キャットフード!」等と言うと盛り上がる。</li> <li>・慣れてきたら左右の手を逆にする。</li> <li>・強くつかむとけがをするので、始めに注意を促す。</li> </ul>				

<b>NO.35</b>	<b>なんでやねん</b>		7分程度		みんなで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	ファシリテーターが「焼きそば」と言ったら、参加者は「ヤーッ!」と言いながら右手を突き上げる。				
2	ファシリテーターが「お好み焼き」と言ったら、参加者は「オーッ!」と言いながら左手を突き上げる。				
3	ファシリテーターが「焼きそば」「お好み焼き」以外の言葉（「焼飯」「たこ焼き」など）を言ったら、参加者は「なんでやねん!」と言いながら右手でツッコミの所作をする。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・最後に、「みんなでがんばろう!」と声をかけると「オーッ!」と返ってくる。すかさず、「そこは『何でやねん』でしょ!」とつつこみを入れる。</li> <li>・「あめ」をグループに数個配布し、ファシリテーターが「キャンディー」と言ったら「あめ」を取る動作を加えると動きが増え、混乱が生じるのでさらに盛り上がる。</li> </ul>				






<b>NO.36</b>	<b>漢字あつめ</b>		10分程度		グループで
用意するもの A4の紙（グループに1枚） サインペン					
●進め方●					
1	4～6人のグループをつくり、グループにA4の紙とサインペンを配る。				
2	記録者を1人決め、グループで、「心」のつく漢字1文字を紙に書く。 (例) 愛、恋、忘、悪、意、応、急、憩、志、惚、惣、念、忠、恥、怒、心、悶、恣息、必、忌、感、患、怠、恐、恵、愚、慶、懇、憲、惹、穂、懸、惹、態…				
3	書いた漢字の数をグループごとに発表する。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「文」「化」などがつく漢字でもできる。</li> <li>・「三画で書ける漢字をあつめる」といったアレンジもできる。</li> </ul>				




<b>NO.37</b>	<b>漢字探し</b>		10分程度		グループで	
用意するもの A4の紙（グループに1枚） サインペン						
●進め方●						
1	4～6人のグループをつくる。					
2	右図の中に隠された漢字を個人でできるだけ多く見つける。					
3	見つけた漢字をグループ内で伝え合う。					
4	見つけた漢字を全体で紹介し合う。					
	個人よりグループで考える方が、たくさんのアイデアや意見がでることが体感できる。 解答例) 一、二、三、五、田、上、下、力、円、出、右、土、大、旧、困、尺、己、干、米、光、才、刀、万、天、玉、王、石、示、区…					

<b>NO.38</b>	<b>協調グーパー (あんたがたどこさ)</b>		5分程度		ペアで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	1人で、ファシリテーターの歌に合わせて、上になる手をパーの形に、下になる手をグーの形にして、手を打つ。 「あんたがたどこさ」の歌の「さ」の言葉のところで左右の手を入れ替える。				
2	ペアで向かい合って、相手の手と自分の手で 1 の動作をする。				
	全員で輪をつくり、両隣と息を合わせて1の動作をすることもできる。				




[NO.37] 出典：『TOSS ランド HP』 (<https://www.tos-land.net>)

[NO.38] 出典：『楽しいアイスブレイキングゲーム集』（三浦一朗 著 日本レクリエーション協会 2004年）

<b>NO.39</b>	<b>何に見えるかな</b>		7分程度		グループで
用意するもの A4用紙（1人1枚） サインペン					
●進め方●					
1	4～6人のグループをつくる。				
2	黒板などの前面に、絵を提示する。				
3	個人で、何に見えるか考え、思いつくだけ用紙に書く。				
4	（時間がきたら）書いた数を数える。			例 1	例 2
5	何に見えたかをグループ内で伝え合う。				
6	（時間がきたら）書いた数を数え、グループごとに発表する。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人よりグループで考える方が、たくさんのアイデアや意見が出ることや、人によって視点が違うことが体感できる。</li> <li>・絵は、多様な意見が出てくるものが望ましい。</li> </ul>				

<b>NO.40</b>	<b>ほうれん草 ほうれん草</b>		10分程度		グループで
用意するもの なし					
●進め方●					
1	4～6人のグループをつくり、車座になる。				
2	はじめの1人を決める。				
3	はじめの1人が右手と左手をグーにして、ほうれん草を持つ格好をする。左右の手でほうれん草を、グループの2人に「ほうれん草・ほうれん草」と2回言いながら、2回目の「ほうれん草」でグーにした手を任意の相手に向けて近づける。				
4	手を向けられた人は、ほうれん草を受け取ったことになり、他の人に「ほうれん草・ほうれん草」と言いながら、2回目の「ほうれん草」でグーにした手を相手に近づける。				
5	これをリズムよく繰り返す。				
	ほうれん草を2つ受け取った場合、ほうれん草の言葉を別の言葉に言い換えると、さらに盛り上がる。 （例）「ほうれん草・だいこん」→「だいこん・だいこん」→ …				



