

「学び合う場」をデザインする

環境教育から学ぶ

10のファシリテーション スキル



目次

はじめに ～あなたにとって学びとは～3

ファシリテーションとは.....5

準備

スキル① プログラムデザイン ～一方向から双方向・全方向へ～6

スキル② 場づくり ～緻密な準備、柔軟な運営～9

スキル③ グループサイズ ～効果的なグループ編成を～ 13

授業

スキル④ アイスブレイク ～子どもたちの緊張を和らげる～ 15

スキル⑤ 問いの設定 ～対話を活性化させる～ 18

スキル⑥ 受け止める ～子どもたちが安心して発言できる場をつくる～ 22

スキル⑦ 伝える工夫 ～プレゼンテーションは短くシンプルに～ 24

評価 / 改善

スキル⑧ 「ふりかえり」と「わかちあい」 ～学びを深める貴重な時間～ 26

スキル⑨ フィードバック ～授業をよりよくするために～ 28

全体

スキル⑩ 道具の活用 ～ファシリテーション実施のための7つ道具～ 30

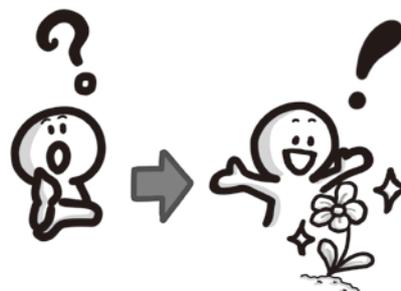
おわりに ～よりよい未来に向けて～ 31

資料編～ もっと学びを深めたい人のために～ 32

はじめに ～あなたにとって学びとは～

「あなたにとって印象的な学びとは？」と問われると、
どんなことを思い出しますか。

理科の実験に熱中して、自分で何かの法則の意味に気づいたり、
地域の方々との交流を通して地域の課題を自分事として理解し
たりと、自分自身で物事を捉え直し、発見した場面を思い浮か
べた人も多いのではないのでしょうか。



教科書を読むだけ、映像・実験を見るだけで学んだ時、学習したことをすぐ忘れてしまったという経
験はありませんか。一方で、ロールプレイや話し合いを取り入れたり、体験したり、仲間同士で教え
合ったりなどの参加型の要素を取り入れていくと、学んだ内容を時間が経っても覚えているのではな
いのでしょうか。

このように、教科書の内容を伝えただけ、テストの要点を黒板に書いて見せただけでは、子どもたち
にとっての本当の学びにつながりにくいのです。子どもたちが本当の意味で学ぶためには、自ら体験
し、子どもたち自身で何かに気づくことが重要です。

近年、学校教育でも「学びのあり方」についての議論が進められています。次期学習指導要領では、「主
体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）」という言葉が使われるなど「学び合う場」の
デザインについて注目が集まっています。

表 1：教育における活動の種類

	屋 外	屋 内
学校外教育	① 自然体験活動	② 講座・セミナー
学校教育	③ 教科外・課外 / 特別活動	④ 教科・領域

環境教育の世界では、学校外教育（①と②）における学び方の研究に加えて、学校教育の中でも、教
科外・課外 / 特別活動などの屋外活動（③）についての実践・研究が進められてきました。

これら①～③をフィールドに進められてきた、参加者が「学び合う場」をデザインしてきた経験の蓄積は、学校教育の教科・領域の学びの過程（④）における、近年求められている「主体的・対話的で深い学び（アクティブ・ラーニング）」の推進に役立つのではないかと考えています。

このガイドブックは、子どもたちがお互いに「学び合う場」をデザインしたい、または支援したいと考える小中学校の先生などに向けた一冊となっています。環境教育の世界で蓄積されてきた、子どもたちが「学び合う場」をデザインするスキルを皆さんにご紹介します。

それでは、一緒に「学び合う場」をデザインする旅に出かけましょう。

ファシリテーションとは

ファシリテーション (Facilitation) は、「促すこと」や「容易にすること」という意味です。人々が集い、何かを学んだり、対話したり、創造したりする時には、その過程を「参加者主体で円滑かつ効果的に促していくための技法」としても使われています。「学び合う場」をデザインするには、このファシリテーションの力が求められます。

「学び合う場」の鍵となるのが、話し合いの中での「対話」です。授業やワークショップでは、「それではグループに分かれて、議論しましょう」という言葉を耳にしますが、「議論」と「対話」は同じ意味でしょうか。

「議論 (discussion)」の cuss は、「打つ・たたく」という意味から、双方の意見を交わし合い、たたき合うことを意味しています。ここでは、勝ち負けが付随するので、必ずしも全員がハッピーで終わるわけではありません。



一方で、「対話 (Dialogue)」はどうでしょうか。デヴィッド・ボームは、ダイアログ (dialogue) について、ギリシャ語の dialogos が語源であり、dia は「〜通して」、logos は「言葉」を意味し、人々の間を通して流れている「意味の流れ」と述べています。また、「対話



(Dialogue)」について、『グループ全体に一種の意味の流れが生じ、そこから何か新たな理解が表れてくる可能性を伝えている』と表現しています。このように、対話には一緒に何かを発見したり、創り出したりする創造的行為が含まれます。

「対話」には「議論」のように意見をたたき合うというイメージはなく、言葉を通して互いに想い（言葉の意味）を共有することに重きを置いています。また、その過程は想定していなかった新たな価値観やアイデアを生む可能性も同時に秘めているのです。

そのため、「定まった正解がある」ことを扱う場合には、「議論」が有効ですが、「正解が定まっていない」「正解がひとつとは限らない」ことを扱う場合には、「対話」の方が向いています。

子どもたちの学びを深めるためには、「議論」と「対話」の特徴を理解し、この「対話」が持つ価値を活かすことが求められます。正解に近づくことが重要なのではなく、自ら体験し、子どもたち自身で何かを発見する過程そのものが重要です。また、他者との「対話」の中で気づく、新たな価値観やアイデアを発見することが深い学びにつながるのです。

