

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合わせが大切
- ・WS、Fのプロセス、フレームワークを教えていただけたこと
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つ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
- ・ツアイガルニク効果
- ・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・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

うちに帰つてもっと深めたい

- ・キラーエクスチョン (問い合わせが命)
- ・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