

# 発見学習・体験学習における ファシリテーション

登戸教会

松原洋満

## はじめに

最近の日本では、「ファシリテーション」という言葉をよく聞くようになりました。ファシリテーションとは、学びを促進することです。その役割を果たす人のことを、「ファシリテーター」と言います。本書は、発見学習・体験学習をするにあたってのファシリテーションのガイドブックです。

今からのリーダーや教師は、ファシリテーターであることと、学習環境デザイナーの2つの役割が求められます。ぜひ本書を用いて、ファシリテーションの概要をつかんでいただけたら幸いです。

発見学習・体験学習とはどのようなものなのかは、本書をお読みください。

私は、1994年の春、アメリカにあるトリニティー国際大学(日本ではトリニティー神学校として知られている)の博士課程で、テッド・ワード教授によって導かれた発見学習のクラスに参加しました。その時の課題の一つが、何人かのグループで「ファシリテーターズマニュアル」をつくることでした。努力したかいあって、私たちのグループがつくったものは、ワード教授から今までで一番よくできたマニュアルであるとの評価を受けました。このクラスでつくったマニュアルが本書の原形になっています。この時のマニュアルを大きく書き改め、内容もたくさん加えました。このクラスを指導してくださったワード教授、そしてクラスを共に学んだ世界各地から来ていたキリスト教界の若きリーダーたちに感謝します。

# 目 次

はじめに

- 第 1 章 発見学習とは何か
  - 1. まずはやってみよう
  - 2. 発見学習のサイクル
  - 3. 発見学習の特徴
  - 4. 動機づけの要素
  
- 第 2 章 ファシリテーターの心得
  - 1. ファシリテーターの役割
  - 2. 準備
  - 3. 進行
  - 4. ふり返り
  - 5. デザインの仕方
  - 6. 評価
  
- 第 3 章 教育的ゲーム
  - 1. まずはやってみよう
  - 2. タイプ
  - 3. よい教育的ゲームの特徴
  - 4. ふり返り
  
- 第 4 章 ロールプレイ
  - 1. まずはやってみよう
  - 2. タイプ
  - 3. ロールプレイの効果
  - 4. デザインの仕方
  - 5. ファシリテーションの仕方
  - 6. 評価

## 第5章 社会システム・シミュレーション

1. まずはやってみよう
2. タイプ
3. デザイン
4. ファシリテーションの仕方
5. ふり返り

### 参考文献

# 第1章 発見学習とは何か

## 1. まずはやってみよう

発見学習は、とにかく経験してみないことには、どんなに説明を聞いてもイメージがわいてきません。実際には、体を動かして経験する発見学習（体験学習）の方が感動は大きいのですが、紙面で説明することがむずかしいので、ここでは紙とペンを用いた一つのゲームを使って説明することにしましょう。

「無人島旅行」ゲームをしてみましょう。お一人でも結構ですが、できれば家族や友人たちとやってみてください。まずは①をやってみましょう。

### 無人島旅行

あなたのグループは、無人島に行って新しい人生をスタートすることになりました。

①まず、一人一人が自分で持って行きたい 10 の物を書き出してください。どんな物でもかまいません。ただし、家族や生き物は持っていきません。この島には、水や食べ物は充分あります。

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

あなたは、無人島に持って行きたい物として、どんな物をあげましたか。衣類、テント、ナイフ、キッチン用品、大工道具、毛布、薬、携帯用浄水機などのサバイバル関係の用品、聖書や賛美歌などのクリスチャンならではの物、パソコン、携帯電話などの記録・通信機器（これらの機器の場合は発電装置も必要になります）、その他、楽器、好きな本、家族の写真や思い出の品々など。どんな物をあげてくださっても結構です。このリストができましたら、②へ進みます。

②各自が選んだ物を積んで船が出発しました。ところが、途中で船の調子が悪くなり、荷を軽くしなければならなくなりました。あなたのグループが持っている物を、グループ全体で5つにしなければなりません。その5つをグループで決めてください。

#### グループのリスト

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

あなたがこのゲームを一人でやっている場合は、①であげた10の物から5つを選んでみてください。二人以上の人がいるなら、ぜひ②をしてみてください。集まっているメンバーがクリスチャンだけだったら、持って行く物としてすぐに「聖書」は決まるかもしれません。しかし、きっとそのあとの4つの物を決めるのに苦勞するはずです。多く場合、たった5つしか持って行けないので、個人的な物は真っ先に捨てられることとなります。その後は、なぜこの物を選ぶ必要があるのか、なぜこの物は必要ないのかと議論が続くはずです。このリストができたら、③へどうぞ。

③グループで話し合しましょう。

「やっていてどう感じましたか」

「どうやって5つの物にしぼられましたか」「なぜこの5つが選ばれましたか」

「この経験から何を学びましたか」

「この経験から学んだことをどうしたら実際の生活に活かせるでしょうか」

③のステップは、実際は後で説明するようにファシリテーターがうまく導いて話し合いが進められます。しかし、今回はとにかくあなたのグループでやってみてください。

\* 「やっていてどう感じましたか」 いろいろな感想が出てくるでしょう。一例を紹介しますと、「いろんな考えがあるもんやねー」とか、「いやー、グループの意見をまとめるのはむずかしいわ」 などなど。

\* 「どうやって5つの物にしぼられましたか」「なぜこの5つが選ばれましたか」 ここで、グループで5つの物を選んだ過程をふり返ることが求められます。自分たちが一生懸命やっていたことを、落ち着いて客観的に思い返します。

\* 「この経験から何を学びましたか」 これはこのゲームから学んだことを、一般化する質問です。この質問に関しても、いろいろな意見が聞かれます。たとえば、「納得のいく結論を得るには、時間がかかる」、「いろんな人がいろんな価値観を持っていることを知った」、「目的を明確にすることが大切ですね」、「結局、ものごとは多数決で決まるんだ」、「人は自分のカラを破りにくい」 など。

\* 「この経験から学んだことをどうしたら実際の生活に活かせるでしょうか」 これは、このゲームから得たことを実生活に適用するための質問です。たとえばこんなことがあげられます。「グループでものごとを決める時は、結論を急ぐとしこりが残るので、十分に話し合っただけで決めないといけない」、「人の意見には、必ずその背後にその人の価値観があるので、その価値観を聞くようにしないとけない」、「グループで何かをするには、最初に目的を明確にする必要がある」 など。もっと具体的な意見も出るでしょう。自分の教会ではこうしたい、職場ではこうすべきだ、私の家庭ではここが間違っていたからこう改めたいと思うなど。

ゲームは以上で一応終わりなのですが、この後に聖書のメッセージと結び付けることも可能です。発見学習を通して発見された真理が、聖書の真理と結び付けられる時、神様の言葉と聖霊の働きによってこの真理はさらに深く心に刻まれ、行動に大きな影響を及ぼすものとなっていきます。どんなメッセージをするかは、目的に従ってファシリテーターが決めることです。ここでは、「無人島旅行」ゲームの後に用いることが可能ないくつかの例をご紹介します。

- ・互いに尊重し合うこと、愛による一致、キリストにある一致。

ピリピ 2:1-5 「こういうわけですから、もしキリストにあって励ましがあ、愛の慰めがあり、御霊の交わりがあり、愛情とあわれみがあるなら、私の喜びが満たされるように、あなたがたは一致を保ち、同じ愛の心を持ち、心を合わせ、志を一つにしてください。何事でも自己中心や虚栄からすることなく、へりくだって、互いに人を自分よりもすぐれた者と思いなさい。自分のことだけではなく、他の人のことも顧みなさい。あなたがたの間では、そのような心構えでいなさい。それはキリスト・イエスのうちにも見られるものです。」

ローマ 12:3-8. 特に 12:4-5 「一つのからだには多くの器官があって、すべての器官が同じ働きはしないのと同じように、大ぜいいる私たちも、キリストにあって一つのからだであり、ひとりひとり互いに器官なのです。」

1 コリント 12:4-11 も同じ主題

- ・一人一人の貢献の必要性。

出エジプト 35:29 「イスラエル人は、男も女もみな、主がモーセを通して、こうせよと命じられたすべての仕事のために、心から進んでささげたのであって、彼らはそれを進んでささげるささげ物として主に持って来た。」

1 ペテロ 2:4-5 「主のもとに来なさい。主は、人には捨てられたが、神の目には、選ばれた、尊い、生ける石です。あなたがたも生ける石として、霊の家に築き上げられなさい。そして、聖なる祭司として、イエス・キリストを通して、神に喜ばれる霊のいけにえをささげなさい。」

- ・協力の必要性。

民数記 32:1-32. 特に 32:17 「しかし、私たちは、イスラエル人をその場所に導き入れるまで、武装して彼らの先頭に立って急ぎます。私たちの子どもたちは、この地の住民の前で城壁のある町々に住みます。」



