

【解説】 ワークショップについて

1 ワークショップとは

同和教育では、差別の現実には学びながら、部落差別をはじめとするあらゆる差別をなくす意欲と実践力の育成において多くの成果を上げてきています。

しかし、今までの学習形態は、指導する側・される側が明確であり、ややもすると学習者が受け身の学習となりやすく、単に知識や情報の伝達にとどまってしまうなど、課題も多くありました。こうした課題を克服するため、参加者が主体となり、それぞれの体験をもとに学習を進めていくワークショップ（体験的参加型学習）が注目されています。

ワークショップとは、もともとは作業場を表す言葉ですが、現在は共同で何かを創り出す作業そのものを示すようになってきています。参加型研修というワークショップとは、単に知識・情報を発表し合うというのではなく、参加者自身が自らの知識や体験をもって積極的に係わるスタイルのものをいいます。ワークショップは頭で考えるだけでなく、身体も動かし、身も心もリフレッシュしながら学び合います。そして、その動きから感じ、考えることも多いのです。

ワークショップには、「お客さん」的な受け身の参加者は存在しません。一人での作業や、小さなグループや少人数での作業を中心に行うことで、誰もが発言しやすく、また、みんなの意見が尊重されるのです。そして、それぞれの個人やグループの意見を発表し、よりよいものを見つけだし、創り上げる作業を繰り返していくこととなります。ワークショップでは、自分が発言し、他の参加者の意見を聞き、考えることによって自らの「気づき」が深められ、また、ともに集う人々も同様に「気づき」を深めるのです。そこには従来の先生と生徒に分かれる仕切りはなく、そこに集う人々全員が先生であり、生徒となるのです。それは、ファシリテーター（進行役）も例外ではありません。一人ひとりが自分なりの意見と答えを持ち、参加者一人ひとりがそれぞれの意見を尊重し合いながらも共通のものを創り上げようとするのがワークショップなのです。

2 ワークショップが目指すもの

ワークショップで人権問題を考えるとき、興味・関心が持てる、自分の知識が活用できる、一人ひとりを尊重できる、積極的に発言できるなど、多くの利点があります。多様な学習方法がある中で、ワークショップで学ぶことの意義については次のようなことがあります。

気 づ き：ワークショップでの体験及びグループ討議を通じて、自分自身及び他者の多様な個性、価値観を知り、問題の所在に気づくことができる。

知識・理解：人権教育・啓発の基本の理念や概念について、学び、理解することができる。

態度・意欲：問題解決の態度、意欲を身につけることができる。

技 能：一人ひとりの分析的思考、批判的思考などのプロセスを学んだり、自分のことを伝えるためのコミュニケーションあるいは協力して問題解決するための技術など、人間関係づくりの技能を身につけることができる。

ファシリテーターは、それぞれのアクティビティ（活動）がどのようなねらいを持っているかを理解したうえで、学習者に適切に伝えることによって、深まりと広がりを持つことが可能です。

3 ワークショップの流れ

(1) アイスブレイキング

初めに、身体や心を動かす楽しいゲーム感覚のアクティビティを行うことにより、参加者の堅苦しさやよそよそしさを取り除き、何でも言える、何でも受け取ってくれるという暖かな雰囲気や安心感などを作り出すことが大切です。このアクティビティ次第で、ワークショップに対する参加者の満足感が左右されることもあります。

アイスブレイキングを通して、少人数（4～6人）のグループ作りをしてしまうのも一つの方法です。

例1 誕生日チェーン

参加者に、「会話をしない」という条件で、誕生日の月日順（1月1日生まれから12月31日生まれまで）に一列に並んでもらう。並び終わったら、順番に誕生日を発表してもらう。

なごやかな雰囲気づくりができると同時に、コミュニケーションの大切さや自分から行動することの大切さを感じ取ることができる。また、並んだ順にグループづくりをすることもできる。