そのため、先生はファシリテーションの力を身につけ、「子どもたち自らが体験・発見できるような「学び合う場」をつくることで子どもたちの学び合いを促し、深い学びに導くような、潤滑油の役割を果たすことが求められます。



では、先生がつくり出すべき「学び合う場」とは一体どのような場なのでしょう。それは、感じたことや思いついたことを気軽に言える安心できる場と言えます。先生には子どもたちを促し、見守り、育み、一緒に喜ぶことが求められるのです。

このガイドブックでは、具体的な 10 のファシリテーションのスキルを紹介します。それぞれのスキルは、準備・授業・評価 / 改善に分けて活用できるものです。10 のファシリテーションスキルを身に付けて、「学び合う場」をデザインしましょう。

表 2：10 のファシリテーションスキル

準備	スキル① プログラムデザイン スキル② 場づくり スキル③ グループサイズ	スキル⑩ 道具の活用
授業	スキル④ アイスブレイク スキル⑤ 問いの設定 スキル⑥ 受け止める スキル⑦ 伝える工夫	
評価 / 改善	スキル⑧ ふりかえり・わかちあい スキル⑨ フィードバック	

【引用・参考文献】

デヴィッド・ボーム『ダイアログ 対立から共生へ、議論から対話へ』、英治出版、2007年

スキル① プログラムデザイン ～一方向から双方向・全方向へ～

「学び合う場」をデザインするためには、事前に計画を練る必要があります。話題提供やいくつかのアクティビティ、ふりかえりなどを組み合わせて、与えられた時間の中で1つのプログラムを計画することをプログラムデザインと呼びます。



プログラムデザインの際は、プログラム全体を起承転結で大まかに区切ると、全体の計画を把握することができ、「学び合う場」を創りやすくなります。起承転結にはそれぞれ下記の要素を入れることができます。

- 起** つかみの部分で通常はオリエンテーションやアイスブレイクなどの時間
- 承** 体験したり感じたりする受容的な活動の時間
- 転** グループ作業で何かを生み出すなど創造的な活動の時間
- 結** まとめの部分でグループ作業の発表や全体のふりかえりなどの時間

実現したい目標やゴールイメージを中心に描き、中心に沿って起承転結を円状に並べたものをプログラムデザイン・マンダラと呼びます。これを利用すると、プログラム全体の流れや時間の配分を分かりやすい形に表現することができます。



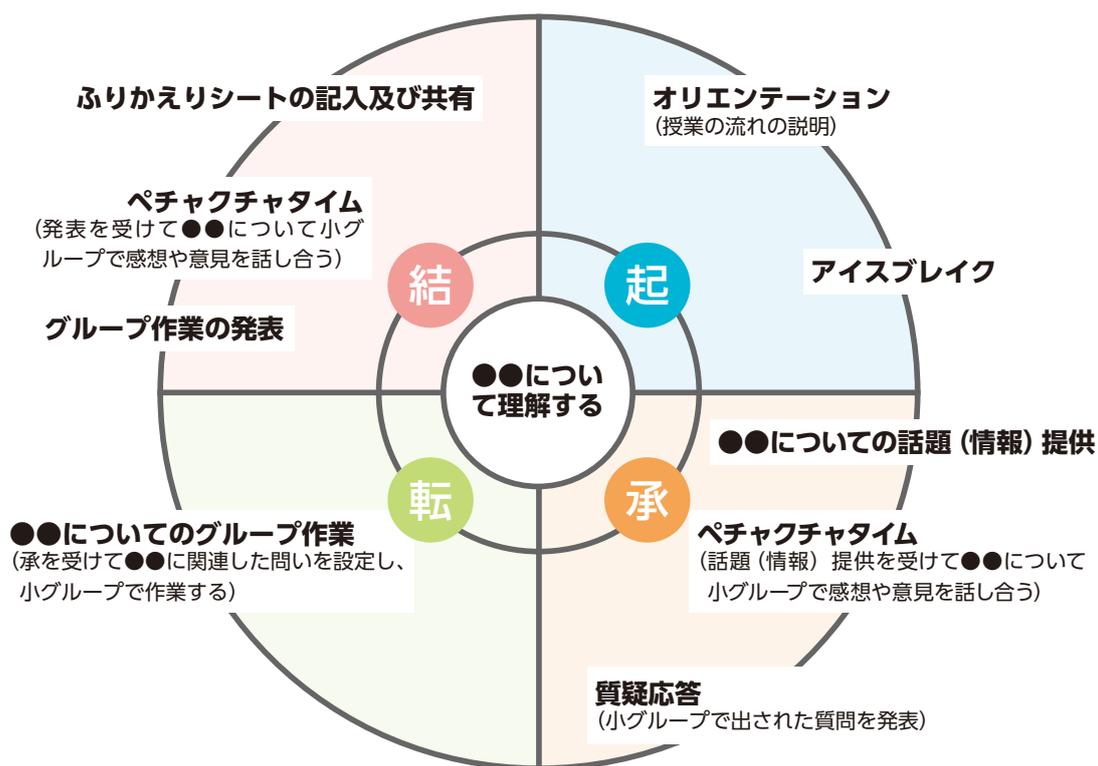
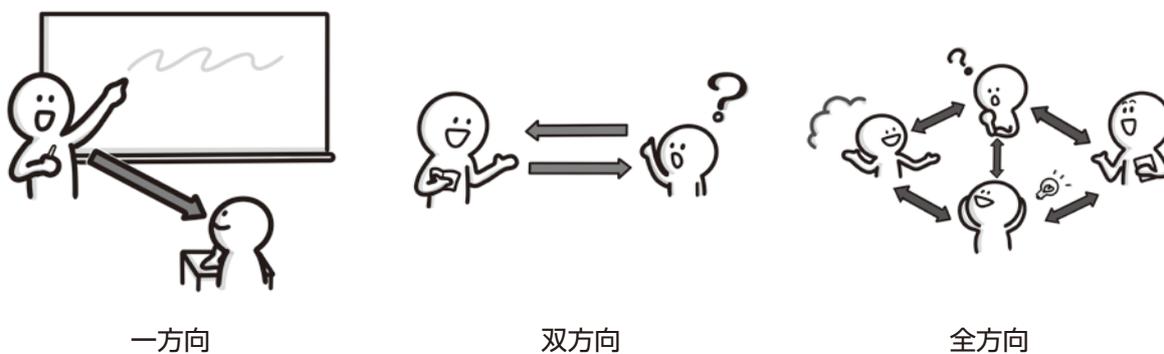


