

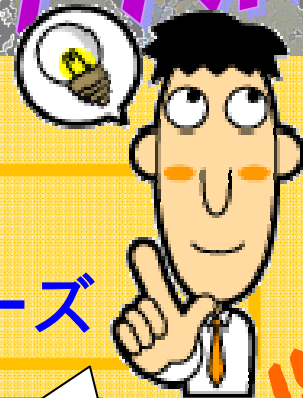
平成22年度

安足地区親学習プログラム指導者

フォローアップ研修

親学習プログラム
アイデア・テクニック集

平成22年9月17日
安足地区ファシリテーターズ



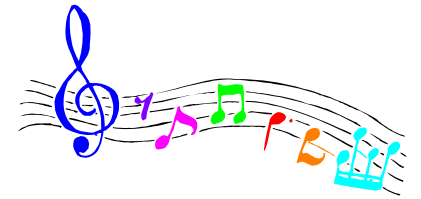
みんなで作
りました!

もくじ

1. プログラム開始前	2
(ア) 会場について	2
(イ) ファシリテーターとしての心がけについて	2
(ウ) 表示等について	3
(エ) 参加者について	3
2. プログラム開始時	4
(ア) つかみについて	4
(イ) 三原則（参加・尊重・守秘）について	4
3. アイスブレイク時	5
(ア) テクニックについて	5
(イ) ほぐしネタ	5
(ウ) 自己紹介ネタ	6
(エ) グループ分けネタ	7
4. ワーク	8
(ア) エピソードについて	8
(イ) 心がけについて	8
5. 発表会	9
(ア) ファシリテーターの心がけについて	9
6. ふりかえり	10
(ア) ファシリテーターの心がけについて	10
(イ) 手法について	10
7. エンディング	11
(ア) 余韻の残る、参加してよかったと思えるような演出などについて	11
(イ) 心がけについて	11
8. 全体をとおして	12
(ア) 人権に配慮した言動をしましょう！	12



1. プログラム開始前



(ア) 会場について

- 事前に相手先と打ち合わせして、会場を見ておく。
- 備品の有無。(ホワイトボード、マーカー、磁石、マイク等)
- 広さの確認。(荷物置き場やオープンスペースがとれるか)
- グループごとの机の配置。

入念にやっておくとよいでしょう。

(全員がファシリテーターを見られるように)

- 音楽を流してリラックスした雰囲気をつくる。
- アメや飲物を用意しておく。

ケースバイケースで考えましょう。



(イ) ファシリテーターとしての心がけについて

- 参加者が入ってきたらあいさつをする。
- 配付資料の確認。
- スケジュールの確認。
- リラックスできるような服装。堅くないもの。普段着。
「前に立つ人」として少しはカチツとしたものがよい。
- 小物アイテム(折り鶴、人形など)を用意しておく。
- ファシリテーターの気遣い。(外国人や障害がある人などの人権に配慮する)

「こんにちは！」
「いい天気ですね。」
「お好きな席にお座りください。」
「お茶をどうぞ。」など



- 台本をつくり、当日の流れを想定しておく。
- 付せん紙に書くワークショップは時間と手間がかかるので、時と場合を考慮する。一切書かないワークショップも有り。
- 他団体等で作っているプログラムをネットで探し、参考にする。

ただし臨機応変に対応できるようにしましょう。

(ウ) 表示等について

- 黒板等に「こんにちは！」「楽しみましょう！」等の言葉で参加者を迎える。

A rectangular sign with the word "WELCOME" written in a large, bold, serif font.

