ワークショップ・デザイン　第１回
「ワークショップの目的設定とプログラム・デザイン」

研修講師・ファシリテーター　後藤　拓也

ワークショップは事前準備が８割

アクティブ・ラーニングの実践に向けて，ワークショップを授業の中でも実施したい。ところが，「やってみたい」と思っても，実際にどうしたら良いのか分からない。また見よう見まねでやってみたけれど，なかなか上手くいかない。高校や大学の先生たちと様々な機会でお話する中で，そんな声をよく耳にします。生徒をより主体的な学び手として位置づけるワークショップでは，当日の進行（＝学びの促進という意味で「ファシリテーション」と呼ばれます）に加えて，事前にワークショップを企画・設計する「ワークショップ・デザイン」という作業が不可欠です。ワークショップを実践する人たちの間では，しばしば「事前が８割，当日が２割」と言われるほど，事前準備を入念に行います。

そこで，本稿では４回にわたって，学校でワークショップを実施したいという方に向けて，基本的なワークショップ・デザインの考え方や方法をお伝えします。

ワークショップ・デザインの３ステップ

ワークショップのデザインは，大きく分けると３つのステップに分けることが可能です。ステップ①は目的・目標の設定，ステップ②は目的・目標を達成するためのプログラムのデザイン，そしてステップ③は例えば備品の購入など，開催に向けた様々な準備です。

①目的・目標の設定

ワークショップのデザインは，目的・目標の設定から始まります。言葉を換えれば，授業における学習目標です。尚，「目的」と「目標」は異なるものですが，差し当たり，「目的」とは目標の上位にある達成したいこと，「目標」とは目的を達成するために目指すべき行動やその道筋を示したより具体的なことだと捉えてください。

学校の授業が「ただやれば良い」「ただ楽しければ良い」ものではないように，ワークショップも全てを生徒に任せて，先生が何も考えない，何もしないというものではありません。そこには先生の意図が存在します。また，ワークショップはどんな場面でも有効な魔法の杖ではありませんし，他の授業方法がより有効な場面もあります。その意味でも，「なぜワークショップを行うのか？」を考えることは重要です。

ワークショップの目的・目標を考える際の一つのやり方は，ワークショップの参加者，すなわち生徒を，ワークショップのBefore（前），After（後）に分けて考えてみる方法です。

Before（前）の例としては，一人ひとりの生徒が今何を考え，どんな行動をして，どんな感情を持っているのか。何に楽しさを感じ，何が困難で，何に恐れや不安を抱いているのか。また，生徒同士，保護者の方，先生との関係性がどうなっているのか，などが挙げられます。ワークショップ・デザインにおいては，事前にできるだけ状況を把握したり，情報を集めたりすることは重要な作業です。日常の中で得られる情報も多いと思いますが，必要な場合には仮説をもって教室で何が起こっているか観察をしたり，生徒や保護者に話を聞いてみたりすることもおすすめです。

After（後）は，現実に対してどんな未来を望むのかということです。問題が解決している状態ということもあれば，理想に向けてより望ましい状態に近づいているということもあると思います。こうしたAfterの姿は，そのままワークショップの目的として設定できることも多いと思います。

また，BeforeとAfterの間にあるギャップが，目的達成のために具体的に起こって欲しい変化や，生みだしたいことであり，ワークショップの目標となることが多いと思います。

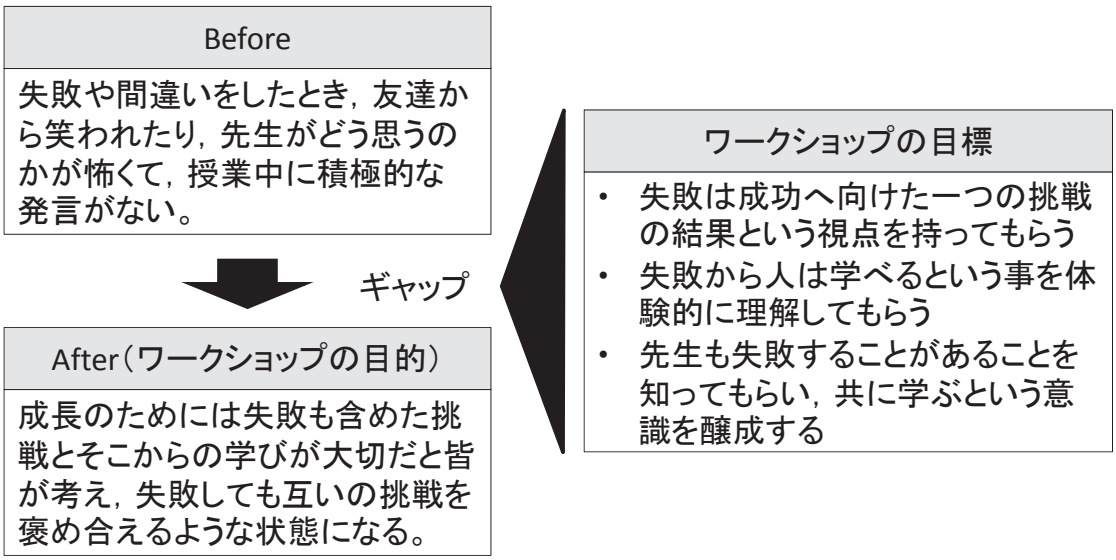
ほんの一例ですが，学校におけるワークショップの目的を挙げておきます。

【授　　業】
●授業への関心や理解度を高める
・歴史を学ぶ楽しさを知ってもらう
・国同士がなぜ対立するのかを深く理解する
・キャッシュフローの概念を体験的に理解してもらう