図 1：プログラムデザイン・マンダラの使用例
 *時間配分はプログラムによって自由に変更可能です。



プログラムデザイン・マンダラをもとに、一方向だけではなく、双方向や全方向のコミュニケーションを取り入れて構成すると、「学び合う場」をより促進することができます。

一方向のコミュニケーション：先生からの一方的な情報発信

双方向のコミュニケーション：「質疑応答」など先生と子どもとの間でやりとり

全方向のコミュニケーション：先生と子どもたちや、子どもたち同士のやりとり

例えば、先生からの話題提供をする（一方向）→聞いた内容について小グループで感想や疑問などを自由に話し合う（全方向）→小グループごとに挙げた質問を直接先生に聞く（双方向）ことで、多面的な学びにつなげていくことができます。双方向・全方向のコミュニケーション手法を2つ紹介します。

コミュニケーション手法① ペチャクチャタイム (PKT)

話題提供の直後に周辺の人と、聞いた感想や疑問点などを数分間自由にペチャクチャおしゃべりする時間を指します。グループの人数が多くなると「話す人」と「聞く人」が固定化される可能性があるため2～3人がおすすめです。



コミュニケーション手法② えんたくんミーティング

4人～6人の椅子席で小さな円陣を組み、全員の膝の上に円形ダンボール（直径1メートル）をのせ、話し合う手法です。この円形ダンボールは「えんたくん」と呼ばれ、近年多くのワークショップや研修会、職員会議などにも活用されています。

お互いに向かい合い、膝を付き合わせ話し合うことで、物理的・心理的な距離が近くなり、短時間で親密な場を築くことができます。

また、えんたくんの上に同径のクラフト紙を置いて、その場で話されたことを文字や絵で書き出し「見える化」することによって、俯瞰しながら発想を広げていくことが可能です。

そして、次々と「席替え」をすることで、新たな考えを同じダンボールの上に重ねていくことも可能です。手軽で肩肘張らない素材であること、円という形が「角がない」「上下がない」こと、直径1メートルという長さが適度な距離感であること、皆の膝で支えている共同作業感が得られることなどから、えんたくんを膝にのせただけで子どもたちの間に不思議な連帯感と笑いが起きます。



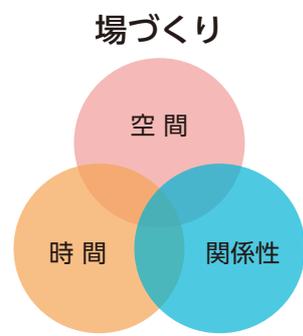
【引用・参考文献】

中野民夫『ファシリテーション革命 -参加型の場づくりの技法』、岩波アクティブ新書、2003年

準備

スキル② 場づくり ～緻密な準備、柔軟な運営～

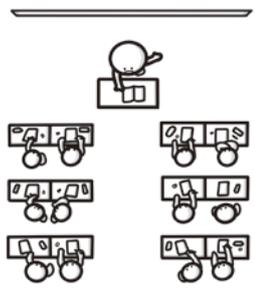
参加型の学びの場では、予想外のハプニングはつきものです。先生には、その時々子どもたちの状況に合わせた柔軟な対応が求められますが、そのような現場での対応力も十分な準備があってこそ発揮されるものです。つまり、「緻密な準備、柔軟な運営」が必要となります。ここでは、「学び合う場」の準備にあたって必要な「空間」と「関係性」と「時間」のデザインについて紹介します。

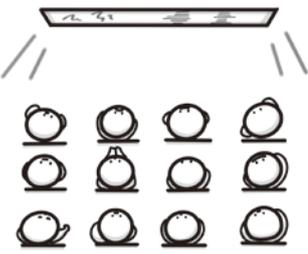
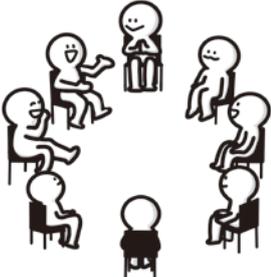
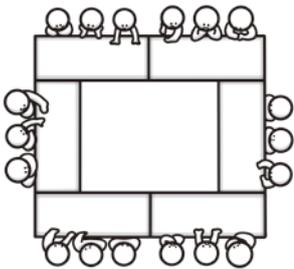
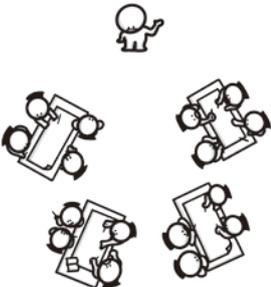


空間のデザイン

空間のデザインを考えるにあたって、椅子や机の配置が重要です。下記の配置例を参考に、プログラムの内容や作りたい場に応じて適切な配置を選んだり、必要に応じて途中であっても積極的に配置変更したりしましょう。配置の変化はプログラムにメリハリを生みます。時には靴を脱いで床に座り授業やワークショップを行うのもオススメです。くつろいだり、親近感が湧いたりするので子ども同士の距離もグッと縮まります。また、教室だけでなく椅子や机が自由に配置できる体育館や多目的室などがあれば、そちらを活用するのもひとつの手段です。椅子や机の移動は、子どもたちにも手伝ってもらえばあっという間に終わり、子どもたちにとっても気分転換になり、参加の意識も高まります。