・課題を達成するためにはあらかじめ手順を決めておく必要がある。

民数記 34:1-29. 特に 34:16-18「主はモーセに告げて仰せられた。『この地をあなたがたのための相続地とする者の名は次のとおり、祭司エルアザルとヌンの子ヨシュアである。あなたがたは、この地を相続地とするため、おのおのの部族から族長ひとりずつを取らなければならない。』」

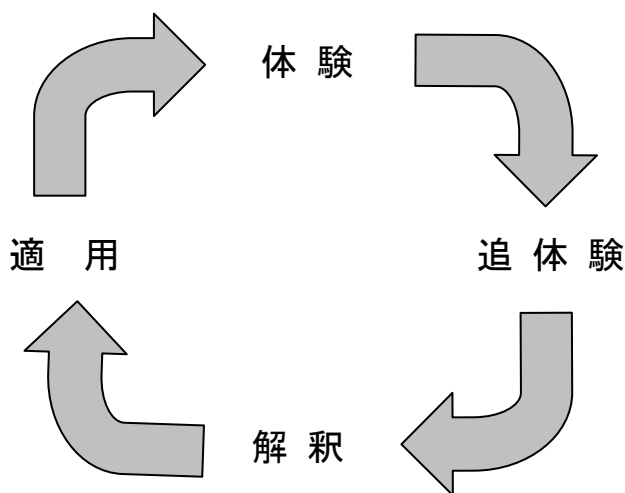
・神様は時に不可能に思われる課題を与えられるが、神様の助けによって達成可能である。

ネヘミヤ 6:1-15. 特に 6:15-16「こうして、城壁は五十二日かかって、エルルの月の二十五日に完成した。私たちの敵がみな、これを聞いたとき、私たちの回りの諸国民はみな恐れ、大いに面目を失った。この工事が、私たちの神によってなされたことを知ったからである。」

以上、発見学習の体験はいかがでしたでしょうか。最初にも書きましたように、このゲームは発見学習の中の一分野のゲームにすぎません。まだまだ、これ以外にもさまざまなゲームがあります。とりあえず、発見学習のイメージをつかんでいただいたところで、発見学習とはどういうものかについての説明に移りましょう。

## 2. 発見学習のサイクル

さて、今経験された過程を図で表すと、体験 → 追体験 → 解釈 → 適用 という「発見学習のサイクル」になります。この無人島旅行のゲームでは、①と②が「体験」にあたります。そして、③の中で「やっけてどう感じましたか」と「どうやって5つにしぼられましたか」、「なぜこの5つが選ばれましたか」が「追体験」にあたります。そして、「この経験から何を学びましたか」を考えることが、実際にした体験を「解釈」することになります。最後に、「それをどうしたら実際の生活に活かせるでしょうか」が「適用」にあたります。



### 発見学習のサイクル

このサイクルは、私たちの日常生活においても意識しないで行なわれているものです。しかし、発見学習においては、このサイクルを意図的に作り出し、より効果的に学習が行なわれることを目指しています。

私たちが聖書を読む時も、この「発見学習のサイクル」に従っています。まず、聖書の著者たちの「体験」があり、それを私たちが「追体験」→「解釈」→「適用」という過程を経て、私たちの生き方が変えられていきます。つまり、聖書を読むことは神の真理の発見学習なのです。体験を通しての発見学習は、神が創造された世界における真理を発見していく学習なのです。おそらく、この「発見学習のサイクル」自体が、神が創造された人間に与えられている学習パターンを表していると考えられます。

### 3. 発見学習の特徴

発見学習には以下のようなすばらしい特徴があります。

#### ◇直接経験

自分で経験すると身につく。バーチャル・リアリティ（仮想現実）に取り囲まれている現代において、直接体験することは何よりも学習効果が高い。

### ◇意味の発見・統合・適用

発見学習は、人々を真理を発見する過程に招き入れます。教師から、一方的に答えを教えられるということはありません。効果的な発見学習は、学ぶ人の内に、一見関係のないように見える断片やイメージの関連性が見え始め、意味を発見し、意味の一般化が起こり、別の状況への適用がなされていきます。

### ◇学ぶ人を尊重する

発見学習は学ぶ人を尊重します。従来の教育では、学習者はただ教師から教育を受ける人でした。しかし、発見学習においては、学ぶ人自身が学習過程に貢献ができるという前提に立っています。どんなに小さな発見でも、そのことを分かち合っていく時、グループの他の人々に影響を与えます。

さらに発見学習は、「人間は自分自身の経験を離れては本当の意味での概念の把握はできない」という前提に立っています。そのため発見学習においては、学習者の今までの経験を用いて新しい理解へと導いていきます。ですから、学習者のことを考えないで知識を伝達したりせずに、学習者が今いる所、過去の経験、関心、ニーズを大切にします。

### ◇人間が変わる

発見学習は、普通の学習方法ではきわめて困難な解釈の枠組み（認知グリッド）の変化が起こりやすくなります。人は誰でも自分なりの解釈の仕方を持っています。過去に経験・学習してきたことのすべてを用いて、新しく経験したことを解釈します。ところが、今までの自分の経験や考え方では解釈しようのない経験をした場合、従来の枠組みを広げたり、変えていかなければ、その新しい経験に意味を与えることができません。発見学習は、人々の解釈の枠組みを広げたり、変えたりする力があります。それほどパワフルな学習法です。

なぜ発見学習においては、このようなことが可能なのでしょうか。まず第一に発見学習においては、単に一方的に与えられた情報を記憶したり加工したりするのではなく、自らの経験や発見に基づいて学習されることがあげられます。そこには高い動機づけと喜びが伴います。第二に、発見学習には、異なった視点を持った人たちとグループになって意味を探っていく過程があります。いく人もの人たちとの意見交換により、より深く正しい認識へと導かれるのです。

このように発見学習は、知的な面において、知識を得るというもっとも基本的なレベルにとどまらず、理解、適用、分析、統合、評価というさらに高いレベルへと導い

てくれるのです。

#### ◇感情面への働きかけ

発見学習は高度に知的なレベルへ導いてくれるのみでなく、感情の面でも学習効果が大変高いものです。人間が効果的に学習するには、知的な面だけでは不十分であり、感情面も伴わなければなりません。従来一般的な学習では、感情面への配慮はほとんどされていません。発見学習においては、学習者を意図的に感情と関わらせることによって、感情面での成長も可能になります。特にふり返りの過程において、意識的に感情を探り、自分の情緒的対応を解釈したり評価したりすることを助けます。

また、発見学習は、ありのままの自分を出せ、それを受け止めてくれる環境を作ります。互いに本心を出し合え、受け入れ合う環境で学習することにより、信頼関係が築かれていきます。これも従来学習では、きわめて困難なことでした。

#### ◇学習共同体の形成

さらに発見学習はグループによっておこなわれることによって、学習効果を飛躍的に高めます。従来教育は、同じ場所に複数の人がいても、学習の本質は教師から生徒個人への情報の伝達でした。集団にすることによって情報伝達の効率化はあっても、それ以外の意味はあまりありませんでした。しかし、発見学習においては、先にも述べましたように、グループ全員が各々の背景、視点、経験から貢献することによって、学習が驚くような効果をもたらします。このことによって、人間が社会的存在に創造された意味、教会が複数の人によって構成されているすばらしさが味わえます。

#### ◇効果の永続性

また発見学習は、学んだことが強く印象に残って記憶に長く留まります。単に暗記しただけの情報であるなら、テストが終わればすぐに内容を忘れてしまいます。しかし、自分たちで発見したことは喜びが伴い、しっかり捕らえられて容易に忘れるようなことはありません。

#### ◇チャレンジしやすい安全な環境

さらにまた、発見学習は安全な環境で行なうことができるという利点があります。実際の生活においては失敗を恐れて取り組めないことがよくあります。しかし、発見学習においては、失敗が許されるリスクの低い環境であるため、容易にチャレンジしてみることができます。こうすることによって、失敗を恐れずにチャレンジする勇

気や困難に立ち向かって行く態度を養うことができます。実生活でのよき訓練にもなるわけです。

#### ◇創造性を高める

自分で積極的に取り組み、多くの人の意見を聞くことができ、適度なチャレンジを感じる時、人は創造性が最大限に発揮されます。

#### ◇伝道

さらに発見学習は伝道にも有効です。現代は多くの人々は絶対的真理を否定し、自分の経験を通して主観的に発見したものが真理であると考えています。このような時代に生きている人々にとって、発見学習で自ら発見・体験したことは否定できない貴重な経験となります。その経験と聖書の真理を結びつけるように導くなら、これは最強の伝道方法になります。

