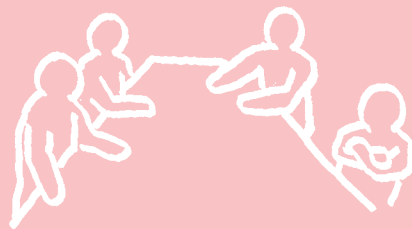




参加型学習の 代表的な手法



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