- 班の表示。
- 黒板や名札にイラストなどの遊びを入れてみる。
- 本日の流れ（スケジュール）を参加者にわかるように書いておく。

動物シリーズ、花シリーズなどの班名もよいでしょう。

(エ) 参加者について

- 時間があったら参加者とコミュニケーションをとっておく。
- 参加人数の把握。
- 参加者の特徴を理解する。

突然変わることもあるので臨機応変に対応しましょう。

同じ小学生の母親でも1年生と6年生では抱えている悩み等が異なります。

学習者（成人）の特質

参考

学ぶということに対して不安とプライドが混在している。

参加者はそのテーマについて、既に知識や経験、語りたいことがある。

過去の経験でものを考えて判断し、新しいものをなかなか受け入れない。

理念や考え方だけではなく、課題解決やすぐ役に立つことを知りたがる。

説明したようには聞いていない、自分が聞こえたようにしか聞かない。

自分の考えが正しいかどうか不安なので、同意されると安心し、満足する。

何を指示しても妥当性を感じないとやすやすと応じない。（自己中心・自己決定）

必要とされることを必要とする。

正しいから行動するのではなく、一緒にする仲間がいれば行動する。

話を聞いて学ぶのではなく、語り合っ**て理解する。**

受容されなければ、継続したり、意欲が喚起されたりしない。

蓄積された経験を学習資源として学習する。

2. プログラム開始時

(ア) つかみについて

- 明るくきちんとあいさつする。
- はっきりした言葉で笑顔で話す。
- 言葉遣いに気をつける。
- 笑いをとる。
- 自己紹介、自己開示(自分のエピソードを話すなど)をする。
- 多少違ってても笑ってごまかす。(^_^)
- 自分も一緒に学んでいくという姿勢を見せる。
- 「パスもOK」と伝える。
- 今日の流れを説明する。

かしこまりすぎると緊張させてしまいますが・・・。



自分や家族の出来事、時事ネタなどで盛り上げましょう。

安心して参加できるようになります！

(イ) 三原則（参加・尊重・守秘）

について

- 三原則は張り出せるように紙に書いておく。
- 三原則の伝え方について、参加型学習会に慣れていない方でも理解しやすいようにポイントを伝える。

時間をかけすぎるのも考えものです・・・。

参加者もいつでも確認し直すことができます。

上手に黒板やホワイトボードを活用しましょう！

3. アイスブレイク時

(ア) テクニックについて

- 楽しい話題。
- 自分の得意なものや、自分のキャラをいかしましょう。
- 身体のほぐしと頭のリラックスを取り入れる。
- 人数、年齢層、時間のあるなしによって変える。
- 個人の活動とコミュニケーション活動の2つを入れる。
- 名前やニックネームで呼び合いながらする。
- 持ち帰れるアイスブレイク。

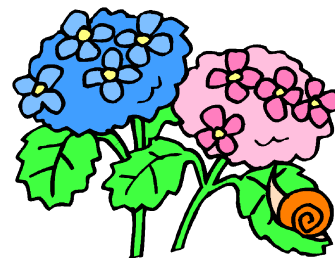
声も出してもら
とよいでしょう。

自分が呼んでほ
しい呼び名とい
うのもよい。

(イ) ほぐしネタ

- カタツムリじゃんけん

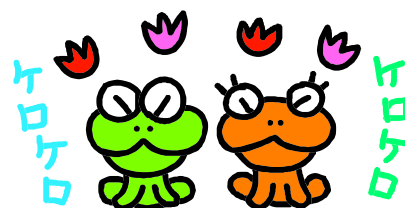
2人一組みになり、チョキとグーのどちらかをお互いが出して、うまくカタツムリになればOK。「かっかっかっかっかカタツムリ！」のかけ声のあとに同時に出します。



- 2拍子 3拍子

「でんでん虫」などを歌いながら、左手で2拍子、右手で3拍子の指揮をする。慣れてきたら右と左を逆にしたり、3拍子と4拍子でやったりする。

- みんなが知っている歌と一緒に歌うと気持ち
がまとまる。（「カエルの歌」の輪唱。
「ウサギとカメ」を歌いながら肩たたきな
ど）



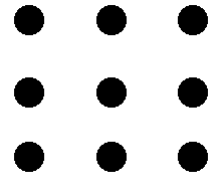
- 指の体操

親指を 1 として人差し指が 2、中指が 3、薬指 4、小指 5 として、歌にあわせて指を出していく。だんだん速くしていく。

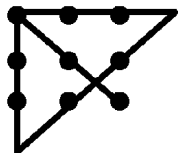
1、2 の 3 の 4 の 2 の 5、3、1、4 の 2 の 4 の 2 の 5