このように、発見学習は学習者を中心にし、学習者のニーズ、過去の経験、能力、感情を尊重し、グループ学習を有効に用いています。発見学習は学習者がすでに持っている概念を新しい概念と結び付け、高い動機づけをします。それによって、人々は学んだように実際生きてみようとするのです。信仰が単に知識ではなく、生きたものになるためには、このような学習が不可欠なのです。

## 4. 動機づけの要素

発見学習においては、動機づけがうまくいくと、活動が楽しく学習効果が高まります。動機づけの要素としては、以下のものが考えられます。

#### ◇楽しさ

発見学習は楽しいものです。楽しい故に、全人的な影響を与え得ます。

#### ◇好奇心

参加者たちは好奇心によって、参加している活動がどうなっていくのかに興味を覚え、参加意欲が増します。

## ◇チャレンジ

参加者は体験の課題を与えられることによってチャレンジを受け、成長へとつながります。適度なチャレンジは、やる気を起こします。小さすぎるチャレンジは刺激にならず、大きすぎるチャレンジはしりごみさせてしまいます。体験学習は、失敗してもよいという安全な環境の中で行なわれるので、リスクに挑戦しやすくなります。

## ◇適度の競争

適度の競争は参加者たちにやる気と楽しさ、満足を与えます。競争は、自分を認めてもらいたいという「承認」の欲求ともつながっています。しかし、過度に競争心をあおめることは、本来の学習目的とは異なる価値観を植え付けることになるので、避けなければなりません。また、競争は自然と過熱する傾向があるので、ファシリテーターは学習目標からそれないように注意しなくてはなりません。

## ◇他の人との関わり

発見学習は、他の人と関わることによって成り立つ学習方法です。一人で学ぶよりも、グループで学ぶことのほうがはるかに楽しく、刺激になり、有益です。

## ◇身体活動

身体を動かして活動することは楽しく、学習効果も高いものです。

## ◇発見

発見学習における重要な動機づけは、新しいことを発見できる喜びです。「驚き」の可能性がたくさんあります。他の教育方法ではおそらく経験できないような、意外な出来事が起こり、ユニークな学習経験となります。学習者が新しい発見をした時、その人の解釈の枠組みはその新しい発見をも解釈できるように拡張・修正されていきます。そのことによって、発見は生き方を変えて行く経験となり得るのです。

## 第2章 ファシリテーターの心得

### 1. ファシリテーターの役割

発見学習においては、ファシリテーターは学習者に一方的に情報を与えることをせずに、学習者自身を発見に導くため、とても大切な役割を持っています。

#### ◇学習者に焦点をあてる

従来の教育は、教師が一定時間内に一定の内容を教えなければならないというどちらかと言えば教師中心の考え方でした。発見学習においては、学習者を中心に考えます。発見学習の過程で、学習者はさまざまな異なった視点や考えにさらされます。ファシリテーターは、学習者が発見した新しい概念、新しいアプローチを、彼らの生活経験へ統合できるように助けます。ファシリテーターは学習者たちが積極的に参加し、共に学ぶ学習共同体を築いていけるように助けます。ファシリテーターは学習者一人一人の今までの経験を尊重し、その経験がグループ全体に貢献できるように助けます。

#### ◇ファシリテーターも学習者

従来の教育では、教師は教育の場における唯一の権威として学習者から学ぶことは何もないという考えが主流を占めていました。しかも、教師は学習過程の外に立って学習者を指示することが普通でした。ところが、発見学習においては、ファシリテーターも一人の学習者として共に学習過程に参加し、学習者と共に学んでいくのです。ですから、ファシリテーターは一方的に情報を提供する人ではなく、自らもプレーするコーチ、全体の学習の大筋を導くガイド、学習を促す人です。

#### ◇発見を助ける

発見学習においては、ファシリテーターは学習者の発見を助けることが最大の務めです。ですから、ファシリテーターが教えてしまって、学習者から発見の喜びを奪うことをしてはなりません。学習者を受け入れることと、ありのままを観察することが大切です。

ファシリテーターは、当初に決めた計画どおりに進めることを第一の目的としてはなりません。その場での経験、発見を大切にします。そのため予定外の方向に進んでも心配いりません。発見学習においては、間違いは貴重な経験です。したがって、間違いをおかさせないためにファシリテーターが介入することをしてはなりません。

ファシリテーターはできるだけ中立の態度をとり、学習者がした経験から学ぶことを引き出すことが大切です。伝統的な学習においては教師が知識を教えることが強調されます。

## 2. 準備

ファシリテーターがゲームを用いた発見学習を準備するには、以下のことが必要になります。

### ◇ゲームを選択する

まずゲームを選択する必要があります。ファシリテーターはゲームを選ぶ場合、以下の諸条件を考慮します。

\*参加者：人数、年代、ニーズ、能力、互いの親密度など。その活動は参加者のニーズに応え、学習能力を刺激し、参加レベルを高められるか。

\*目的：このゲームを通しての意図する教育的結果

\*時間：どれだけの時間が与えられているか。

\*場所：室内か屋外か。その活動にはどれほどの広さが必要か。できれば会場の下見をするとよいでしょう。机やイスは固定されているのか。ホワイトボード、プロジェクターなどは使えるのかなど。

\*準備する物：その活動には何が必要か。

\*費用：どの程度の費用がかかるか。

\*ファシリテーターの能力：ファシリテーターの能力で理解でき、指導できるもの。

### ◇ゲームをよく理解する

準備段階で、選んだゲームをよく理解する必要があります。ゲームのマニュアルを頭の中で視覚化しながら、注意深く読みます。できれば友人や家族などに協力してもらって、実際に試行しておくといよいでしょう。

### ◇バックアップの準備

さらに必要なのは、バックアップ（代替）計画をたてておくことです。時には、不測の事態が生じたり、参加者にとって指示されたゲームがむずかし過ぎたり、やさし過ぎたりすることがあります。そのような場合に備えて、ファシリテーターはいくつかのオプションを用意しておく必要があります。よい学習経験を提供するためには、準備し過ぎることはありません。



### 3. 進行

- \*ゲームの説明は短く、わかりやすくします。「何」を「いかに」すべきかを説明します。必要な場合は、例を示します。
- \*説明の後、質問を受けます。
- \*開始の合図をします。
- \*ゲームが学習目的からはずれないようにします。時には、活動の軌道修正をしたり、別のオプションに移るために、中断することが必要になるかもしれません。
- \*活動がただだらとならないように、時間の目安を与えるとよいでしょう。例えば、「あと、5分で終わめしょう」など。
- \*終了の合図をします。活動は参加者がまだ興味を持って参加しているうちに終了しましょう。全員が終わるまで待っていては、ほとんどの人が退屈してしまい、学習効果が低下します。
- \*ファシリテーターは普通、目立たずに背景の中にとどまるとよいでしょう。コントロールや強制をしてはいけません。できる限りグループの自然な流れにまかせましょう。
- \*ファシリテーターは柔軟でなくてはいけません。
- \*ファシリテーターの態度、表情が雰囲気づくりに大きく関わります。
- \*グループ意識を持たせる場合は、グループごとに名前をつけるとよいでしょう。

### 4. ふり返り (debriefing)

発見学習のゲームが普通のゲームと決定的に異なるのは、ふり返りの過程がある点です。ふり返りとは、経験をした後に、自分たちがしたことをふり返り、その意味を考え、発見し、どのようにして実際の生活に適用するかを共に考える過程のことです。ふり返りは、発見学習の中で、もっとも重要な学習が生じる場です。そこでは、体験の客観化、共有化、一般化、記憶への定着がおこなわれます。一人一人が自分の経験を分かち合っていくことが、ジグソーパズルの一つ一つのピースを組み立てて行くように、大きな絵の完成に向かって貢献していくことになるのです。

#### ◇ふり返りの手順

ふり返りは以下の順序でおこないます。ただし、厳密にこの手順どおりにする必要

はなく、参加者が最大に学習できるように柔軟に対応してください。

(1) **第1段階**では、感情(How?)を尋ねます。参加者は、活動中に彼らに起こったことについて、どのように感じたかを報告するように求められます。これはゲームから「ふり返り」へ移行するクールダウン(興奮を冷ます)の段階です。参加者がゲーム中に本当に言いたかったことを言う機会を与えるものです。

「～の時、あなたはどのように感じましたか。」

「あなたの一番困ったことは何ですか。」

「あなたが一番うれしかったことは何ですか。」

「あなたの感情や考えはどのように変わりましたか。」

(2) **第2段階**では、行為(What?)を尋ねます。参加者たちは、活動中に何が起こったか、大きな変化、他の参加者がやっていて気づいたことなどについて報告するように求められます。これは、実際に何が起こったかをまとめ、分類するものです。第1、第2段階は、追体験ということもできます。