<b>NO.41</b>	<b>すきやきジャンケン</b>		15 分程度		グループで
用意するもの スキヤキジャンケンゲーム セット					
<b>●進め方●</b>					
1	4～6人グループをつくり、「お父さん」「お母さん」「息子」「娘」「ポチ」等を決める。				
2	家族で力を合わせてスキヤキの材料（肉・ネギ・たまご・焼き豆腐・しらたき）のすべてを早くそろえた家族が勝ちとなる。				
3	まずは、「お父さん」が進行役とジャンケンする。勝ったら、ふくろの中からカードを1枚引く。次は、「お母さん」の順にジャンケンを行う。				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・家族でがんばろうというかけ声を言うと盛り上がる。</li> <li>・サービスチャンスとして、「お母さん」「息子」の2人がジャンケンする等も工夫できる。途中経過として、何があるといいか聞いてみることもできる。</li> </ul>				



[NO.41] 出典：『楽しいアイスブレイキングゲーム集』（三浦一朗 著 日本レクリエーション協会 2004年）

[スキヤキジャンケンゲームセット]：（公益財団法人 日本レクリエーション協会）

### しまね学習支援プログラム推進委員

No.	氏名	所属	備考
1	仲野 寛	島根大学生涯教育推進センター教授	学識経験者
2	有馬毅一郎	島根県社会教育委員連絡協議会会長	社会教育関係者
3	高橋 一夫	島根県公民館連絡協議会副会長 [鰐淵コミュニティセンター長]	社会教育関係者
4	仙田 浩志	島根県小学校長会幹事 [松江市立秋鹿小学校長]	学校教育関係者
5	鐘築 邦子	島根県国公立幼稚園・こども園長会副会長 [出雲市立四絡幼稚園長]	家庭教育支援関係者
6	小村 成美	島根県保育協議会理事 [出雲市立直江保育所長]	家庭教育支援関係者
7	富金原 完	浜田市社会教育委員の会会長	社会教育関係者
8	大橋 覚	邑南町教育委員会生涯学習課長	社会教育関係者
9	幸増 千世	大田市立中央公民館主事	社会教育関係者
10	原 敦代	出雲市荒木コミュニティセンターチーフマネジャー	社会教育関係者
11	安食 光男	島根県公民館連絡協議会副会長	平成28・29年度
12	女鹿田 武	島根県小学校長会幹事	平成28・29年度
13	秦 昌子	島根県国公立幼稚園・こども園長会事務局長	平成28・29年度
14	吉村 里恵	島根県保育協議会副会長	平成28年度
15	能美 恭志	邑南町教育委員会生涯学習課長	平成28年度

### 事務局

No.	氏名	所属	備考
1	吉村 勉	東部社会教育研修センター 所長	
2	舟木 志郎	西部社会教育研修センター 所長	
3	難波 淳	東部社会教育研修センター 研修調査課長兼社会教育主事	
4	福村 譲	東部社会教育研修センター 社会教育主事	
5	藤江 将幸	東部社会教育研修センター 社会教育主事	
6	河本 誠二	西部社会教育研修センター 社会教育主事	
7	中村 浩志	西部社会教育研修センター 社会教育主事	
8	井上 佳子	東部社会教育研修センター 嘱託職員[学習相談員]	
9	家田ゆかり	西部社会教育研修センター 嘱託職員[学習相談員]	
10	古藤 康則	東部社会教育研修センター 社会教育主事	平成28・29年度
11	松原 聡	西部社会教育研修センター 社会教育主事	平成28・29年度
12	青山 節美	東部社会教育研修センター 嘱託職員[学習相談員]	平成28・29年度
13	神在 英寛	東部社会教育研修センター 所長	平成28年度
14	狩野 正夫	西部社会教育研修センター 所長	平成28年度
15	日野 伸哉	東部社会教育研修センター 研修調査課長兼社会教育主事	平成28年度
16	花田 健司	西部社会教育研修センター 社会教育主事	平成28年度

しまね学習支援プログラム  
『地域魅力化プログラム』  
[実施版]

平成 31 年 3 月発行

編集・発行

■島根県立東部社会教育研修センター

〒691-0074 出雲市小境町 1991-2

電話 (0853) 67-9060 F A X (0853) 69-1380

e-mail : [tobu\\_shakaikyoiku@pref.shimane.lg.jp](mailto:tobu_shakaikyoiku@pref.shimane.lg.jp)

[https://www.pref.shimane.lg.jp/tobu\\_shakaikyoiku/](https://www.pref.shimane.lg.jp/tobu_shakaikyoiku/)

■島根県立西部社会教育研修センター

〒697-0016 浜田市野原町 1826-1

電話 (0855) 24-9344 F A X (0855) 24-9345

e-mail : [seibu\\_shakaikyoiku@pref.shimane.lg.jp](mailto:seibu_shakaikyoiku@pref.shimane.lg.jp)

[https://www.pref.shimane.lg.jp/seibu\\_shakaikyoiku/](https://www.pref.shimane.lg.jp/seibu_shakaikyoiku/)

©2019 TOBU SEIBU SHAKAIKYOIKU KENSHU CENTER



集って  
楽しんで  
学んで  
動いて  
変えていく

社会教育  
流儀

