

子どもたちとワークショップをする中で感じたことから、探究的な場づくりのコツやファシリテーションのヒントを探ります。



第40回

## 自分のワークショップの強みを知る

# 考えるって めもしろいかも!?

### ふと湧いた疑問

E L M S センターとして活動を始めて半年が過ぎました。E L M S の骨子に関しては前号で少し触れましたが、J E E F の一員として持続可能な社会に貢献する「自ら課題を見つけ、学び、考えて行動できる人材」の育成を目指して日々ワークショップの開発をしています。

しかし、ワークショップをくり返していると、ふと「自分のワークショップの強みは何だろう?」と疑問を感じることがあります。プログラムとして狙っていることはあるけれど、それがどの程度伝わるかはファシリテーターとしての僕の手腕にもよります。また、自分では狙っていないけれど、思わぬ効果が出ていくかもしれません。

そこで、神奈川県私大で毎年行っている課題解決ワークショップ(180分)を、テキストマイニングソフト

トの K-H Coder で分析してみました。K-H Coder では、どのような語が頻出しているかや、頻出語の中で関連が強い語(同じ文の中で登場するなど)はどれかといったことを見ることが出来ます。

### ふりかえりを分析する

ワークショップの課題は「できるだけゆつくり落ちるパラシュートをつくる」こと。新聞紙、ビニール袋など、さまざまな素材の落ち方を調べ、パラシュートに最適な素材を見つけたら、それらを自由に組み合わせ、最もゆつくり落ちるパラシュートをグループごとに作ります。ワークショップの構成は、

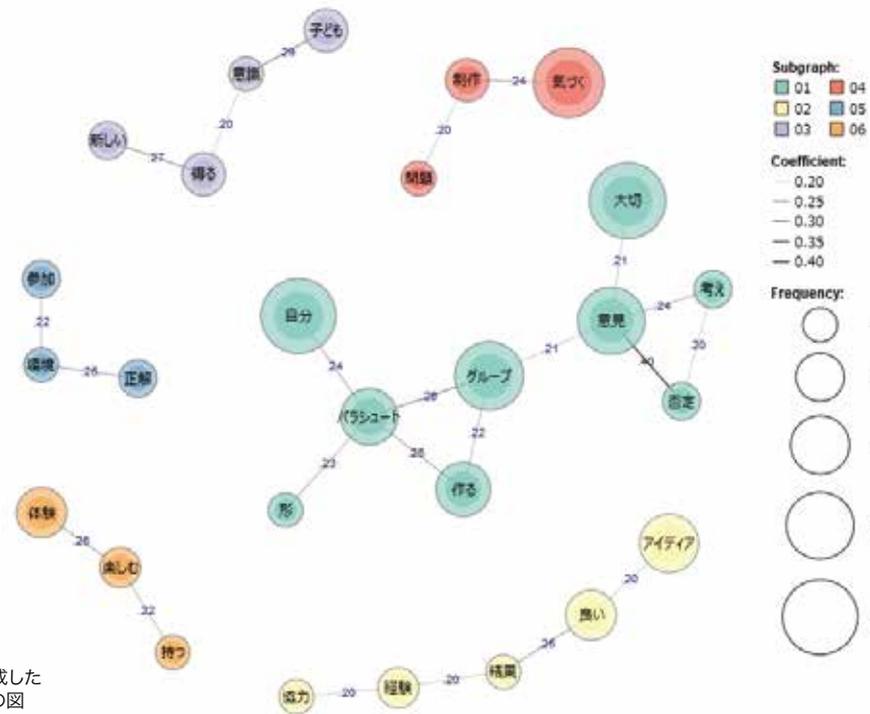
学生それぞれの学び方の強みを活かせるように、個人、グループ(4・5人)、全体を使い分けながら、個人で気づいたことをグループへ、グループで気づいたことを全体へと共有し、さらに全体でのディスカッションが個人の学びへと繋がっている

くようにしました。

2年分の学生のふりかえり72名分を K-H Coder で分析し、単語の関連性を可視化する「共起ネットワークワーク」を、Jaccard 係数(※)0.2以上の語に限定して作成しました。その結果、グループでの意見交換によって学びが広がる(01)、他者と協力したことによりアイデアや結果が生まれる(02)、子どもたちに向けてプログラムをやるべきの知見が得られる(03)、実際に手を動かすことで問題点や解決策に気づける(04)、正解がなく自由に思考できる環境が創造的な発想を生む(05)、体験が多いと楽



※ 2つの集合がどれだけ重なり合っているかを示す値で、「0.1以上は関連がある」「0.2以上は強い関連がある」「0.3以上はとても強い関連がある」と解釈できる。なお、図の丸の大きさは語の頻出度合いによる。



K-H Coder で作成した  
共起ネットワークの図

### 分析したなら活かさねば!

共起ネットワークからは、「体験型」「正解がなく自由に思考できる環境」「相互作用を活かした学び」といった要素がこのワークショップの強みとして見えてきました。さらに具体的な記述を見ていくと、

しく学べる(06)という6つの要素が、このワークショップの気づきとして得られたことがわかります。

さらに、特に関連が強く示されているカテゴリ01の「意見」と「否定」の具体的な記述を見ると、「自分がしていることを否定されたいため、やりたいことを挑戦したくなる。」「特に、誰かの意見を否定する事なく、とにかくやってみようという気持ちで作業をできたのがうまくいった要因だと思う。」といったものがあり、どんな意見でもとりあえず肯定的に検討してみることがより良い学びに繋がると感じているようでした。

「考えて試してみる時間に、鴨川先生がグループを回りながら、話しかけてくれて、一緒に考えている感じがした。」といったものが複数あり、ファシリテーションの部分で場に安心感を与えられていたことがわかりました。

もちろんこの分析だけでワークショップの効果を言い切ることはできませんが、参加者が何を感じたのか、どのような学びを得たのかを知ることはできます。そうすれば、次ほどの要素を強めようかや、このワークショップの効果をもっと詳細に評価するのに適した方法は何かといったことが見えてきます。

自身のワークショップをブラッシュアップしていくために、まずはふりかえりの分析から始めてみませんか？

#### 鴨川 光

(かもがわ ひかる)

1987年茨城県生まれ。ELMSセンター首席研究員。早稲田大学大学院教育学研究科修了後、2013年6月より現職。子どもの思考力や社会性の発達について研究している。ワークショップやボランティアを通して子どもたちと一緒に成長中。