「何が起こりましたか。」

「ゲームの間に、あなたにどんな変化が起こりましたか。」

「何があなたの感情や考えを変えましたか。」

「他の参加者の内にどんな変化が起こったことに気づきましたか。」

「他の人が～した時、あなたに何が起こりましたか。」

(3) **第3段階**では、経験の解釈(So what?)について尋ねます。第3段階は、分析、解釈、一般化(概念化)の段階と言えます。参加者たちは自分たちがしたこと、感じたことの意味を熟考するように求められます。開かれたディスカッションによって、洞察や解釈を分かち合います。そこから、応用するための原則を見つけ出します。

「あなたは、なぜ～をしましたか。」

「なぜ～のように感じましたか。」

「あなたは～が何を意味すると思いますか。」

「私たちはこの経験から何を学びましたか。」

「～の問題が生じた原因は何だと思いますか。」

(4) **第4段階**では、学んだことの適用(Now what?)について尋ねます。ゲームでの経験と実生活とを比較し、ゲームの経験から学んだことを実生活へどのように適用

するかを考えます。これは、学習の転移（トランスファー）とも言えます。今回学んだことを過去の経験と統合し、自分の生活に取り入れる過程です。

「実際の経験で何か似たような経験をしたことがありますか。」

「今回学んだことで、どんなことが実際の生活に活かせると思いますか。」

「現実にはあるが、このゲームには欠けているものは何ですか。」

「こういったことが実際にできるようにするにはどうしたらよいと思いますか。」

「今回の経験を通して、あなたは今後どうしていきたいですか。」

### ◇ふり返しにおけるファシリテーターの心得

- \*ふり返しにおいては、ファシリテーターは積極的にガイド役をつとめます。（それ以前の実際にゲームをしている時には、ファシリテーターは目立たずに背景の中に留まるようにします。）
- \*誰もが安心して意見を言えるような打ち解けた雰囲気づくりをしましょう。信頼と率直さがある所に、成長と変化が起こります。
- \*ふり返しには、ゲームそのものよりも時間がかかります。しかし、ふり返しにおいて大切な学習がなされますので、十分な時間を取りましょう。ただし、注意を集中していられなくなりますから、長すぎてもいけません。
- \*起こったことは何であれ、学習経験として積極的に用います。
- \*最初は活動に参加した人に尋ね、次に見ていた人から感想を聞きます。
- \*「はい」、「いいえ」で答えられる質問は避けます。
- \*参加者たちが自分たちで発見し、解決していけるような質問を考えます。単なるグループの意見交換だけに終わらないように気をつけます。また、ファシリテーターが講義をする場にはしてはいけません。
- \*ファシリテーターは参加者たちの声の中から重要な洞察を選び出しながら、話し合いの方向を導いて行きます。新しい発見、一般化のヒント、適用のヒントなどが重要な洞察に含まれます。重要と思われる意見が出た場合には、「～についてもっと説明してください」などと尋ねてもよいでしょう。
- \*ファシリテーターはふり返しで話し合われると予想されるテーマについて、よく知っている必要があります。そうすることによって、グループを正しい方向へ導くことができます。発見学習で中心的になるテーマは、信頼、チームワーク、問題解決、創造性、自己変革、自己洞察、成長、援助、協力、励ましなどが考えられます。
- \*参加者が自分の正直な感情を表すことは、不安を覚えるものです。したがって、

どんな感想、意見も肯定的、共感的に聞かれる必要があります。たとえ明らかにまちがっている意見でも、「それはまちがっています」とは言わないで、別の人の意見を求めたりしましょう。緊張や不安を取り除き、互いの意見を尊重する雰囲気をつくるように努めます。

- \* ファシリテーターと参加者の間だけの問答にならないように、参加者相互の積極的な話し合いをすすめてみましょう。別の視点に触れることが、自分を知り、考えを変えて行く上でとても大切です。
- \* 意味がよくわからない発言は、別の言葉で言い換えてもらいましょう。ただしその場合にファシリテーターが誘導しないように気をつけましょう。
- \* 全員から強制的に意見を聞き出す必要はありません。
- \* 沈黙を恐れる必要はありません。参加者が考えながら発言している場合は、ゆっくり待つて聞くようにしましょう。別の人があけてもよいですが、割り込ませてはいけません。
- \* 「ふり返り」の過程で、参加者が自分でも気づいていなかった「隠されていた思い・感情」が、明らかにされることがあります。こういったデリケートな発言は、注意深く扱う必要があります。たとえば、本当は自分の親を許せないでいることに気づくことなどです。「それはよくないことです」と最初から否定的な評価を下さずに、共感を持って聞かれる必要があります。
- \* 「ふり返り」の過程で、発言の背後にある参加者の価値観、信念、生き方を探っていくことが大切です。
- \* ふり返りは、4～8人くらいのスモールグループに分かれて行なうと効果的です。机をかたづけしてイスだけを用いたり、床にすわったりして輪になっておこなうとよいでしょう。
- \* いくつかのグループに分かれた場合は、各グループに一人のファシリテーターがいることが理想です。それが無理な場合は、各グループで進行役を選んでもらって、ファシリテーターは各グループを回りながら、進行状況を把握します。各グループでのふり返りが終わったら、話し合われた内容を全体場で発表してもらおうとよいでしょう。そうすることによって、より多くの人の意見が聞け、刺激になります。また、全体としての考えもまとめやすくなります。

## 5. デザインの仕方

### ◇目的の選択

ゲームの目的を決めます。そのためには、まず中心主題を選択します。参加者のニーズや背景、伝えたい主題、解決したい問題の中心点は何かをよく考えましょう。たとえば、人を信頼すること、恐れずに問題解決に取り組むことなど。

次にこの中心主題を分析します。その中心主題には、どのような要素が含まれているでしょうか。たとえば、中心主題として「人を信頼すること」を選んだ場合、そこに含まれている要素は、複数の人が存在すること、その人たちの間に何らかの関係が存在すること、正しくコミュニケーションすること、相手を受け入れること、相手に受け入れてもらうこと、相手に対する疑いや恐れを取り除くことなど、いろいろな要素が考えられると思います。

その後で、これらの要素の取捨選択をします。これらの要素の中のどれを取り上げて解決したり、成長させたいのかを考えます。これが、今回の活動の目的となります。

### ◇方法の選択

選択した目的を達成するためには、どのような状況設定をするか、どのような方法を用いるかを考えます。ブレイン・ストーミングをして、あらゆる可能なアイデアをあげてみましょう。五感を用いて、柔軟な発想をしましょう。頭の中で視覚化しながら考えましょう。一般的によいデザインはシンプルです。ただし、単純化しすぎることは避けましょう。

既存の教育的ゲームやシミュレーションに精通していればいるほど、選択の余地が広がり、効果的で創造的な方法を考えられます。また、時間、場所、費用の制約も考慮する必要があります。

### ◇デザインと改訂

ゲームの目的、対象とする参加者、やり方、リードの仕方などを書きます。その後で大切なのは、必ず実際にやってみて改訂することです。参加者たちの率直な意見を聞き、共に改訂作業に協力してもらおうとよいでしょう。何度も繰り返し実行して、改定すればするほどよいゲームになっていきます。最初から完成されたゲームはありません。失敗を恐れずに実行し、改訂する勇気と努力が必要です。

## ◇マニュアルの項目

発見学習のゲームには、ファシリテーターのマニュアルはなくてはならないものです。マニュアルには以下の項目を入れるとよいでしょう。

- \* ゲームの名称
- \* 目的、意図する教育的結果
- \* 参加者の特徴（年齢、人数、必要な知識や条件など）
- \* 用いられる場面（室内、室外、キャンプなど）
- \* 時間（ゲームに要する時間、ふり返りに要する時間）
- \* 準備する物
- \* ゲームの仕方（ステップ、ルール、形態 [個人、チーム、二人一組など]）
- \* ふり返りの仕方と質問例
- \* ファシリテーターへのアドヴァイス
- \* デザインした人の名前、または出典

## 6. 評価

ゲームは4つの視点から評価します。

### ◇ゲーム自体の評価

- \* 目的、テーマ、教材、技術、論理的流れ、有効性などを評価します。
- \* ふり返りの最後の部分において、参加者に評価してもらってもよいでしょう。参加者に「もし、あなたがファシリテーターだったら、どこを変えますか」と尋ねたりします。
- \* 第三者に頼んで活動を観察してもらい、評価してもらうことも考えられます。

### ◇ゲーム中に起こった学習についての評価

（ふり返りはゲーム体験の直後におこなわれるので、学習者の内に起こっている長期的な変化はわかりません。）

- \* 参加者の理解は、どのように、どの程度変化したでしょうか。
- \* 参加者の態度や情緒的応答は、どのように、どの程度変化したでしょうか。
- \* 参加者は学んだことを実生活に適用できそうでしょうか。