例2 形が合ったよ

5人グループを6つ作りたいときには、1月から6月までの6枚のカレンダーを用意し、それぞれをランダムに5つに分ける。参加者30人にバラバラになった紙片を自由に拾ってもらい、互いにコミュニケーションを図りながら、1枚のカレンダーに完成させる。その時のメンバーがグループとなる。紙片の裏に小さく「司」あるいは「記」と書き込んでおけば、グループづくりと同時に、グループ毎の司会者と記録者が決まる。

カレンダーでなく新聞記事や写真などを使うことによって、グループづくり後、完成した新聞記事や写真をもとに感想を出し合ったり、話し合いをしたりできる。

例3 勝ち抜きじゃんけん

始める前に、会場を5人ずつの6グループとなるように、机や椅子を配置し、1番から30番までの順番をつけておく。自由に参加者2人同士で握手をした後、じゃんけんをし、また、新しい相手とじゃんけんをしていく。早く5回に勝った順に、1番の椅子に座っていき、最終は30番の椅子に座る。

(2) さまざまなアクティビティ

ワークショップの目的やねらいを考えながら、それに合うアクティビティを選択することが大切です。アクティビティ自体が持つ目的や進め方を十分理解したうえで、学習者へ適切に伝えていくことにより、学習に広がりや深まりが持てるはずで

す。ファシリテーターは、学習者が、楽しい雰囲気の中で、自らの体験を通し考え、仲間と対等な関係でコミュニケーションをすることによって、学習者自身の主体的な学びが保障されているか留意することが大切です。

例1 シミュレーションを使ったアクティビティ

現実を単純化し、一定の状況を模擬的に設定し、体験、練習、訓練しようとする手法。
（「目隠し散歩」、「貿易ゲーム」、「権利の熱気球」など）

例2 ロールプレイを使ったアクティビティ

参加者の役割を決めてそれぞれの役になりきって演じることによって、違った立場や考えを共感的に理解できる手法。

例3 フォトランゲージを使ったアクティビティ

写真や絵を使い、その中の人の立場に立って考えたり、いろいろな観点で話し合うことによって自己のイメージや偏見、先入観を見つめ直すことのできる手法。

例4 ディベートを使ったアクティビティ

あるテーマについてルールを決めて「反対派」「賛成派」2チームが論争を繰り広げ、認識の深まり、問題解決のための能力、資料を活用する能力を身につけると同時に異なる立場に対し、共感的に理解することができる手法。

例5 ブレーンストーミングを使ったアクティビティ

グループで批判することなく、自由な発想でアイデアをたくさん出し合う手法。

例6 KJ法を使ったアクティビティ

収集した膨大なデータを整理するためにカードを使って一枚の図に納め、全体を見ながらグループで討論する手法。

例7 ランキングを使ったアクティビティ

必要なもの、大切なものなどを、グループで理由や根拠を明らかにしながら、順位づけしたり、ランキングづけすることによって、自分の考えをはっきりさせると同時に、互いの価値観の違いがあることに気づいたりできる手法。

（「権利の熱気球」「人生ゲーム」など）

(3) 「気づき」から「行動」へ

アクティビティにより新しい価値観や考え方に気づいただけでは、なかなか行動に結びつけるのは難しい。態度形成や行動の変容をねらう場合、最後に「自分はこれから何をすべきか」を学習者本人の言葉で表現したり、文章にしたりすることが大切です。

4 ワークショップの課題と留意点

厳しい差別の現実がある中で、楽しくゲーム感覚で学習していくことに抵抗感を感じる人もいます。ファシリテーターは、常に被差別の立場に立ちながら学習を進め、差別をなくす力の育成に、どう関係しているのか十分に認識している必要があります。

また、ワークショップはあくまでも一つの学習形態です。様々な学習形態を組み合わせたり、学習内容を工夫したりしながら、真に人権が大切にされる社会づくりを進める必要があります。

参考文献 「ワークショップー「気づき」から「行動」へ」(人権教育啓発推進センター1997)

「わたし・出会い・発見 Part I～Ⅲ」(大阪府同和教育研究協議会編1998年など)