

# 人むすびの場

第21回テーマ

“時代が求めるワークショップデザイナーの力”

日時	平成22年3月24日(水) 午後7時～9時
会場	スペースU
企画運営	“人むすびの場”づくり企画運営チーム

# 人むすびの場”をともに創りませんか？

- 「むすひ(産霊)」とは、ものを生み出す力のことを表す古語です。場には、不思議な力が宿ります。何かが生まれ行くエネルギーに満ちています。
- “人むすびの場”は、人と人の思い、能力・スキルを結び合わせ、創発のパワーを発揮して、新しい共生(ともいき)の世界を切り拓いていく、つながりづくりの場を意図しています。
- 私たちの世界は、「人と自然」「人と人」のつながりが薄くなり、様々な問題を抱えています。でも世の中には人財、知恵もそこかしこにあり、結び合うことで問題解決のパワーも生まれてくるに違いありません。
- そのため、お互いの思いと知恵を分かち合う対話と創発の場をご一緒に創っていきませんか？
- 場を活かし、つながりを創り、行動していきたい！ こんな思いをつなぎ、今まで自分のやりたかったことに、さらに発展的に取り組むきっかけづくりにしていただけたらと思います。
- “人むすびの場”を、単なる勉強会や異業種交流会とは考えません。「生きがい」とか「やりがい」とは何か、ちょっとしたことから世の中がよくなったら嬉しい・・・このような思いを分かち合うことから、何かが変わることを信じている人々の集まりにしたいと思います。
- 「人むすびの場づくり企画運営チーム」へも是非ご参画ください。
- 新しいアイデア・企画の提供など、もろもろご意見をお待ちします。



# プログラム

- 19:00 ◆オリエンテーション 人むすびの場とは  
“人むすびの場”づくり企画運営チーム 高重 和枝
- 19:05 ◆スピーチ  
「時代が求めるワークショップデザイナーの力」  
苅宿 俊文さん(かりやど としぶみさん)  
(青山学院大学 教授)
- 19:50 ◆人むすびカフェ  
ファシリテーター 角田 知行さん
- 20:55 ◆本日のまとめ  
21:00 終了  
交流会(うさぎ)

「時代が求めるワークショップデザイナーの力」  
ゲストスピーカー 荻宿 俊文さん(かりやど としづみさん)  
(青山学院大学 教授)



「言葉でわかる」「身体でわかる」「感性でわかる」  
3つの「わかる」を経験しよう！

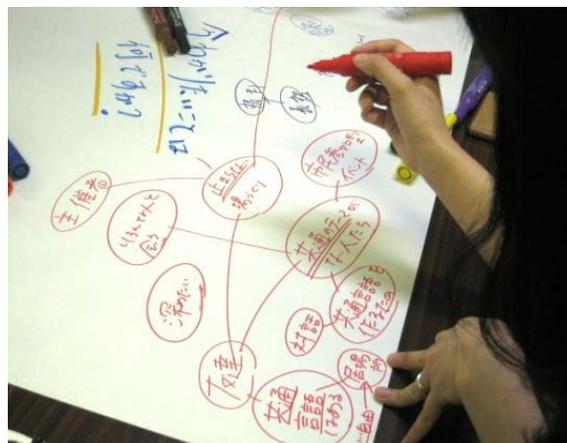
- 教師がどのように成長するかと言えば、「経験の質で発達する」→「自分が見えてくる」→「子どもにとってわかりやすい」となること。だから、子どもの育ちがわかる人材育成とは「自分が見えて、子どもが見えてくる」ことに他ならない。
- 「わかる」とは、「言葉でわかる」「身体でわかる」「感性でわかる」の三つ。「わかる」とは自分を知ること。今、わかり直すことが必要。
- 互惠性の学習コミュニティデザインでは、「互惠性」は「利他的」ということであるが、それは、「排他性」をもたらすことである。みんな仲良くということは、仲間をつくと同時に他と仲良くならない宣言をしているのと同じ。
- 「学習は、知識の裏側にある知恵を学ぶこと」であり、これをメタ認知というが、「鳥の目」「人の目」「虫の目」のように俯瞰的な学びが必要。やってみなくてはわからないことを知るために「参加することが学び」となる。それがワークショップで、わからないことをやるから面白い！そのとき、身体感覚を融合していくことが大事。
- 日本では、1947年(昭和22年)に初めて東京大学でハーバード・デューイが総合学習を行った。ワークショップデザインのキー概念は、協同性、創造性、発見性、互惠性である。
- 学習は、「知識をわかちあう」「わかる」「できる」ようになることであり、コミュニティの中で自分を発信し、コミュニケーションして自分の居場所を獲得していくこと。
- 多くの人がつながりを求めているが、人と人はいきなり結びつくのは難しく、時間もかかるが、モノやコトが媒介となるとつながり易い。そのため、コミュニティづくりにつながるコミュニケーションを促進するツールをうまく活用してコミュニケーションをデザインすることが大切。
- たとえば、「逆転時間を楽しもう！キッズワークショップでは、メディアリテラシーと身体感覚をからめて、デジカメで撮った映像を、パソコンで逆再生して見てみるというシンプルな仕組みの逆転時間を、体育館をいっぱいにつかって楽しみ、それで対話を促進する。