#### ◇参加者の行動についての評価

- \*積極的に参加できていましたか。
- \*積極的に互いに関わっていましたか。
- \*自分に対して、他者に対してオープンでしたか。

#### ◇ファシリテーター

- \*ゲームの自然な流れにそって、リードできましたか。
- \*参加者の発見、体験を助けることができましたか。
- \*よい雰囲気づくりができましたか。
- \*目的は達成できましたか。

◇評価の目的が行動を評価したり、技能の向上である場合は、別の評価項目が重要になります。

- \*参加者はこの状況下でどのように行動しましたか。
- \*どのように、どの程度技能が向上しましたか。

## 第3章 教育的ゲーム

教育的ゲームとは、複数の人が特定のルールに従い、協力あるいは競争することによって特定の目的を達成するためにおこなわれる活動です。学習目的としては、信頼関係を築くこと、価値観を分かち合うこと、対処の仕方を身に付けること、特定の行動を励ますことなど、実に多様です。教育的ゲームは、複雑な主題を単純化して伝えるための組織化されたコミュニケーションの方法と言えます。教育的ゲームは、積極的な学習を促進する方法としてとても有効なものです。

### 1. まずはやってみよう

第1章でやった「無人島旅行」は教育的ゲームの一例ですが、ここでは、さらに単純な「消費傾向」というゲームを例にして、解説しましょう。

#### 消費傾向

親戚の人があなたに100万円くれました。以下のものにあなたならいくら使いますか。書き込んだら、グループで分かち合いましょう。

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| _____ 服             | _____ 食事            |
| _____ スポーツ関係        | _____ コンピューター関係     |
| _____ 家庭用品          | _____ 電化製品          |
| _____ 音楽関係          | _____ 教育関係（塾、習い事など） |
| _____ ペット関係         | _____ 美容関係          |
| _____ 装飾品           | _____ おもちゃ          |
| _____ 映画・ビデオ        | _____ ゲーム           |
| _____ 旅行            | _____ 本             |
| _____ 資金運用（貯金・株式など） | _____ 教会へ献金         |
| _____ プレゼント         | _____ 酒・タバコ         |
| _____ ギャンブル         | _____ その他（ _____ ）  |



まず、前のページをコピーして、自分でやってみてください。もし可能なら家族や友人などにも配って書き込んでもらってください。「100万円じゃ足りないよ」と思われる方もいらっしゃるでしょうが、まあ堅いことを言わずとにかくやってみてください。

各自が書き終わったら、一人ずつ発表してください。その時に、なぜその項目にこれだけの金額を使いたいと考えたのか簡単に理由を説明してください。聞いている人たちは自由に質問してください。「どうして?」「なぜ?」「それマジ?」など、気軽に尋ねてください。

これが教育的ゲーム? そうです、これも単純な教育的ゲームの一例です。複数の人が特定のルールに従い、協力して特定の目的を達成するためにする活動です。では実際にやってみて、このゲームの目的は何だと思いますか。計画的に支出する訓練? まあ、そういったことのためにも役立つかもしれませんが、このゲームが目指していることは、まず自分の価値観を知ることです。

普段わかっているようでわかっていないのが、自分の価値観です。自分は何に価値を置いているのか。価値観を簡単に知る方法の一つが、消費傾向を分析することです。本当は実際に家計簿をつけていただいて、その結果を分析すれば正確に分かるのですが、忍耐のいる家計簿をつけ、さらにその内容を公表できる人はまれでしょうから、それではゲームになりません。それをこのような簡単なゲームでやってみますと、あまり正確ではないかもしれませんが、楽しんでやってみるだけで自分の価値観の傾向がつかめます。

しかし、このゲームの目的は自分の価値観を知ることだけではありません。自分の価値観を知るためだけなら、一人でやればよいのです。教育的ゲームの本当のよさはグループで分かち合うことにあります。一人一人が自分の価値観を分かち合う。そしていろいろな質問をされることによって、自分の心の内にあって普段気づかずにいたことに気づかされるのです。客観的に自分を知ることが、自分を変えて行く第一歩になります。

また、他の人の価値観を知ることでも重要な教育的効果があります。自分と違う価値観に触れることによって、人生の選択肢がふえていきます。そして、その理由が納得できれば、自分以外のもっともよいと思われる価値観を自分のものとして取り入れるようになっていくのです。

いかがでしょうか? 「たかがゲーム、されどゲーム」教育的ゲームの奥深さを何となく味わっていただけたでしょうか。それでは、教育的ゲームについてもう少し説明させていただきます。

## 2. タイプ

教育的ゲームのタイプは、目的と使用される領域によって分類されます。ファシリテーターが、自分で使いやすい分類をされることをお勧めします。たとえば、ウォームアップ、自己紹介ゲーム、自分の価値観を知るためのゲーム、自分の過去を知り現在の自分を知るためのゲーム、信頼関係を築くためのゲーム、問題解決ゲーム、アフターメーション(肯定的に励ます)ゲームなどに分類することもできます。

参考までに幾人かの分類を載せておきます。ホーンは、教育的ゲームをアカデミックゲームとビジネスゲームとに分けています。アカデミックゲームはさらにさまざまな分野に分類されています。ファイファーは以下の6つに分類しています：個人、コミュニケーション、グループ特性、グループ課題行動、組織、学習促進。ニルソンの分類では、チームをつくるゲーム、チーム活動を助けるゲーム、チームを維持するゲームに分かれています。スキヤネルは以下のように10の分類をしています：アイスブレイカー(堅苦しさをほぐすもの)、学習、難問、知覚、コミュニケーション&聞くこと、発表、会議でのリーダーシップ、創造的問題解決、自己概念、チームづくり。

## 3. よい教育的ゲームの特徴

よい教育的ゲームには、以下のような特徴があります。

### ◇関連性

参加者が関心の持てるゲームでなければなりません。参加者が、そのゲームに何らかの関連性を見出せることが必要です。よいゲームは、参加者のニーズ、ライフスタイル、価値観などに関係しているものです。また参加者が実行可能なレベルのものでなければなりません。

### ◇シンプル

よいゲームはシンプルでわかりやすく、実行しやすいものであることが大切です。複雑なゲームになると、ルールを理解することに労力を用い、ゲームが意図しようとした目的を達成しにくくなります。

### ◇参加

よいゲームは、学習者を最大限に参加させるものです。また、可能な限りすべての

人を参加させるべきです。もし、全員が参加できない場合には、見ている人も興味を起こさせるようにする必要があります。たとえば、見ている人たちにも、「ふり返り」の時に感想を聞くことを、あらかじめ話しておくといよいでしょう。

#### ◇適切な競争

なんらかの競争的要素は、よい教育的ゲームには必要です。適度な競争によって、参加者がさらにゲームに興味を持ち、深くかかわるようになります。しかし、気をつけなければならないのは、競争心がある点を越えるとプライドを増長し、他人を支配しようとする気持ちにつながることです。そのようなことは避けなければなりません。

#### ◇スキル（技能）とチャンス（偶然）のバランス

よいゲームには、技能とチャンスのよいバランスが必要です。もし技能ばかり要求されるゲームであるなら、参加者の中にはついて行けない人たちが出てきます。逆に、チャンスの要素があまりに大きいと参加者はやる気を失って退屈してしまいます。

#### ◇時間

ゲームの中に時間の感覚を取り入れる必要があります。このことによって、ゲームがゲームとして成り立ち、適切な競争心を導入できます。時間的要素は、時計を用いたり、課題を数えたり、グループごとに競わせたりすることによって可能です。

参加者がゲームを始める前に、課題を終えるためにかかる時間よりも少し短い時間を与えます。そうすることによって、緊張感を保ち、やる気を起こさせます。あるいは、「6つできたら、手をあげてください」と指示を出しておきます。いつも参加者の少なくとも半数が終えたら、そのゲームを終えることにします。こうして、参加者が退屈し、雰囲気はだらけることを防ぎます。

#### ◇指示

ゲームを始める前に、やり方を明確に説明します。ゲームがスムーズに進み、焦点がぼけないようにするため、多すぎるルールや条件はつけないようにします。必要な場合は、ゲームの途中でルールを加えるようにするとよいでしょう。

ゲームを始める時は、「さあ、今からゲームを始めます」と、アナウンスする必要はありません。自然にゲームに入っていけるようにします。誰かにやってもらうか、あるいは自分でやって見せながらルールを説明するとわかりやすい場合がよくあります。

## ◇リード

ファシリテーターはゲームで次に何をするのかを、いつも明確にしていなければなりません。それによって、ゲームがスムーズに動き、目的に向かって進んでいるという雰囲気をつくられます。もしゲームが意図したように進まなくても、自然な流れにまかせましょう。不自然な型にはめてしまえば、参加者の発見を妨げてしまいます。

