







# 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       |    |