表3：座席のレイアウトと特徴

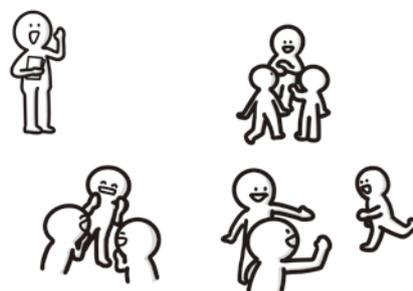
レイアウト	特徴
	<p>スクール型 慣れ親しんだこの形に、安心感を抱く人も多い。ただし、お互いの顔が見えない。</p> <p>例：話題提供など</p>

レイアウト	特徴
	<p>劇場型 スクール型の机がない形。前に立つ人に意識が向くが、隣との関係性は意外と希薄になる。</p> <p>例：話題提供など</p>
	<p>扇型（半円形） 劇場型に比べて全体にまとまりが出る。</p> <p>例：話題提供など</p>
	<p>サークル型 全員が中心から等距離で、始まりや終わりが無いのが特徴。円の大小や一人ひとりの間隔によっても意識は変化する。</p> <p>例：全体との対話、動きが伴うアクティビティなど</p>
	<p>口の字型 向かい合わせが対立関係を生みやすいなど、形自体が持つ特性が強い。座る位置によって意識も大きく変化する。</p> <p>例：話題提供、全体との対話など</p>
	<p>アイランド型 グループ作業によく使われる。テーブル内に意識が集中するが、前に立つ人への注目度は下がる。</p> <p>例：グループ作業など</p>

その他に、教室の温度や空調、照明の当たり具合、掲示物や音楽の有無も机の配置と一緒に考えることで、子どもたちにとって心地よく、活動に集中できる空間をデザインできます。

関係性のデザイン

授業やワークショップの途中でグループ構成を変えるか否かについても、意識的に検討するようにしましょう。グループ構成を変えた場合は、子ども同士が多様な意見にふれることとなり、より多くの子どもたちとつながることができます。逆に変えない場合は、同じグループの子ども同士の関係性を深めることができるため、より深い対話が進んでいくこととなります。それぞれの効果を理解した上で、ワークショップの目的に沿った関係性のデザインをするようにしましょう。また、次のスキルで紹介するグループサイズも、関係性のデザインにとって大切な要素のひとつです。



初対面同士の子どもの多い場合には、子どもたちの知識量や性別、年齢、参加動機など可能な限り把握しましょう。把握した情報は、子どもたちにとって無理がないプログラムかどうかや、どのような問いが適しているか、加えたほうが良いプログラムはないかなど、プログラムをデザインしたり、確認したりするために必要な情報となります。また、子どもたちは年齢差や異性間を気にして、なかなか打ち解けにくいものです。事前に集めた情報を踏まえて、年齢や男女比のバランス、人間関係などを考慮しながらグループ分けするようにしましょう。

さらに、先生や子どもが意識するプログラム共通の約束として「グラドルール」（批判せず違いを楽しむ、短く話す、話を途中で遮らないなど）を作り、授業の冒頭で明示したり教室に掲出したりすることで、先生と子どもたちや、子どもたち同士が安心して関係を築くためのサポートをすることも大切です。

時間のデザイン（プログラムデザイン・マンダラ参照）

限られた時間の中でプログラムを実施するために、それぞれのプログラムの時間が十分に確保されているかを事前にしっかりと確認しましょう。プログラム実施時には、時間が余ることや、反対に不足することが多々あります。そのため、特に大切にしたい場面や、伝えたい内容を事前に決め、まとめましょう。プログラムに強弱がつき、臨機応変に対応しやすくなるうえ、時間の有無に左右されずに、プログラム内の伝えたい内容を漏れなく子どもたちに伝えることができます。予備の時間を設けておくなど、余裕を持った時間設定をすることが必要です。



さらに、特に重視したい場面についてはワークを増やす可能性について考えておくなど、いくつかオプションを用意しておくことで安心です。このように、あらゆる場面を想定したプログラムデザインをすることによってその場の状況に応じた対応が可能になります。

また、子どもたちの年齢に合わせてプログラムの間に必ず休憩時間を入れるようにしましょう。子どもたちの集中力が持続する時間にも限りがあります。休憩時間は子どもたちがリラックスする時間となるだけでなく、先生にとっても進捗状況を確認することができる貴重な時間となります。また、必要に応じて休憩時間後のプログラムの変更などもこの時間で検討することができるのと同時に、気になる子どもがいる場合には、休憩時間に声をかけて様子を探ることができます。

【引用・参考文献】

中野民夫『ファシリテーション革命 -参加型の場づくりの技法』、岩波アクティブ新書、2003年

中野民夫、森雅浩、鈴木まり子、富岡武、大枝奈美『ファシリテーション -実践から学ぶスキルとこころ』、岩波書店、2009年

スキル③ グループサイズ ～効果的なグループ編成を～

「学び合う場」では、グループで活動する機会が多々あります。グループごとに話し合う時間が10分間あった場合、5名で構成されるグループは単純に計算して1人あたり2分間話すことができます。これが2名の場合は1人あたり5分と、5名の時と比べて話すことができる時間は長くなります。多様な対話を期待する場合は4名～5名、深い対話を期待する場合は2名～3名といったように、プログラムのねらいや目的に合わせてグループサイズを変更しましょう。

また、すべてをグループで行うのではなく、時には個人で考える時間をつくったり、全体で考える時間をつくったりすることも効果的です。表4は、グループサイズとその効果をまとめたものです。