## ◇目的

それぞれのゲームには、意図する目的があります。しかし、実際にゲームを進めて行く場合、ファシリテーターが目的を話してしまえば、参加者から発見の機会を奪うこととなります。ですから、ゲームの目的はいつも参加者が発見でき、体験できるものでなければなりません。

## 4. ふり返り

教育的ゲームにおいては、学習は主にゲームをしている間に起こっています。したがって、ロールプレイや社会システム・シミュレーションに比べれば、ふり返りの必要性は少ないでしょう。

ふり返りにおいては、ファシリテーターがどのような質問を選ぶかがカギになります。その質問によって、参加者が今終えたばかりの経験から、関連性や洞察を引き出すことを助けるのです。具体的なふり返りの仕方については、第2章を参考にしてください。

## 第4章 ロールプレイ

ロールプレイは教育的目的を達成するために、現実あるいは仮想現実の状況で学習者が与えられた役割を演じるものです。ロールプレイは、参加者がシナリオのないドラマを実際の自分以外の役を演じることによって学ぶ学習です。市販のゲームやパソコンのゲームで人気のあるRPG（ロール・プレイング・ゲーム）をやったことのある人なら、あのゲームを実際に人がすることを思い浮かべていただければ、イメージがつかめると思います。また従来より、カウンセリングの研修においてロールプレイがよく用いられています。

人は視覚的に思考する傾向があります。ストーリーに従って、頭の中にいろいろな場面を思い浮かべます。主イエスも人々にストーリーを語り、たとえ話を用いて、聞いている人たちが視覚的に考えられるようにされました。特に感情を伴う真理は、五感を通して受け入れられます。ロールプレイは、このような人間の傾向に適した学習方法です。自分でストーリーを演じ、視覚化し、五感を通して学びます。

### 1. まずはやってみよう

とりあえず実際のロールプレイの一つである「この世で生きる」の一場面をやってみましょう。とは言っても、残念ながらこの本にはDVDが付属していませんので、画面でお見せすることができません。ですから、光景を頭の中の画面に思い浮かべながら読んでみてください。

#### この世で生きる

【ゲームの仕方】二人一組で以下の場面を指定し、自由に演じてもらいます。

金曜日の夕方のオフィス。タカシ(クリスチャンでない上司)はイサム(クリスチャンの部下)に日曜日のゴルフに誘っています。このゴルフは仕事上のお得意さんを招いたものです。しかし、イサムは礼拝に出席したいと思っています。

「たったこれだけ？」そうです。たったのこれだけがゲームの指示です。単純でわかりやすく、自由に演じられるものがよいロールプレイです。ロールプレイが始まって、目的が達成されたと判断したならそこで終わりにします。放っておけばいつまでも続くかもしれませんが、だらだらと続けるのはよくありません。ふつう 4 分以内がよいでしょう。ただし、あまりに早くうち切り過ぎて、演じる人たちが演じたりないで欲求不満を覚えるような終わり方も避けましょう。

では今回の「この世で生きる」の目的は何でしょうか。

【目的】 クリスチャンが少ない日本において、クリスチャンが信仰に生きて行けるように整えることを目指します。そのために、

- (1) ノンクリスチャンの中で生きているクリスチャンの気持ちを理解します。
- (2) ノンクリスチャンの価値観と彼らのクリスチャンに対する気持ちを理解します。
- (3) 効果的な弁証方法・伝道方法を探ります。

確かに、クリスチャンであるなら日曜日は共に礼拝したいものです。しかし、同じクリスチャンであっても、仕事や付き合いでやむを得ず礼拝を欠席した人がいると、その人に対してどう感じるでしょうか。その人の気持ちはその人の立場になってみないとわかりません。それでロールプレイをするのです。

また、普段クリスチャンの側からは反感を持たれるノンクリスチャンの立場はどうでしょうか。ノンクリスチャンの上司の立場になって、一生懸命に部下を説得してみると、少しは上司の気持ちもわかるのではないのでしょうか。

クリスチャンの部下とノンクリスチャンの上司の両方の気持ちをよく理解することで、初めて効果的に信仰を守り、弁明していく方法や伝道方法を考えることができます。互いの気持ちをよく理解しないで行動すると、不必要な誤解や反発を招きかねません。このようなロールプレイをすることによって、今まで自分がとってきた行動を客観的に評価することもできるようになります。

ロールプレイは役を演じて終わりではありません。その後の「ふり返り」がとても大切です。ファシリテーターが司会をして参加者に考えてもらいます。

### 〔ふり返りの質問例〕

- ・ ロールプレイをしている時、どのように感じましたか。
- ・ あなたと相手の会話はどのように進みましたか。
- ・ あなたはなぜそのように対応したのですか。
- ・ プレイが進むにつれて、あなたの心の内では何が一番の問題に感じましたか。
- ・ このロールプレイは、あなたの実生活とどんな点で共通していましたか。あるいは共通していませんでしたか。
- ・ この場面で、何が問題だと思いましたか。
- ・ あなたが、このようなジレンマに直面した時、どう対処しますか。

最初に役を演じた人に尋ね、後で見ていた人も交えて話し合います。質問は順に、感情を尋ねるもの → 実際にした行為を尋ねるもの → 感情や行為の意味を尋ねるもの → 実生活への適用を尋ねるもの になっています。

ファシリテーターはふり返りの中で、先にあげた目的1、2、3のそれぞれについて、参加者の発言の中からカギになる要素を選んで、徐々にまとめて行きます。たとえば、目的3の「効果的な伝道方法」については、ノンクリスチャンの感情や価値観を理解すること、相手の感情を受け入れること、日ごろからクリスチャンのライフスタイルを示していることなどが参加者の発言から出てくる可能性があります。ですから、そういったカギになる発見や洞察を取り上げて、よく話し合うことが大切です。

## 2. タイプ

ロールプレイには少なくとも以下の9つの種類があります。

- \* 聖書などの歴史的、文学的なテキストに従っておこなうもの
- \* 原則を仮設問題に適用し、自由形式(オープンエンド)の解決を探るもの
- \* 参加者に予期しない状況を与え、どのように反応するかを実験するもの
- \* いろいろなアプローチ、問題解決法を試すもの
- \* 大きな問題のすべての重要な面をロールプレイすることによって、そのケースを分析するもの
- \* 参加者同士が互いにどのような役をするのかを知らされないで、一人一人に異なった情報を与えるもの。これは実生活に近いロールプレイです。
- \* 一つの写真や絵を見せて、その前や後がどうであったかを想像してロールプレイするもの

- \* 基本的技能や動作を身につけさせるもの。マナー、電話の応対など
- \* パントマイムによってロールプレイするもの

### 3. ロールプレイの効果

- \* 自分の姿（習慣、価値観、考え方など）を客観的に見ることができます。
- \* 参加者は、安全な環境で、新しい状況や問題がある状況を経験し、実生活で同じことを経験するよい備えになります。
- \* 参加者に感情を解放する経験を与えてくれます。
- \* 対人関係の技術を訓練できます。
- \* 参加者に自分が演じている人の価値観・考え方を理解するきっかけを与えてくれます。
- \* 抽象的なことについて具体例を与えてくれます。
- \* 問題解決に到ることができます。
- \* ロールプレイに参加することによって、潜在能力が引き出されることがあります。
- \* 自発性・創造性が高められます。

### 4. デザインの仕方

◇最初に目的を明確にします。ロールプレイは、中心になっている教育的目的を達成するため用いられなくてはなりません。

- \* ロールプレイは教育目的を例示するものでなければなりません。
- \* 単なる劇や活動であってはなりません。
- \* 参加者や観察者の内に洞察を与えるものでなければなりません。

◇参加者の中にある4つの基本的な動機づけを利用します。

- \* 表現：人は自分の感情や信じているものを現したいという欲求があります。
- \* 協力：人は普通、協力して一つのものを作っていこうとする欲求があります。
- \* 成功：人は役を上手に演じたりして自分の能力を示したいという欲求があります。
- \* 解決：未解決状況においては、人はその問題を解決したいという欲求があります。

◇ロールプレイには状況（問題設定）と役割（登場人物）の二つが必要です。状況としては、解決が必要な問題が一番ロールプレイしやすいでしょう。参加者たちが解決



に向かって進めるような設定にします。解決不可能な設定は、普通は避けます。

役割をデザインする場合は、参加者がその役割の中に飛び込めて自由に演じられるものがよいでしょう。また、どう演じたらよいか少しは想像できる役割をデザインする必要があります。砂漠の生活しか知らない人にエスキモーの役をやらせることは、適切とはいえません。また一般的には、実生活と全く同じ役割を演じるようにデザインすることも避けたほうがよいでしょう。いつもの自分と同じ役を演じることは、自分をさらけ出す恐れを感じたり、演じる楽しさが奪われる可能性があります。

