

2013年7月6日(土)開催 | 基盤教育研究分科会

ワークショップデザイン入門

レポート HRDM会員 河面徹

1. はじめに

7月6日(土曜日)、「トピックわ談会」が開催されました。参加者は男性22名、女性9名、開催場所は明治大学駿河台キャンパス紫紺館でした。

今回のテーマは『ワークショップデザイン入門』で、講師は東京大学大学院学際情報学府博士課程(学習環境デザイン論)の安齋勇樹(あんざいゆうき)さんです。

安齋さんは、児童向けや社会人向けの様々なワークショップを実践しながら学習環境のデザインを研究されています。



2. 導入部分

「トピックスわ談会」は参加者が6チームに別れ、それぞれのチーム毎に自己紹介をするところから始まりました。

まず、「所属」、「今回の講義の参加動機」、「あなたにとって良い人材教育とは?」それと「ワークショップのイメージ」について、グループごとに自己紹介をします。このワークで場が和みました。



3. ワークショップとは

一言で定義すれば「創ることで学ぶ活動」と表現することができます。昨今、様々なワークショップの形態が提案されていますが、そのどれもに「創る活動」と「学ぶ活動」が含まれています。

またワークショップの理論的系譜をたどればデューイやコルブの「経験学習モデル」につながり、コルブのモデルを拡張させた「導入」→「知る活動」→「創る活動」→「まとめ」がワークショップの基本構造とされています。

一方、ワークショップは、

- (1) 実在する真性の課題の解決を目指しながらも、あえて非日常的な遊戯や芸術活動を扱う。
- (2) 経験に意味付けする内省に重きを置く。
- (3) 事前予測が難しい「創造を誘発する」プログラムを準備しつつも、即興的なファシリテーションは不可欠となる。
- (4) 参加者の創造性やモチベーションを促進するために参加者を評価しない。などの特徴を持っています。

また、企業におけるワークショップの類型としては、「イノベーション」、「センスメーカー」、「リフレクティブ」及び「リサーチ」と呼ばれるワークショップがあります。

4. ワークショップの体験

安齋さんのファシリテーションでレゴを用いた「リフレクティブ・ワークショップ」を体験しました。

筆者はしばらくレゴから遠ざかっていたので、青いバケツからピースをテーブルにぶちまける音に非日常性を感じました。

まずアイスブレイクとして、レゴをできるだけ高く積み上げるチーム対抗のゲー

ムが行われました。このゲームによりレゴに馴染むと同時にチームの結束も深まりました。



本題の「リフレクティブ・ワークショップ」は、『これまでの仕事の中であなたが最も“成長した”あるいは“学んだ”と思える経験はどんなものですか。レゴで表現してチームメンバーに説明してください。』が課題でした。

レゴを活用することで自分の経験を物語で語れるようになるとのことでした。

このワークはまさに「創る活動」の実践ですが、筆者にとっては自分の創造力のなさを思い知ることになりました。



5. ワークショップデザイン

ワークショップデザインは、以下がポイントとなります。

- (1) 揺さぶりをかける「問題を引き起こしている認識」を見つける。
- (2) 参加者がのめりこめる「非日常的で面白い活動」を考案する。
- (3) 楽しさと葛藤、日常と非日常、自由と制約のバランスを考え課題条件を決める。

例えば「居心地の良いカフェ」もしくは「危険だけど居心地の良いカフェ」の提案をチームの課題とした場合、後者が創造的な発言が多くなるとのことでした。

- (4) 参加者の特質を見極め、プログラムの流れを論理的に構成する。

6. 感想

ワークショップデザインの概要を学ぶことができました。「非日常的な活動を通

じて、日常的な事柄に意味をもたらす」意味合いがおおよそ理解できたように思えました。

指導していただいた安齋さん、大変お疲れさまでした。ありがとうございました。なお、更に勉強したい方は、以下の図書をお勧めします。

『ワークショップデザイン論』— 創ることで学ぶ— 山内祐平、森玲奈、安齋勇樹 共著 慶應義塾大学出版会株式会社（本体 1800 円+税）

開催日	2013 年 7 月 6 日（土） 14:00～17:00
学習テーマ	ワークショップ花盛りの昨今ですが、上手いくも失敗するもファシリテーターの腕次第という職人芸の域を出ていません。そのような状況に科学のメスを入れ、どんな課題設定や介入がグループの創造性を高めるのか、本テーマの研究者である安齋氏をお迎えし、研究成果をご発表いただきます。
講師	東京大学大学院 学際情報学府 安齋勇樹氏
会場	明治大学 駿河台校舎 紫紺館 S4会議室 千代田区神田小川町3-22-14 http://www.meiji.ac.jp/koho/campus_guide/suruga/access.html
定員	30名 ※最低催行人数:5名 開催1週間前までにお申込人数が、最低催行数に満たない場合は、中止とさせていただきます。予めご了承ください。
参加費	会員: ¥2,000-(税込) 非会員: ¥8,000-(税込)
開催概要	研修のデザイン(インストラクショナルデザイン)とワークショップのデザインは何が違うのか。企業においてワークショップはどのように使われているのか、どのようなことが出来るのか。また、どのようにデザインすれば、より効果が高まるのか。そのような問いを掲

げながらも、事例、理論、体験を通してワークショップデザインについて理解を深めることを目標とします。

当日は、以下のような内容について講義やワークを通して理解を深めていきます。

1) ワークショップとは何か

企業におけるワークショップの種類やその意義について概観します。また、研修(インストラクショナルデザイン)との違いについても解説します。

2) ワークショップデザインとは何か

ワークショップデザインに関する考え方や背景理論について解説します。また、ワークショップをデザインする具体的な手順についても解説します。

3) 事例検討(実践事例と研究事例の紹介)

企業においてワークショップを具体的に活用した実践事例について報告します。また安齋がこれまで進めてきたワークショップデザインに関する研究事例を報告し、創造的なコラボレーションを促すワークショップの方法論について解説します。

4) ワークショップ体験

LEGO ブロックを活用したいくつかのワークショップを実践し、ワークショップでどのようなことが出来るのか、体感していただきます。

■ 参考書籍

『ワークショップデザイン論—創ることで学ぶ』 山内祐平・森玲奈・安齋勇樹(著) ¥1,890- 慶應義塾大学出版会

■ 写真等記録情報の使用許諾のお願い

小会では、広報活動及び会員サービスの向上に活用するため、

ビデオ撮影、音声収録、写真撮影、受講アンケートを実施しています。これら映像、音声、画像、コメント(以下、記録情報)は、小会の関わるWebコンテンツ及び紙媒体の配布資料等に活用させていただく可能性があります。

小会活動へのご参加は、記録情報の活用にご承諾いただけたものとさせていただきます。

支払方法と 領収書発行

■支払方法:当日会場受付時に現金支払

■領収書発行:領収書をご要望の方は、お申し込みの備考欄に「領収書要」と、ご記入ください。会社名(学校名)欄にご記入いただいた宛名で用意いたします。なおそれ以外の宛名をご希望の方は、お申し込み備考欄に、宛名を明記ください。

キャンセル について

申込後のキャンセルは、早めにご連絡ください。

開催の5日前より以下のキャンセル料金が発生いたします。なお、キャンセル料に関しては、後日請求となります。

- ・開催5日前～3日前のキャンセル料は、参加料の 50%
- ・開催2日前～当日のキャンセル料は、参加料の 100%
- ・連絡なしの不参加は、参加料の 100%