表4：グループサイズとその効果

グループサイズ	効果
1人（個人） 	個人の課題に向き合ってみることで、自分の次の行動について具体的に考えることができるようになります。グループワークの中でも、一人になって自分と対話してみたり、思いついたことを書き出してみたり、自分の考えを味わう時間は貴重です。
2人 	ペアで目の前の相手の話をじっくり聴いたり、自分の考えを話したりする機会をもつことができます。対話の状況を観察し、途中でペアを変えることも効果的です。

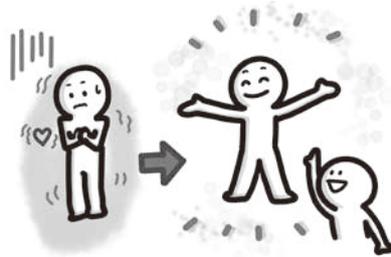
グループサイズ	効果
<p>3人</p> 	<p>「三人よれば文殊の知恵」と言われるとおり、親密で身近なグループとしての最小単位でありながら、相互作用や相乗効果がある人数と言われています。</p>
<p>4人</p> 	<p>ペアが2組一緒になると4人なので、場の切り替えにはちょうどよいサイズです。膝を寄せ合って座り、話し込むのにもよい人数とされています。アットホームでありながらも多様性が生まれてくるのもこの人数です。</p>
<p>全体</p> 	<p>グループ全体の連帯感とダイナミズムを味わえます。全員で一緒に体験ができるため、情報を一度に分かち合うことができます。</p>

【引用・参考文献】

中野民夫『ファシリテーション革命 -参加型の場づくりの技法』、岩波アクティブ新書、2003年

スキル④ アイスブレイク ～子どもたちの緊張を和らげる～

初対面の子どもたちは、どうしても緊張してしまうものです。また、同じクラスで日常的に時間や空間を共有している場合でも、相手のことを十分に把握していないこともあります。アイスブレイクとは、子どもたち同士の緊張（アイス）を和らげる機会（ブレイク）のことで、これからの時間への期待を高めていくものです。毎日会っているクラスの仲間でも、アイスブレイクを行うことで、子どもたちの気持ちを授業やワークショップに向けて調律（チューニング）することもできます。



ただし、アイスブレイクを効果的に進めるためには、次のような注意が必要です。

時間のかけ過ぎに注意

アイスブレイクはあくまでも、これからの時間を気持ちよく過ごしてもらうための導入です。プログラム時間全体の1～2割以内にしましょう。

過剰な「演出」に注意

「やり過ぎ」なアイスブレイクは不要です。勝ち負けを優先するあまり、興奮して喧嘩が起きてしまうようであれば、アイスブレイクの意味はなくなってしまうからです。子どもたちが次の活動にスムーズに移動できるようにこころがけましょう。

また、アイスブレイクは大きく「子ども対子ども」と「子ども対先生」の2種類にわけることができます。ここでは、既に関係性が出来上がっている子どもたち同士でも楽しめるアイスブレイクを紹介します。

「子ども対子ども」のアイスブレイク

1. はじめまして自己紹介

相手が知らないことを紹介し合うアクティビティです。

仲が良いクラス内で行っても効果的です。

対象学年：中学年・高学年

所要時間：3分程度

適正人数：2人～3人グループ



- ① 子どもたち同士で2人～3人組を作ります。
- ② 先生からの合図のもと、グループ内で自己紹介をします。発表者は「初めまして（自分の名前）です。」に続き、相手が知らない自分のこと（趣味や好きな食べ物など）を発表します。相手が知らないことを発表できるまで、自分の番は終わりません。
- ③ 相手が知らないことを伝えることができれば、交代です。同様に、相手の発表を聞きます。

2. 妖怪じゃんけん

教室を歩き回り、手（じゃんけん）と頭（計算）を使うアクティビティです。

対象学年：低学年・中学年

所要時間：5分程度（適正回数：3～5回）

適正人数：偶数が好ましい



- ① 子どもたちは教室を自由に歩き回ります。
- ② 先生からの「出たぞ!」という合図のもと、一番近くにいた子ども同士で2人組を作ります。
- ③ 2人組は「3・2・1 どろーん」の掛け声とともに、じゃんけんのように片手（または両手）の指で数を出し合います。
- ④ それぞれが出した指の合計数を先に答えた子どもの勝ちです。

「子ども対先生」のアイスブレイク

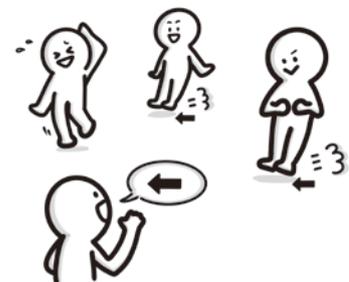
1. 指示ジャンプ

先生が「前後左右」の向きについて指示を出し、生徒がその指示と同じ方向（または逆の方向）にジャンプするアクティビティです。動作を伴うので室内外共に広い場所が好ましいです。

対象学年：低学年～高学年

所要時間：5分程度（適正回数：3回～5回）

適正人数：室内であれば隣の人とぶつからない程度の人数が好ましい。



- ① 先生は「前後左右」の向きについて4つの指示を出します。
- ② 子どもたちは指示の方向を声に出しながら動きます（ジャンプする）。（例：「前・前・後ろ・右」と言いながらその方向にジャンプする）
- ③ 指示の前に「逆方向」と指示した場合、指示と逆方向の動作をするなど、難易度を変更することも可能です。

2. UFO

先生の動作に注目し、合わせて手をたたく（拍手する）アクティビティです。

対象学年：低学年～高学年

所要時間：3分程度

適正人数：特になし。



- ① 先生は子どもたちに対して右に90°体向け、両腕を前方につきます。（前ならえの状態）。
- ② 右手の位置は固定したまま（伸ばしたまま）、左手を伸ばしたまま上下に動かします。両手が重なった時だけ子どもたちは手を叩きます（拍手する）。
- ④ 先生は両手が重なる前に止めるなどフェイントを入れることで、より盛り上がります。

