

参 考

プログラムの中で使用するアイスブレイクの紹介

1. 他己紹介

〈手順〉

- ①二人組になります。
- ②ファシリテーターの合図でお互いのことを質問し合います。(時間は適宜)
- ③順番にパートナーのことを他のメンバーに紹介します。

2. グー・パー

〈手順〉

- ①右手はパーにして前に出します。左手はグーにしておなかにおきます。
- ②ファシリテーターの「ハイ」と言う合図で、手を入れ替えます。前の手はいつもパーで、おなかの手はいつもグーです。
- ③数回繰り返します。
- ④なれてきたら、前はグー、おなかはパーにします。
- ⑤今度は、手を入れ替えるときに拍手を1回してから入れ替えます。

3. 後出しじゃんけん

〈手順〉

- ①かけ声の練習をします。
ファシリテーター：「ジャンケン ポン」
参加者：「ボン」
- ②「ジャンケン・ボン・ボン」の言葉に合わせて、グー・チョキ・パーのどれかを出します。最初の“ボン”では、ファシリテーターが出すので、次の“ボン”で参加者はファシリテーターと同じものを出します。
- ③以後、「ボン(ファシリテーター)ボン(参加者)ボン(ファシリテーター)……」とリズムよく続けます。
- ④なれてきたら、ファシリテーターに勝つものを出します。
- ⑤次は、ファシリテーターに負けるものを出します。

4. じゃんけん自己紹介

〈手順〉

- ①二人組になってジャンケンをします。
- ②ジャンケンで勝った人から自己紹介をします。
- ③次に負けた人が自己紹介をします。
- ④あいこになるまでジャンケンをします。
- ⑤あいこになったら別の相手を探し、①～④を繰り返します。

5. 安心フルーツバスケット

〈手順〉

- ①椅子に座ります(全員が座ります)。
- ②ファシリテーターが質問をします。
- ③質問に該当したら席を移動します。
- ④質問に関連したインタビューを何人かにします。
- ⑤②～③を繰り返して行います。

平成17年度人権公民館ガイド(栃木県教育委員会)より引用

6. 3つのコーナー

〈手順〉

- ①部屋の3隅に「YES」「NO」「どちらともいえない」と書いた紙を貼ります。
- ②ファシリテーターが質問します。
- ③参加者は3つのコーナーのいずれかに移動します。
- ④何人かにインタビューをします。
- ⑤気づいたことを発表してもらいます。

7. 拍手でグループ

〈手順〉

- ①ファシリテーターが拍手をします。
 - ②参加者は拍手の数で集まり、その場にすわります。
 - ③練習を1、2回行い、作りたい人数で拍手をして、グループを作ります。
- ※拍手の代わりに、数を連想させることを言ってグループを作ることもできます。
例：トリオ（3人）、車のタイヤ（4人）、野球（9人）等

8. 名刺交換

〈手順〉

- ①一人ひとりに用紙を配ります。
 - ②自己紹介の文を4つ書いてもらいます。「私は〇〇〇です。」
 - ③4つのうちの一つは「うそ」を書いてもらう。
 - ④自由に動いて多くの人と自己紹介をしてもらいます。そのときに、どれが「うそ」かお互いに当てながら行ってもらいます。
- ※自己紹介の文は参加者に自由に書いてもらう他に、内容を示して書いてもらう方法もあります。

プログラムの中で使用するアクティビティの紹介

1. KJ法

学習者すべてのどのような意見も大切に扱われ、集団で創造的に問題解決を図っていかこうとする手法です。学習者が様々な知識や経験のもとで発想したアイデアや意見をラベルやカードを使用して収集します。ラベルやカードに収集したデータを整理して1枚の図に納め、全体を見ながら検討します。収集したデータがすべて生かされて、全体図の中で“自己主張”していることで、思わぬ発想につながる手法です。

<手順>

- ①ラベル作成：テーマに基づきラベルを作成します。
- ②グルーピング：作成されたラベルを全員で類似した意見にグルーピングします。
- ③見出しづくり：グルーピングしたものに見出しをつけます。
- ④図解：グルーピングしたラベルを模造紙に貼り付け、グループ間の関係を明確にします。
- ⑤まとめ：全体について意見交換し、討議の成果をまとめます。

2. ランキング

様々なテーマについて、10個前後の「権利・課題・具体的物品名」をカードや一覧表等に記入し学習者が自分にとっての重要性・必要性に従いランキング（順位づけ）します。その上で、理由を各自が整理するとともに、その結果について学習者相互が意見交換・討議を行います。他者の考えを理解するとともに、多様な見解があることを理解することになります。そして、集団の合意形成を図るためのスキルやノウハウを培うトレーニングとなります。

<手順>

- ①個人のランキング：個人ごとに課題に関するランキングを実施します。
- ②グループのランキング：各自のランキングの結果について小グループで話し合いをします。
- ③グループの結論：グループとしてのランキングを決定し、各自の決定との対比を行います。
- ④ふりかえり：全体でのふりかえりを行います。

3. シミュレーション

暮らしや社会の中でより深く理解する必要のある課題を取り上げ、一定の状況を模擬的に設定して、体験的に行動、活動し学ぶ方法です。

<手順>

- ①実施方法の説明：実施するシミュレーションの内容と目的を十分に説明します。
- ②課題の実施：設定した状況を体験します。
- ③ふりかえり：実施したシミュレーションについて学習者の意見交換ふりかえります。

「生涯学習支援のための参加型学習ワークショップのすすめ方「参加」から「参画」へ」より引用

●【参考文献等】

『生涯学習支援者のための参加型学習のすすめ方～「参加」から「参画」へ～』
廣瀬隆人、澤田実、林義樹、小野美津子【著】
ぎょうせい

『「親」をまなぶ・「親」をつたえる』
大阪府教育委員会

『親教育プログラムのすすめ方～ファシリテーターの仕事～』
ジャニス・ウッド・キャタノ【著】三沢直子【監修】杉田真、門脇陽子、幾島幸子【翻訳】
ひとなる書房

『じんけん研修ガイド 人権に関する社会教育指導資料』
栃木県教育委員会

『じんけん公民館ガイド 人権に関する社会教育指導資料』
栃木県教育委員会

『ワークショップのススメ 社会同和教育指導資料』
栃木県教育委員会