【荻宿 俊文さん 経歴紹介】

1955年東京生まれ。モンゴル国立教育大学大学院博士課程修了。教育学博士。18年間の小学校教諭を経て、大東文化大学文学部教育学科准教授を経て現職。NPO法人学習環境デザイン工房代表。協同的で創発的な学習環境としてのワークショップの研究に取り組み、様々なワークショップを行う他、地域教育のための人材を育成する「ワークショップデザイナー育成プログラム」など展開。コミュニケーションツールの研究開発をしており、グッドデザイン賞コミュニケーション部門を受賞している。デザインしたワークショップは、ICC、金沢21世紀美術館、せんだいメディアテーク、東京都写真美術館等で実施。



# 人むすびカフェ



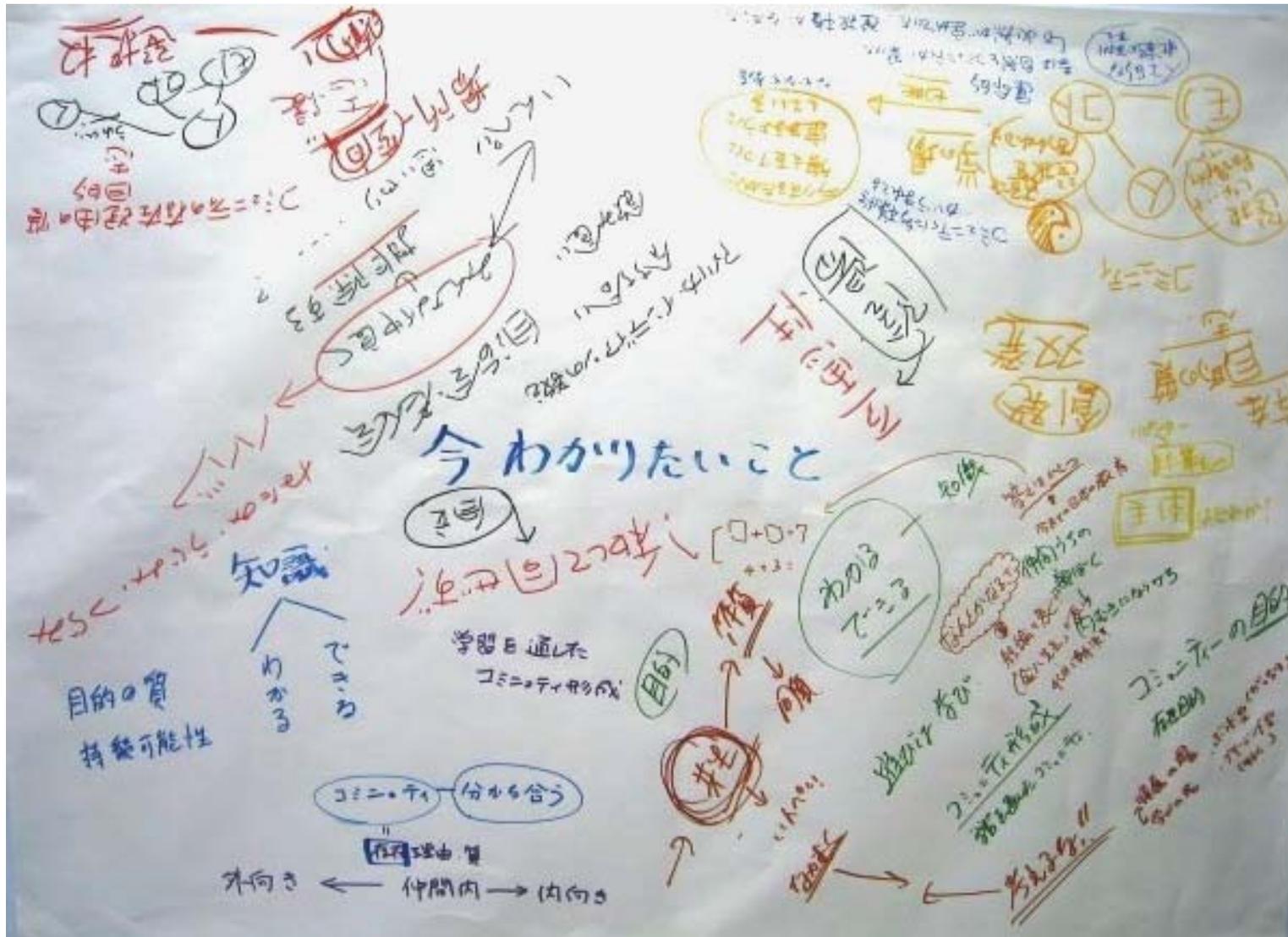
# 人むすびカフェ

「あなたが今、わかりたいことって何ですか？」



# 人むすびカフェ

「あなたが今、わかりたいことって何ですか？」







## 本日の感想①の1

\* 今日、どんな気づきがありましたか？

- ・今の若者をポジティブにとらえてくれる先輩の方も増えている。
- ・わかるは3つ 言葉でわかる 身体でわかる 感情でわかる
- ・多くの人が「学び」と「縁」を求めている。
- ・人と人はいきなり結びつくのは難しく、モノやコトが媒介となる。
- ・コミュニケーションを円滑にする上でのキーワードがいろいろ気づけた。
- ・情報・選択肢の多さに対する環境変化をかんじている人が多いのだな、と思った。
- ・“学習する”という行為の内容とは何か？
- ・互惠性は機能するのか再考したい。
- ・環境は重要である。
- ・自分に必要で有益な情報を積極的に選択する。
- ・幸福 人間の価値 様々な大きさ テーマが出て考えが整理されていきました。
- ・分からないことの対処方法
- ・分からないことが分かることがきっかけ → 考える  
それも自分で考えることの大切さ 互惠性？
- ・「教育」の考えがかわってきたのですね。・・・「わかりあう」→ コミュニケーション力の向上・・・社会人になっても一番大事ですよ。
- ・学習＝わかること＝発信すること＝コミュニティをつくることがわかった気がする。
- ・余計なことにはかかわらない。

## 本日の感想②

\* 一番、印象に残ったこと(キーワード)はどんなことでしたか？