スキル⑤ 問いの設定 ～対話を活性化させる～

先生から発せられる「問い」や「課題」は「学び合う場」において重要な役割を果たします。例えば、先生から「気候変動を防ぐためにどうしますか？」と子どもたちに問いかけたとします。この場合、問いの主語や条件が曖昧だと、子どもたちの回答は、自分としてどうするのか、学校や地域としてどうするのかなどバラツキが出てしまいます。このように、問いの主語や課題の提示の仕方によっては、その場の対話が活発になったり、沈黙が続いたりします。



「問い」には、クローズド・クエスチョンとオープン・クエスチョンの2種類があります。クローズド・クエスチョンとは、主に子どもたちが「はい、いいえ」または「AかBか」で答えられる「問い」を指します。例えば、「朝ごはんを食べましたか？」や「AとBどちらの意見に賛成ですか？」などです。プログラム導入時の質問や、子どもたちの理解度を確認するために使います。

一方で、オープン・クエスチョンは、子どもたちが考えたことや感じたことを自由に答えられる「問い」や「課題」となります。例えば、「～について、どうしてそう思ったの？」や「～の立場になって考えてみよう！」などが挙げられます。主には、何かを探求したり、自由に発想をふくらましたりする時に使います。また、オープン・クエスチョンは、6W2Hを入れ、構成すると設定しやすくなります。

表5：6W2H

What：何を	When：いつ
Why：なぜ	Where：どこで
Who：誰が	How：どのように
Whom：誰に	How much：どれくらいの

「学び合う場」のデザインにおいては、オープン・クエスチョンの特徴を活かした問いを設定することで、対話をさらに活性化することができます。

魅力的な問い

そもそも問いが魅力的でなければ、子どもたちはグループ作業での対話に興味・関心を持ちません。また、子どもたちの知識量やバックグラウンドはそれぞれ違います。特定の子どもに合わせたり、知識量が必要な問いを立てたりするのではなく、子どもたち全員にとって「魅力的な問い」を投げかけるようにしましょう。下記2つの要素に留意することで、魅力的な問いを生み出しやすくなります。



- ① 知識の量や体験の差があっても答えられる
- ② 問いや課題を追究すると、次々に新たな問いや疑問が生まれる（それを解決するために自ら調べたり勉強したりしたくなる）

先生が求める答えに合わせて問いを設定したくなるものですが、そこはグッと我慢して正解がひとつとは限らない問いを投げかけてみましょう。先生は子どもたちと一緒に新たにアイデアや価値観を作り出す役割を担っています。正解がひとつとは限らない問いや課題に向き合う時間は、子どもたちにとって、安心して自分の考えを発信する機会となりえます。誘導的な問いから生まれる活動は、一見すると良いグループ活動に見えるかもしれませんが、実際には対話が深まっていないことや、広がっていないことがあるので注意が必要です。子どもたちは先生が求める答えに近付くようにグループ作業を行っている可能性もあるからです。

また、問いや課題に対して意見交換してもらう際は、下記のブレインストーミング4つの原則を伝えることで、子どもたちは自由に発言しても良い場所と認識し、活発に対話を進めることができます。

- ① 相手の意見を批判しない
- ② 自由に発言してよい
- ③ 良い意見を言おうとしなくてたくさん発言する
- ④ 様々な意見をつなげてみる

【魅力的な問いや課題の例】

例1：自分たちの住むまちを持続可能な（将来にわたって住み続けられる）まちにするにはどうしたらよいだろう？

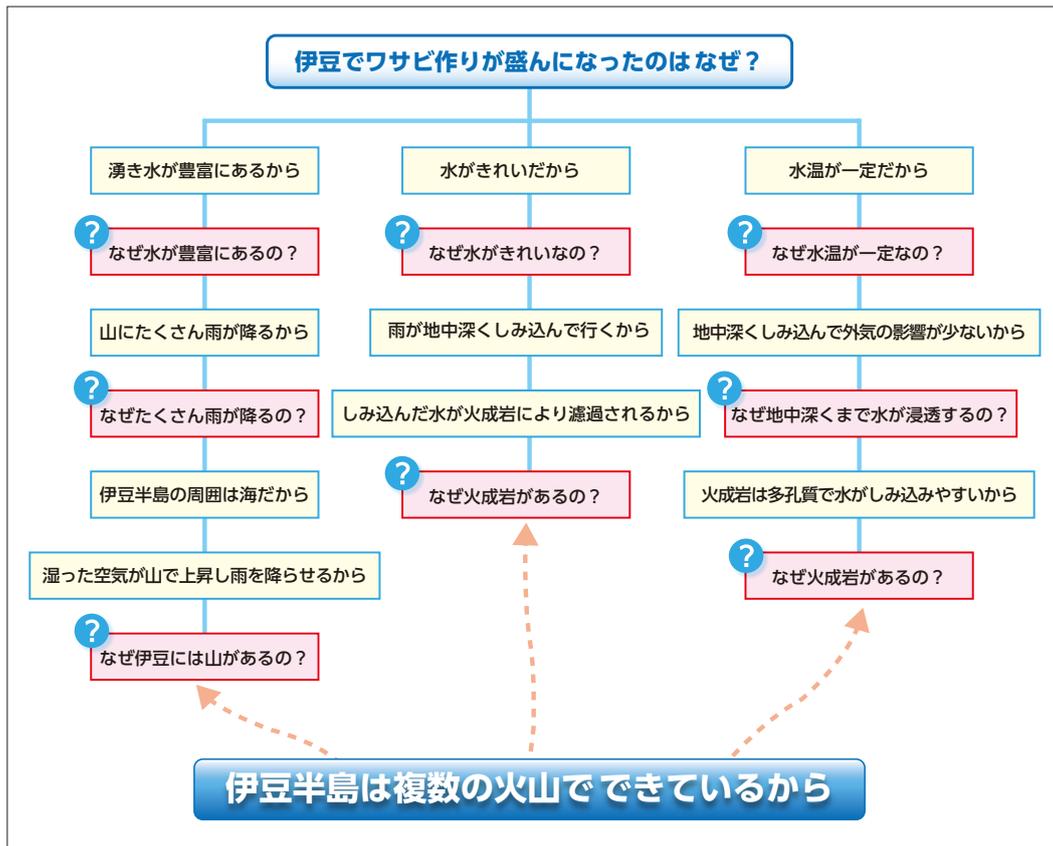
例えば、まち探検やグループ作業を通して、持続可能でない要因を探していきます。そして、その要因に対して解決策や自分たちのできることを探して、行動に移します。