- ナインドット

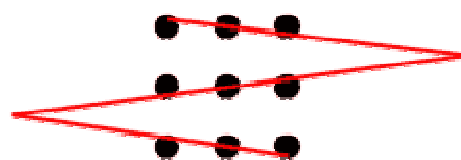
9 つの点を一筆書きの 4 本の直線ですべて通るよう
にかけるか考える。できた人は同じく 3 本の直線で
できるか考える。



(解答例) 4 本



3 本



(ウ) 自己紹介ネタ

- マトリクス自己紹介 (偏愛マップ)

A 4 用紙の真ん中に自分の名前を書き、その周辺に関心のあること、好きなもの、よく行く場所など自分に関連する単語を 5 分間で書き出す。映画や本のタイトル名やアーティスト名など具体的な程いい。その後それをもとに小グループで雑談をしてもらう。

- 逆読み自己紹介

自分の名前を逆に読み、みんなに当ててもらう。

- 名前のご縁

名札を見て、自分の名前と同じ文字を含む人をできるだけ多く見つけて、握手、自己紹介しあう。

例) 塚田 島田、はやし しまだ など

(エ) グループ分けネタ

- アメを配って味（種類）ごとにグループ分けする。
- 記念日ライン

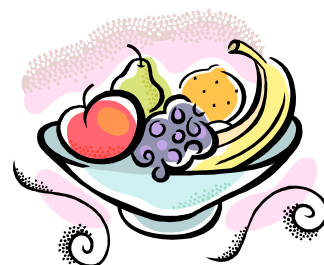
バースデーラインの応用。自分にとっての記念日を想定してもらい、その日付順に無言で並ぶ。並んだ後にその理由を聞いていく。



糖分補給で頭に栄養を！

- 安心フルーツバスケット

質問に対して、当てはまる人のみ席を移動するゲーム。参加者全員分のイスを使うので、必ず座れるという安心感をもつてのぞめる。



- 猛獣狩りへ行こうよ！

ファシリテーターが呼びかけた猛獣の文字数（「ヘビ」だったら2人、「ゴリラ」だったら3人）で集まるゲーム。みんなで声を出し、身体を動かしながらグループ編成をする。

ファシリの呼びかけを参加者も繰り返す。

「猛獣狩りへ行こうよ！」「猛獣なんて怖くない！」「鉄砲だって持ってるぞ！」「槍だって持ってるぞ！」のかけ声の後に、猛獣名を叫ぶ。



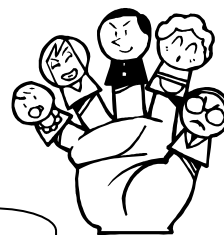
- 4コマ漫画

4コマ漫画を1コマずつ切り離して人数分用意し、適当に1つとってもらってから、マンガが成り立つように相手を探す。

4. ワーク

(ア) エピソードについて

- エピソードの紹介で、「こんなことありませんか？」と問いかけて引き込む。
- エピソードの時、小道具を使うと楽しく見てくれる。
- 寸劇を取り入れたり、資料の絵を多くしたりするとわかりやすい。



ぬいぐるみ、パペット、エプロンや帽子などの簡単な衣装など



(イ) 心がけについて

- ほめる。
- リーダー的な人の活用。
- 小物(えんぴつ、ツルなど)をたくさん利用し、みんながそれぞれの役になるようにする。
- 各グループへ回り、話が進まないところでは体験談などをして話の入り口を提示する。
- 話合いの時間を十分にとる。
- 手に何かを持っているとファシリテーター自身落ち着きます。
- ワークシートは内容によってワークごとに配るなど工夫する。
- ファシリテーターの失敗談を話し、参加者をホッとさせる。
- 経験を否定しない、させないような声かけ。
- なるべく全員の方の発言をのぞむ。
- 集中力を高めるような BGM を流してみる。

