

満足と達成感!ファシリテーター養成講座

全3回

“安心して話し合える場”を生み出す

R8.9.1(火):いわみーる302

DAY 2 プログラムデザインの見取り図

【講義】ファシリテーションの見取り図

1 ねらいのデザイン



2 問いのデザイン



問いの効果

- 「問い」を必要とする現場の「病」
 - ・目的の形骸化
「例年やっているから」で続き、何のためか誰も言えない
→目的を問い直す
 - ・認識の固定化
いつも同じ発想しか出てこない
→認識の枠を組み替える

安斎勇樹「問いかけの作法」より

- 問いが抽象的になりすぎると話し合いも抽象的になる

- Good 「良い会議をする」
→「終わった後も参加者が話し続けている会議とは？」
- △イマイチ「良い会議にするためには？」
→「参加者の主体性を高めるためには？」
「当事者意識を醸成するためには？」

問いかけには方向性がある

- 現実「どうだった？」 ⇄ 可能性「どうだったら？」
- 自分「あなたは？」 ⇄ 他者「あの人は？」
- 思考「どう思った？」 ⇄ 身体「どう感じた？」

問いの2つの型

- 閉じた問い（はい/いいえ、数値で、一言で）
= 収束、同じ土俵で答えられる
- 開いた問い（考えが広がっていく問い）
= 拡散、多様な答えが出る

問いの足場かけ

- 足場の問い
中心の問いに答えられるように、手前に置く問い ※段階的に問いを投げかける

【演習】学習プログラム設計

■ねらいをつくる

リサーチとビジョン設定をふまえ、ねらいをつくる



■問いと体験を組み立てる

ねらいの達成に必要な体験体験を引き出す問い問いに合った手法を検討し、組み立てる



■学習進行表に落とし込む

当日のセリフ回しや、タイムスケジュール、必要なアイテムを検討



【演習】学習プログラム検討会

①「手引き」「進行表」を用いて説明する



②受講者がファシリテートし、みんなで問いかけながら学習プログラムをブラッシュアップする



【演習】学習プログラムリデザイン



学習プログラムの修正

DAY3の発表に向けて準備物の作成



【ふり振り返り】『DAY3に向けてひと言!』

固くならずリラックス

ドキドキ

準備が9割

笑顔を忘れずに!

成せば成る

楽しむ!

勇気と笑顔で♡

うまくいく! やってみよう! なんとかなる!

- ・事業をやる前のねらいや、目的をきちんと把握、自分が理解している事が大事だという事がわかった。
- ・「問い」を一つ考えるのに、こんなに苦労すると思いませんでした。それぐらい重要な要素であることがよく分かりました。
- ・人に話すことで自分の考えの違和感に気づくことができたし、良いアイデアを頂くことができました。問いを工夫しながら計画・準備をつめていこうと思います。
- ・プログラム作成の組み立て方は、自分の中で課題が多いことを実感しましたが、周りの方々の受け入れのあたたかさ…というか、何でも大丈夫!の所が、気持ちを楽にしてくださいました。