例2：食べ残しはどのようにして悪いの？

例えば、食べ残しに関する調査やごみ処理場訪問を通して、どれほどの食べ残しが世界や身の回りで発生しているのかを考えます。その後、自分たちの行動の振り返りや、解決策を考えます。

下の図は実際の授業で使用した問いの例です。



静岡県の伊豆は良質なワサビの産地として有名です。その理由を「伊豆でワサビ作りが盛んになったのはなぜ?」という問いでスタートして追究を進めると、最後には伊豆が火山でできているからだという結論に行き着きます。つまり、伊豆ワサビは火山（大地＝ジオ）の恵みであることを理解していくことに繋がるのです。

よい問いかけ（問い・課題）は次々に新たな問いや疑問を生みます。それを追究することで様々なつながりを理解し、より深い学びに繋がります。

大塚明（共同プロジェクト委員会委員・元中学校校長）

スキル⑥ 受け止める ～子どもたちが安心して発言できる場をつくる～

「学び合いの場」では、多様な意見やアイデアが出されるものです。先生としては、予想外の意見やアイデアが出されると自分の意図する方向に修正しがちですが、多様性こそ「学び合う場」の醍醐味です。あらゆる意見を「なるほどね」と受け止め、自分の考えを表現したことを評価してあげましょう。発言が受け止められる効果は予想以上に大きいものです。

多くの人がいる前で自分の意見が批判されたり、無視されたりするとショックを受け、萎縮してしまい、その後の発言にも消極的になってしまいます。たとえ、的外れな意見やアイデアであっても批判することは避け、しっかりと受け止めた上で、まずは自分の考えを表現したことを認めましょう。ただし、明らかに間違った知識や情報の場合には、その子どもの気づきを促すようなアドバイスが必要です。しかし、多くの場合先生が指



摘しなくても仲間との対話を通して自ら気づいたり仲間に指摘されたりしながら、次第に考えが深まり解決に向かっていきます。そのため、そのような気づきや成長を温かく見守ってあげることが大切です。

「学び合う場」のゴールは問いを自分ごととして捉え、その後の行動変容につなげることです。子どもたちが自ら問いや課題に対して探求していくことが大切です。子どもたちは先生の期待に応えようと模範的な解答をすることがあります。この場合、先生としては模範的な解答であっても、そのまま受け止めるのではなく、オープン・クエスチョンを用いて、さらに子どもたちの本来の考えや思いを引き出していきましょう。

受け止められた経験は、子どもたちにとっての「この場は安心して発言できる場である」という認識につながります。平成26年度に内閣府が発行した「子ども・若者白書」によると、日本の子どもたちは他国の子どもたちと比べて自己肯定感が低く、うまくいくか分からないことに対して意欲的に取り組む意識が低いと言われています。それは、正解だけを求められ、正解以外の様々な考えを受け止められる機会が少ないからではないでしょうか。多様な考えを受け止め、子どもたちの良さを引き出すことが大切です。

子どもたちの意見を受け止め、問いを深めることは、子どもたちとの深い学び合いにつながります。子どもたちと対峙するというよりは、多世代で多様な思いや考えをわかちあうことが重要です。子どもたちと正解が1つではない未来をともに考えていくイメージで、楽しく「学び合う場」をデザインしましょう。

【引用・参考文献】
内閣府『子ども・若者白書<平成26年版>』、日本印刷、2014年

スキル⑦ 伝える工夫 ～プレゼンテーションは短くシンプルに～

伝える側は、言ったことは相手にも伝わっていると思い込んでしまいます。しかし、大切なことは「言ったかどうか」ではなく、「伝わったかどうか」です。相手にしっかりと伝えるためにここでは、授業やワークショップで効果的に伝えるための工夫を紹介します。



先生の話し過ぎに注意

「学び合う場」の主役は先生ではなく、子どもたちです。一方的に先生が話し過ぎてしまうと、子どもたちが積極的に参加しようという意識も低くなってしまいます。「プレゼンテーションはKISSでいこう」という言葉があります。「KISS」とは、「Keep It Short and Simple」の頭文字を取ったもので、プレゼンテーションは短く、シンプルを心がけましょうという意味です。子どもたちが一度に処理できる情報の量は限られています。全体の時間に対して、先生が話す時間は極力減らすよう心がけましょう。

授業のねらいやタイムスケジュールを掲示する

授業の説明を受けた時はねらいやタイムスケジュールを覚えていますが、時間の経過とともにどうしても記憶が薄れてしまいます。ねらいやタイムスケジュールは教室内の見える位置に掲示しましょう。そうすることで、子どもたちは自分のタイミングでそれらを再確認することができます。



伝わりやすい方法

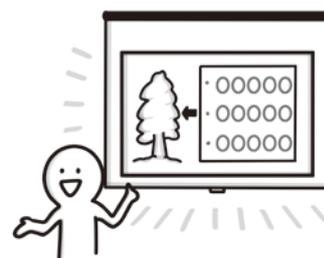
子どもたちの理解を促進させるためにも、言葉の「見える化」は非常に大切です。先生が何を話しているのか、どこを話しているのか子どもたちにも分かるように心がけましょう。「口頭で説明」「スライドを使って」「板書をしながら」「KP法（紙芝居プレゼンテーション法）によって」など情報を伝える方法は様々ですが、それぞれ長所と短所があります。その場に合った方法を使いましょう。また、プレゼンテーションの手法として特にスライドを使う場合は以下の注意が必要です。