【キャリア】
●キャリア教育を推進する
・進路について自分自身で積極的に考えていくきっかけをつくる
・自分の得意なことや，好きなことに気づく

【人間関係】
●生徒同士や先生との関係性の質を高める
・クラス全員で助け合えるように一体感を持っ

Before , After（ワークショップの目的）と目標の例



てもらう
・部活動でチーム力を高めるためにお互いのことをよく知り合う

【そ の 他】
・正解のない問題について，対話し考える大切さを知ってもらう
・家族や友人，地域など多くの人に自分が支えられていることに気づく

②プログラムのデザイン

ワークショップの目的や目標が設定できたら，それを達成するためのプログラムをデザインします。プログラム・デザインにおいては，①時間，②ワーク内容，③意図，④レイアウトや備品など準備物，という４項目で組み立てていくとスムーズです。

実際にプログラムを考える際には，参加者のことをよく想像しながら進めていきましょう。例えば，「クラスの文化祭で何をやるのかを決める」ことを目的としたワークショップを開催すると仮定します。その際，考えがあってもあまり発言をしない生徒が多い場合には，いきなり全員の場で「考えがあったら言ってください」と発言を求めるよりも，２人１組のペアを組んで話をしてアイデアを膨らませたり，自分の考えをポストイットに記入してから皆で共有するようにしたりすると効果的かも知れません。

既にある知識や正解を効率的且つ正確に伝えるという「ティーチング」とは異なるワークショップの特徴の一つは，参加者自らが気づき，学びを得て，主体的に学んでいくプロセスにあります。そこでは，ワーク中に先生が投げかける「問い」が大切です。問いの種類は大きく，「クローズド・クエスチョン」と「オープン・クエスチョン」に分けられます。クローズド・クエスチョンは，「はい（Yes）/ いいえ（No）」や「A か B か C」など選択式で答えられる問いを指し，オープン・クエスチョンは，答える方法や回答範囲が限定されない問いを指します。どちらもメリット・デメリットはありますが，ワークショップではよりオープン・クエスチョンが重要になります。授業やゲーム，ワークの後に，振り返りとして問いを出すこともできれば，今の気持ちやクラスの状況をどう捉えるかなどを問いかけることもできます。

プログラムを組み立てていく過程では，常に目的や目標に立ち戻り，プログラム全体がその達成

プログラム・デザインの例

①時間		②ワーク内容		③意図	④レイアウト・備品など
		項目	詳細		
13:00〜13:10	（0:10）	はじめに	・目的や今日のスケジュールの共有 ・今日皆で大切にすることを確認する ・自己紹介	・安心・安全な場を感じる ・全員が発言し，参加型の場の意識付けを行う	・椅子だけで輪になってスタート ・プロジェクター，スクリーン設置
13:10〜15:10	（2:00）	対話	・課題/テーマ出し（20分） ・グループ対話1回目（40分） ・休憩（5分） ・グループ対話2回目（40分） ・全体で共有（15分）	・深めたい問いやテーマに対して新たな視点を得る ・他社と話すことから自身の思考の枠に気づく	・4〜5人グループ用の机と椅子を島型に配置 ・模造紙，ペン
15:10〜15:20	（0:10）	休憩			

につながるかを検証します。そして，必要な時には，目的・目標そのものを見直しましょう。

③開催準備

作成したプログラムに基づき，必要な備品の手配などの準備を進めます。また，時間が許すようであれば，試験的にプログラムを誰かに提供してみたり，自分でシミュレーションをしてみたりするなど，失敗をしやすい環境で練習を積み重ねることをおすすめします。

ワークショップをデザインしやってみる

ここまで読んでくださった皆さん，**是非実際にワークショップをデザインし，やってみてください。**その経験からは，本稿で触れた内容以上に多様な学びや気づきが得られるはずです。

尚，短い授業時間の中にも，ワークショップの要素を含めることは可能です。例えば，授業の最後に，2人ペアで「①今日一番学んだこと，②学んだことを自分の中でどう活かせそうか，③もっと知りたいこと」を話してもらい，③を宿題として，次回の授業で発表してもらうことも可能でしょう。もちろん，この場合にも，「なぜそれをやるのか」という目的や目標をしっかり設定した上で取り組みましょう。

これから本稿と皆さんの経験とを合わせて，ワークショップ・デザインについて一緒に探求できることを楽しみにしています。

ワークショップ体験型勉強会のお知らせ

「21世紀型の学びを楽しく学ぶプログラム」

ワークショップ・デザインの上達の一つの方法は，先生自らが生徒の立場で様々なワークショップを体験することです。現在，高校や大学の先生，教職に通う大学生など多様な方と一緒に，ワークショップを実際に体験する勉強会を実施していますので，是非ご参加ください。また，様々な理由から「ワークショップの実施は難しい…」と感じる方にとっても，教育現場での実践を目指す多様な方と一緒に実施の方法を考える良い機会となると思います。

勉強会の詳細等は下記のページをご覧ください。
https://www.facebook.com/active21c/