

# 2019/3/23 ワークショップファシリテーション講座ふりかえり より

## 一番の収穫

- ・ facilitation-「最大化」 参加者の焦点
- ・ 参加者がテーマをつかむ
- ・ 間のとり方/時間の使い方
- ・ 「つかむ」の定義 参加者がテーマをつかむ
- ・ WSのやり方整理
- ・ 自分の悪いクセに気がついた  
想定外を楽しめない、全員の満足を追ってしまう
- ・ 様々な方との出会い
- ・ 集団心理の落とし穴を意識することの重要性
- ・ 参加者がテーマをつかむこと
- ・ ファシリテーションの心構え  
場の力の最大化、プロセスを管理、想定外を楽しむ
- ・ 聴く 耳+目 心 (大人も子どもも)
- ・ ファシリテーションの概要・コツ・ポイントをたった1日で学べた  
今まで自分なりにやってきて持った問題点が解決した
- ・ 基本は指導案と一緒に プログラムデザインと問いが大切
- ・ WS、Fのプロセス、フレームワークを教えていただいたこと  
教育の現場、関係者の方とお話し出来たこと

## ちょっと変えてみよう

- ・ ルーティンの変化を楽しむ
- ・ 私見を述べない
- ・ ゴールを合わせる ≠ 答えを合わせる
- ・ 「視点をずらす」 ゴリラが全く見えなかったのはショックでした
- ・ 発散の時間
- ・ ゴール「はっきり」とゴール「もやもや」の意識的な使い分けしたい
- ・ 「待つこと！」をもっと意識する
- ・ 判断保留
- ・ ダウンローディングせず、判断保留できく  
空間デザイン、プログラム等の事前準備
- ・ グループワークの前に 30秒ワーク
- ・ 今までやってきた自分のファシリは誘導的でクローズドだったかも  
と思うので、今後はオープンQで想定外を楽しみたい
- ・ ふりかえりをふせんでやってみる 指導案検討をふせんで  
グランドルール
- ・ みかた、ききかた  
効果的に質問すること

## 共有したい

- ・ 効果的なプログラムデザイン
- ・ アイスブレイクのネタ
- ・ ツァイガルニク効果
- ・ 4/4の自主的な教員の勉強会を発足するのでそこで共有したい
- ・ 目的 目標 テーマ ゴール OUTCOME
- ・ ワークショップは無駄なことじゃないよ  
意外な世界がきっとあるはず
- ・ ジョハリの窓についての理解 (具体例とともに)
- ・ 想定外を楽しむ
- ・ プログラムの組たて 言う≠伝わる
- ・ 社会的な手抜き 集団心理 (綱引き・文化祭)
- ・ なぜワークショップをするのか? メリットは何?
- ・ みる・ひく・ひろう (判断保留できく、オウム返し)  
自分を集団で活かす力
- ・ 専門教育での適するWS・ファシリテーションとは

## うちに帰ってもっと深めたい

- ・ キラークエスチョン (問いが命)
- ・ ファシリテーターになってみる
- ・ グランドルールの設定
- ・ SDGsの新一年生向けのワークショップを考えているので、  
もっと深めたい
- ・ 整理したことを次に活かす
- ・ テーマに合わせたプログラムデザインの工夫
- ・ 場の力を最大化するための方法論・工夫について
- ・ 授業への転用 (落とし込む)
- ・ 問題解決のための工夫? 能力が違う人同士?  
自分・集団でいいですか? プロセスの損失を減らす?
- ・ 授業開き (場づくり)
- ・ ゴールをどこまで明示するのか?
- ・ ゴールの設定  
学級で行う場合 (特に関係性)
- ・ 授業でのWSの活用  
プログラムの質