◇ロールプレイは十分な構成があるべきですが、構成され過ぎていてはなりません。よいロールプレイは、参加者がすぐに自発的に始められるものであって、状況が不明でファシリテーターにさらに情報を求めるようなものであってはなりません。また、設定が細かすぎるものは、参加者の創造性、自発性を奪うこととなります。

◇混乱を避けるためには、一つのロールプレイに参加する人数は2、3人くらいにします。シリーズになっているロールプレイの場合は、それぞれのセットに異なった人が参加するとよいでしょう。

◇よいロールプレイは、比較的短い時間（4分以内）で行なわれます。そうすることによって、横道にそれたり、発見したことを忘れてしまわないことが可能です。

## 5. ファシリテーションの仕方

◇参加者が安心できる雰囲気を作ることが大切です。すべての参加者が上手にロールプレイできるわけではありませんから、快適に感じる雰囲気を作ることが重要になります。参加者は決して見下げられるようなことがあってはなりません。絶えず励ますようにしましょう。

◇ロールプレイに参加する人には、プレイが始まる前にそのプレイの状況や問題が説明されなければなりません。演じる人には、各々その役割の説明とどのように演じたらよいかのヒントが書かれた紙を渡すか、口頭で説明します。

◇ロールプレイを始める時は、まず外向的な人、できそうな人に役をやってもらうことがよいでしょう。それを見ることで、後の人たちもやりやすくなります。

◇参加者にどんな役をやってもらうかを伝える方法は、おおやけにする場合と、公開しないで個人的にする場合があります。おおやけに伝達する場合は、演技している人に何が期待されているかが見ている人全員にわかります。公開しない場合は、演じている本人しかどんな役かわかっていないので、見ている人たちはより自由に演技を解釈できます。

◇ロールプレイをコントロールしようとしてはいけません。自然な流れにまかせましょう。ハプニングや発見が大切な要素なのです。

◇以下の場合、ロールプレイをカット（中断あるいは終了）します。

- \* ロールプレイの目的が達成されたと判断した時。

- \* その後どのように行かなくなってしまう、興味を維持できない時。

- \* 参加者が行き詰まる前に。

- \* ロールプレイがあまりにも非現実的な方向に進んでいると判断した時。

参加者が行き詰まるような場合や非現実的な方向に進んでいった場合には、短い「ふり返し」をして、本来の方向に進むように別の状況を与えたり、その場面に新しい役を持った人を登場させたりしてもよいでしょう。こうすることによって、ミスしたと思われるようなロールプレイも貴重な学習経験になります。

◇いくつかの場面をセットでする場合、各場面の違いを目立たせたい時は、各々の場面で異なる人に演技してもらおうとよいでしょう。それがたとえ同じ登場人物であってもです。なぜなら、見ている人は同じ人は一貫して同じ行動をするであろうという前提を持っているからです。

◇興味を維持するためには、ロールプレイを使い過ぎないようにしましょう。

◇ロールプレイの目的が技能(スキル)の練習である場合、繰り返しプレイすることが重要になります。

◇ファシリテーターは、後の「ふり返し」を上手に導くために、ロールプレイをよく

観察する必要があります。

◇一つのロールプレイの後、見ていた人の意見を聞いてみて、違う意見の人にその役をやってもらうこともよいでしょう。

◇見ている人には、演技のよしあしの評価ではなく、演技内容をよく観察してもらうようにします。

## 6. 評価

ロールプレイは最初に決めていた目的に基づいて評価されます。

◇もしロールプレイの目的が新しい概念や新しい視点を得ることであるなら、その概念や視点が発見されたかどうかを評価します。たとえば、神の目からこの世界がどのように見えるかを発見できたかどうかを評価します。

◇もし目的が技能を身につけることであるなら、その技能が身についたかどうかを評価します。たとえば、友人に伝道する方法を身につけたかどうかを評価します。

◇もし目的が動機づけであるなら、どの程度興味が起こったかを評価します。

## 第5章 社会システム・シミュレーション

社会システム・シミュレーションは、実社会の一面を知るための発見学習をグループでおこなうものです。社会システム・シミュレーションにおいては、実社会の特定の局面を人工的に作り出すことによって、参加者たちは現実に近い反応や人間関係を体験できます。作りだされた状況は人工的なものですが、そこで現わされる感情や行動は自発的であり、現実に近いものです。長さはふつうのもので数十分、長いものになると数日に渡って仮想現実の世界で生活するものがあります。

キリスト教の分野では、宣教師訓練の一貫として異文化体験のプログラムなどに有益です。

### 1. まずはやってみよう

もっとも単純な社会システム・シミュレーションの例を見てみましょう。

#### 「私たち」と「彼ら」

休憩時間が始まる前に参加者にくじをひいてもらって、「私たち」グループと「彼ら」グループに分かれて、休憩に入ります。「私たち」グループのためには部屋の一方に、豪華なお茶とお菓子が用意されています。「彼ら」グループのためには部屋の反対側に、質素なお茶とお菓子が用意されています。

お茶を飲んでお菓子を食べるだけで社会システム・シミュレーションになるとは！こんなゲームならいつでもやりたいという声も聞こえてきそうですね。けれど、食い逃げはいけません。休憩が終わったら、必ずふり返りのために集まってください。

#### ふり返りの質問例

- ・どのように感じましたか。
- ・自分たちのグループのこと、相手のグループのことをどう思いましたか。
- ・社会にはこれと同じようなことで、どんなことがありますか。
- ・どうしたら、こういった問題を解決できると思いますか。

このゲームをしてどう感じるでしょうか。「私たち」チームになった人は、何か得したように感じたり、正直なところでは優越感を持つかもしれません。相手チームの質素さを知った時には、何だか自分たちだけがよいものを食べて悪い気がするかもしれません。反対に、「彼ら」チームになった人は、相手チームがずるいと感じたり、劣等感を持つかもしれません。自分たちももっとおいしいものが食べたいという本音も出るでしょう。このようにまず、「感じること」が大切なのです。問題を感じないことには、問題解決への動機づけもうまれません。

そして次にこのゲームが実社会のどんな局面を表しているものなのかを、参加者に考えてもらいます。中にはうちの家とお金持ちのお隣りを表していると考える人もいるかもしれませんが、多くの方はすぐにこれが社会の貧富の差をシミュレートしたものであることがわかるでしょう。日本は「私たち」であり、世界の貧しい国々は「彼ら」です。あるいは普通に生活できる人が「私たち」であり、ホームレスのような人たちを「彼ら」と考えるかもしれません。

最後にどうしたらこういった問題を解決できるかを考えます。普段は「彼ら」は目に見えない存在なので、真剣に考える機会は少ないでしょう。しかし、ゲームを通して身近な所で相手の存在を見て、感じていますので、参加者はこの問題に真剣に取り組むでしょう。まず互いの現状を知ることが大切だ。反対の状況に入ってみるとよい。豊かな側から貧しい側へ少しでも富を移せないか。「私たち」と「彼ら」という区別自体をなくすことが大切だ。こういった区別がある原因は何か、などなど話合いはつきないでしょう。

## 2. タイプ

社会システム・シミュレーションがなされる目的は、大変広い範囲に及びます。シミュレーションの性質に基づいて、以下の4つに分類できます。

### ◇高い正確さ — 低い正確さ

シミュレーションの中には、一方で実際の状況をできるだけ正確に模倣したものがああります。他方、低い正確さのシミュレーションは、高度に抽象的であったりします。

### ◇明らかな意味 — 隠された意味

シミュレーションの中には、参加者に経験の意味がすべて明らかになっているもの

もあります。このような場合は、ふり返りの必要もあまりありません。他方、参加者に経験が意味することが隠されている場合もあります。そのような場合は、ふり返りは大変重要です。

#### ◇フィクション — ノンフィクション

ノンフィクション型のシミュレーションにおいては、組織、状況、名前などをできるだけ現実に近くデザインしてあります。他方、フィクション型のシミュレーションにおいては、すべてが架空の設定になっています。

#### ◇個人に焦点 — グループに焦点

シミュレーションには、参加者一人一人の役割に焦点が当てられるものもありますが、グループとしての機能に焦点が当てられるものもあります。

◇その他。社会システム・シミュレーションは、扱う問題によって以下のような例もあります。

- \* 事実を見るもの
- \* 社会的、政治的事柄を扱うもの
- \* 道徳、倫理を扱うもの
- \* 決断を下す必要があるもの（問題解決）
- \* コミュニケーション技能の向上を目指すもの
- \* 動機を明らかにするもの