- ・学習に対しての考え方で、世代間のギャップがまだまだ大きい。
- ・仲間を作ることは、仲間はずれを作ること
- ・知識教育へ戻ろうとしている社会
- ・ヒトモノコト
- ・チャンネル 配慮 マスキング
- ・ネガティブな言葉がひろまりやすい ネガティブなことで人はつながりやすい。
- ・「学校化される社会」 ← ネガティブな意味
- ・みんな仲良くは「人を排除する」
- ・互惠性 排他性 双発でそこにある
- ・互惠性ー排他／情報過多／マスキング
- ・みなさん、それぞれわかりたいことがたくさんあるのだなあ、と感じました。
- ・まず聞いてみよう
- ・分かりたいとことがいっぱいある → チャンネルを増やす
- ・ヒトモノコトがたくさんつながって、人と人がつながってくる。
- ・学習とはコミュニティの中で自らを確立すること
- ・耳にはマスキングがあるが、情報へのマスキングはどこがやるのか。

## 本日の感想③

\* その他、よかったこと、残念だったこと、質問など、ご自由に。

- ・今まで考えてない方向性からコミュニケーションについて考えることができた。
- ・苅宿さんのお話、新しい学びについて興味深かったです。
- ・さいしょのかりやど先生の話の時間はもう20分くらいはあってもよかったような気がします。
- ・「本日のお題」難しかったです～。
- ・「あなたが今わかりたいことは何ですか？」というテーマは、講師の話題提供とずれてて、わかりにくかったです。
- ・「今、わかりたいことは何ですか？」というテーマはイマイチだと感じました。
- ・ワークショップの必要性について、もう少し時間をとって考えたかった。
- ・ワールドカフェで、「今、わかりたいこと」というテーマから全く別の切り口の話に広がったのが面白かった。
- ・今まで参加したなかで、最も盛り上がった(気がする)。
- ・できればワールドカフェの説明(7分)→3分くらいでお願いします。
- ・議論の時間がもっと欲しい、と思いました。  
会場につくまでに迷いました・・・。
- ・場所がわからなかった。
- ・良かったこと ヒトモノコトのつながり(絵をお描きでした) ありがとうございます。
- ・遅くなり講師の先生の話が聞けなかったこと→わかりたいこと
- ・いろいろなヒトの得意分野がわかるとそれが一番いいかも。  
ヒトのオントロジを作りたい。

**皆さん、一緒に場をつくってくださってありがとうございました。**