十分に話合い、考えをはき出すことで参加者は満足感が得られます。



5. 発表会

(ア) ファシリテーターの心がけ について

- 発表してもらったことをオウム返しをするなど受容して進めていく。
- 発表する人の選び方。場を盛り上げてくれそうな人を指名する。
- おもちゃのマイクを用意する。
- えんぴつに色テープを巻いておく。
- 折り紙を利用する。
- 発表者の顔を見て聞く。(時間がないときにおざなりに対応しないように)
- どんな発表にも拍手でたたえる。
- 拍手が途切れることでその場を変えられることができる。



棒状のものであればマジックでもマイクになってしまいます！
発表する方もその気になってみんなに伝えるように話してくれます。

メモをとるのに気をとられると、「聞いているのかな？」と思わせてしまいます。

発表者の不安な気持ちが吹っ飛び、うれしくなります。

気持ちの切り替えにもなり効果的です。



6. ふりかえり

(ア) ファシリテーターの心がけについて

- 時間を十分に確保し、語り合う時間をつくる。
- ふりかえりは書かなくてもいいから班の全員で一言ずつ話し合った方がよい。一人一人感じたことは違うから。
- そのときの学習会で何を伝えたかったか、考えてもらいたかったか、気づきのある「ふりかえり」であるようにする。
- ふりかえりとアンケートを混同しない。
- ワークをやって何を知ってほしかったか、「今日のポイント」を最後にきっちり押さえる。
- ファシリテーターは「教師」ではないので、教え込まないように注意する。

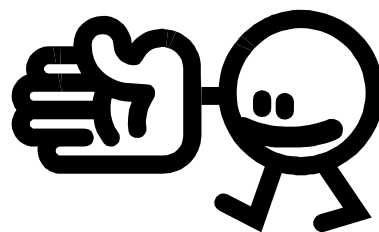


あれもこれもと欲張りすぎないように・・・。

大人の特性を押さえましょう。

(イ) 手法について

- 白い紙にふりかえりを書いてもらい、さらに手をえんぴつでなぞり、今日「手に入ったもの」として持ち帰ってもらう。



7. エンディング

(ア) 余韻の残る、参加してよかったと思えるような演出などについて

- 拍手・握手しあう。

「ありがとう」の言葉を添えて・・・。



- 別れの花束

グループの方のいいところを花とともに一人一人わたす。

- 家事・育児・仕事に頑張っているお母さん方にエールを送る。

最高のプレゼントになるかも・・・。



- 最後に心に残る言葉を1つ言うといい。

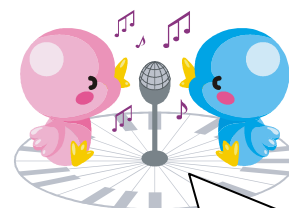
時間は短めに・・・。

- 詩を使う。(感動して終わらせるために)

- 別れの歌をみんなで歌う。

みんなが知っていていい曲だと思えるものがよいでしょう。

- 音楽や歌、VTRを流す。



心にしみて感動で涙する人も出るかもしれません。

(イ) 心がけについて

- 終了時間を守る。
- 「わたしはこんなに上手に育児できな！」と思わせない工夫。
- おみやげを用意する。

様々な人が参加していますので、特に注意を払いましょう！遅れると不満が出るだけでなく、よかった内容まで消えてしまいます・・・。

参考資料や、詩、写真、参加者同士のメッセージ交換など

- ・ みんな失敗したり、試行錯誤したりしながら子育てしているということ
 - ・ 同じ悩みを持つ人がたくさんいること
 - ・ 親プロで話し合った仲間がいること
- などを伝えられるといいですね。

8. 全体をとおして

(ア) 人権に配慮した言動をしましょう！

- 外国人など言葉や文字がよくわからない人がいるかもしれない。
- 持病や障害がある方がいるかもしれない。
- 子どもに障害があるかもしれない。
- 子どもが不登校やいじめに遭っているかもしれない。
- 一人親かもしれない。
- 子どもがいない方も参加しているかもしれない。
- 人前で話すことや他人と話すことが特に苦手かもしれない。
- 家族関係で深刻な方がいるかもしれない。
- 時間に追われている方がいるかもしれない。