### 3. デザイン

#### ◇よい社会システム・シミュレーションの特徴

- \* 魅力的であること。参加者が引き込まれて行くようなシミュレーションが望ましいでしょう。
- \* 構成要素全体がうまく調和していること。論理的に、また実際に全体の調和が取れている必要があります。
- \* いくらか曖昧さが残されていること。あまり厳密にデザインしてしまわず、洞察や発見、解釈の余地を残しましょう。

## ◇デザインの仕方

- \*原形をいろいろ考え、各々の利点、不利な点を考えます。終了時点を設定するか、設けないかなども決めます。
- \*規模：個人、家族、近隣、地域社会、国家、国際関係など、どのレベルを選ぶかを決めます。
- \*プロフィール：個人、グループあるいは両方のプロフィールを含めるかどうかを決めます。

## ◇既存のものを用いる場合

既存のシミュレーションを用いる場合でも、必ず修正すべき点が見つかります。

- \*自分たちの目的に合ったものであるかどうかを、検討します。
- \*著作権を尊重しなければなりません。変更を加えて良い許可はありますか。
- \*もし可能なら、そのシミュレーションを作った人やそれを良く使っている人と相談をし、自分たちの目的にあったようにするための助言をもらおうとよいでしょう。
- \*できるだけ小さな修正にしたほうがよいでしょう。修正が大きいほど、より深刻な問題が起こりやすくなります。

## ◇デザインを選ぶ

以下の質問を考えてみる必要があります。

- \*目的は、自分たちが目指すものと合っているか。
- \*費用はどれくらいかかるか。それができるだけ財源はあるか。
- \*人数の範囲は？ その人数は、今回の状況に適しているか。
- \*時間はどれくらい必要か。それができるだけ時間をとれるか。
- \*参加者にはどんな能力が要求されるか。予想される参加者はその能力を持っているか。
- \*何を準備する必要があるか。それを準備するのに、どれくらいの労力が必要か。それが可能で、かけるだけの価値があるか。
- \*それをおこなうために施設は充分か。
- \*このシミュレーションを行なうだけの技術とやる気があるか。

## 4. ファシリテーションの仕方

### ◇準備

できるなら、まずそのシミュレーションに参加して経験してみることが一番よい準備になります。参加者の視点を知ることとはとても大切です。もし参加することが不可能なら、何人かでも集まってもらって試しにやってみるとよいでしょう。

以下の点をよく考えましょう。

- \*すべての説明や質問を注意深く準備しましょう。
- \*すべての流れを頭の中でイメージしておこなってみましょう。
- \*生じる可能性のある問題への解決を考えておきましょう。
- \*施設・設備を準備しましょう。必要な教材も用意しましょう。

### ◇説明

- \*積極的な参加を促す態度で説明します。
- \*書かれた指示や図などは、参加者たちが理解できるペースで配って説明します。
- \*やり方は注意深く説明します。聞きやすく、明瞭な声で語りましょう。
- \*やり方の説明には、以下のことを含むとよいでしょう。
  - (1)場面設定、状況
  - (2)個人やグループの役割と制限
  - (3)ファシリテーター自身の役割と制限
  - (4)教材の使い方
  - (5)参加者に期待される行動と目標(普通、参加者は自分の行動を自由に決定します)

### ◇ファシリテーションの仕方

ファシリテーターは、参加者たちがしていることから距離を保たなければなりません。(シミュレーションによっては、活動の途中でファシリテーターが新しい要素を導入したり、アナウンスをしたり、一時中止して話し合いを招集したりします。)参加者たちが自然体で行動を選択できるようにする必要があります。そのためには、以下のいくつかの工夫が有効です。

- \*参加者やファシリテーターに役割上の名前をつけるとよいでしょう。例えば、コーチ、旅人、患者、技術者など。
- \*ファシリテーターは活動から離れています。表情を変えずに、ひかえめに動き、観察しましょう。そして、必要な時には中立的な立場で話しましょう。



\*ファシリテーターは参加者がした行動や選択に対して、どんなフィードバックもしてはなりません。ただし、手順や方向性についての質問には答えます。

## 5. ふり返り

社会システム・シミュレーションにおいては、ふり返りはきわめて重要です。ふり返りによって発見や学習がなされて行きます。

\*シミュレーションが複雑であればあるほど、ふり返りには十分な準備が必要です。

\*シミュレーションに隠された(明らかにされていない)目的がある場合は、ふり返りの過程を上手に導いて、参加者たちが自分たちで発見できるように助けましょう。

\*ファシリテーターはふり返りの長さや深さを決めなければなりません。事前によく考え、実際の進み具合を見ながら調節する必要があります。

## 参考文献

第1章 発見学習とは何か

第2章 ファシリテーターの心得

Jones, Ken. 1988. *Interactive learning events: A guide for facilitators*. London, England: Kogan Page.

Pfeiffer, J. William and Arlette C. Ballew. 1988. *UA training technology series, Book 1-7*. San Diego, CA: University Associates, Inc.

Ward, Ted and S. Joseph Levine. "Instructional Simulation—Nomenclature, Viewpoint, and Bias," Class handout.

Wilson, Neil S. ed. 1992. *The handbook of Bible application*. Wheaton, IL: Tyndale House Publishers.

第3章 教育的ゲーム

Greenblat, Cathy and Richard Duke. 1975. *Principles and practices of gaming-simulation*. Sage Publications, Beverly Hills.

Horn, Robert, ed. *The guide to simulation/games for education and training*. 3d.ed. Cranford, N.J.: Didactic Systems, Inc.

Pfeiffer, William, ed. *The 1992 annual: Developing human resources*. San Diego: Pfeiffer and Company.

Pfeiffer, William and John Jones, ed. *A handbook of structured experiences for human relations training*, vol.1. La Jolla: University Associates.

Taylor, John and Rex Walford. *Learning and the simulation game*. Beverly Hills: Sage Publications.

第4章 ロールプレイ

Adult Education Association. 1955. *How to use role playing and other tools for learning*. Northwest, WA: Adult Education Association of the U.S.A.

Dow, Robert Arthur. 1971. *Learning through encounter: Experiential education in the church*. Valley Forge, PA: Judson Press.

Gangel, Kenneth O. 1974. *24 ways to improve your teaching*. Wheaton, IL: Victor Books.

Hendrix, John, and Lela Hendrix. 1975. *Experiential education: XED*. Nashville, TN: Abingdon Press.

- Jones, Ken. 1980. *Simulations: A handbook for teachers*. New York: Kogan Page Limited.
- Klein, Alan F. 1956. *Role playing in leadership training and group problem solving*. New York: Association Press.
- LeFever, Marlene D. 1985. *Creative teaching methods*. Elgin, IL: David C. Cook Publishing Co.
- Muzik, Dick. *Designing instructional simulations and educational games*. Upland, IN: Taylor University.
- Stewart, Ed. Neal McBride, Sherie Lindvall, and Monroe Marlowe. 1982. *How to do Bible learning activities: Adult*. Venture, CA: International Center for Learning.
- Towns, Elmer. 1993. *Towns' Sunday School encyclopedia*. Wheaton, IL: Tyndale House Publishers.
- Ward, Ted. 1978. "Designs for Role Play," Class Handout.
- Ward, Ted, and S. Levine. "Basic Format for Debriefing," Class Handout.

#### 第5章 社会システム・シミュレーション

- Jones, Ken. 1988. *Interactive learning events: A guide for facilitators*. New York: Nichols Publishing.
- Lippitt, Grodon L. 1973. *Visualizing change: Model building and the change Simulation and Gaming: An international journal of theory, design and research*.
- Lewis Jackson, Rosemary S. Caffarella eds. *Experiential Learning :A New Approach*. New Directions for Adult and Continuing Education,no.62. San Francisco, Jossey-Bass Inc. 1994.

[著者紹介]



松原 洋満 (まつばら ひろみつ)

1960年、岐阜県生まれ。筑波大学で心理学専攻。東京基督教短期大学で神学を学ぶ。アメリカ、ゴードン・コンウェル神学大学院(M.A.)、トリニティー国際大学(Ph.D.)でキリスト教教育を学ぶ。神奈川県川崎市にある日本同盟キリスト教団登戸教会牧師。東京キリスト神学校講師。2児の父。著書に「楽しい！発見&体験ゲーム」(CS 成長センター)、「かがやけ☆クリスチャンキッズ」(日本同盟基督教団教会教育部、共著)、「聖書が教えている家庭生活・社会生活」(日本同盟基督教団教会教育部、共著)がある。エッセイ、メッセージ、論文などを「のぼりと教会」ホームページで公開中(<http://homepage3.nifty.com/noborito-church/>)。

---

**発見学習・体験学習におけるファシリテーション**

2011年1月1日 発行

著者 松原洋満

---

©MATSUBARA Hiromitsu 2011

Printed in Japan