文字の読みやすさ

教室の広さにもよりますが、スクリーンから最も距離の離れた子どもたちにも読める大きさや色、フォントを心がけましょう。また、子どもたちの年齢に合わせて漢字にはフリガナを振るようしましょう。

分かりやすいスライド

子どもたちでもスライド投影時間内に読むことができるよう、文章はできるだけ短く、シンプルに記載するようにしましょう。文章だけではなく図や写真を用いると効果的です。



グループ作業の手順説明の方法

グループ作業では、まずは全体像を簡単に示し、次に段階を追って手順を説明しましょう。ゴールのイメージ（例：20分後に各グループ3分以内で発表）を始めに明示しておくこと、グループ作業が円滑に進みます。

スキル③ 「ふりかえり」と「わかちあい」 ～学びを深める貴重な時間～

ふりかえりには、個人での「ふりかえり」とグループでの「わかちあい」の2つの段階があります。

1人になり自分と対話することが「ふりかえり」です。「ふりかえり」によって内省し、これまで意識することがなかったことに気がつくことができます。



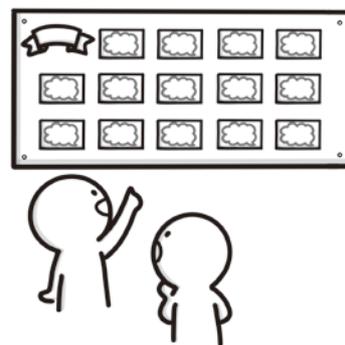
ふりかえた内容を数人で共有することが「わかちあい」です。「わかちあい」では、他者の言葉から自分が言語化できなかった感情に気づくことができたり、自分のふりかえりを表現したりすることで、学びを深める貴重な時間を過ごすことができます。

「学び合う場」にとって「ふりかえり」と「わかちあい」は特別な意味を持ちます。それまでの活動をふりかえて、「そこで何があったのか?」「何を思ったのか?」「どうしてそう思ったのか?」「これからどうしようと思うのか?」を考え、自分や仲間の考えの深まりや成長を確認します。

「ふりかえり」や「わかちあい」には、以下の方法を取り入れることで子どもたちの発言を引き出しやすくなります。

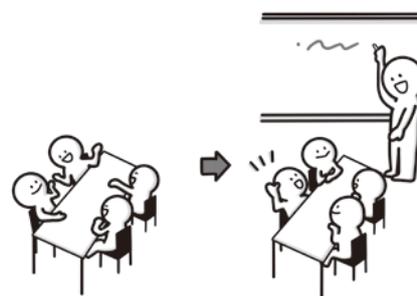
感想や質問を書いて掲示する

発言する必要はないので、子どもたちの緊張も軽減することができます。他者の質問も俯瞰できるため、「それ、わたしも聞きたかった!」と思いを共有できます。



小グループで感想・質問について話し合ってもらい、その後に挙手をしてもらうグループ内で自分の意見や質問を整理・確認することができ、全体に向けて声掛けする時に比べて、子どもたちも手を挙げやすくなります。

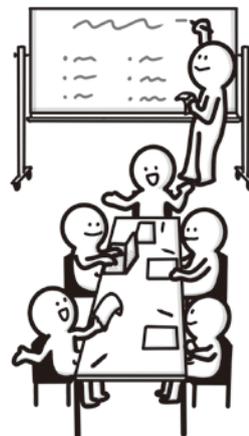
授業やワークショップ中だけが、ふりかえりの時間とは限りません。例えば、一晩寝た後や給食を食べた後など時間が経過することによって、様々な経験がつながり学びが深まることもあります。そのため、授業やワークショップ後であっても、子どもたちに問いかけ続けましょう。



スキル⑨ フィードバック ～授業をよりよくするために～

授業やワークショップをより良くするために、自己評価の他にも他者評価（フィードバック）も大切な要素となります。授業やワークショップが終了するごとに評価 / 改善について確認するフィードバックの時間を設けましょう。

フィードバックとは、授業やワークショップの出来栄えに点数をつけることではありません。フィードバックは「鏡」のようなものであり、相手に自分の姿がどのように映っているのかを知る機会となります。そして、「鏡」の数が多ければ多いほど、自分自身の姿を立体的に映すことができ、授業やワークショップを効果的に改善していくことができます。



ここでは、成長のための材料を集める効果的なフィードバックの方法を紹介します。

客観的な情報の収集

まずは客観的な情報を集めましょう。子どもたちや保護者の言葉も重要な情報となります。例えば、スキル⑧の「ふりかえり」や「わかちあい」で子どもたちから出された感想や質問は非常に有益です。ワークショップではプログラムの評価 / 改善を目的にアンケートを行うことがあります。このように客観的な情報をフィードバックとして活用しましょう。

先生同士のフィードバック

先生同士のフィードバックの手順は（１）情報の共有（２）個々の先生から気づいた点の発言（３）次回以降の改善点の確認となります。（２）の発言の順序は経験の少ない先生から順に行う方が新鮮な視点からの指摘を得られて有効です。また、全体についての発言をしてもらう方法もありますが、いくつかのプログラムの塊ごとに発言を自由に募る方法もあります。数日にわたる授業やワークショップの場合には、１日ごとにフィードバックを行うことで翌日のプログラム改善に役立てることができます。

フィードバックする側の工夫

フィードバックを唯一の改善方法として受け取ってしまうことがあります。改善方法はひとつとは限りません。そのため、フィードバックには接頭語に「私だったら～」という言葉を入れることで、受ける側は立ち止まって考える機会を得ることができます。

フィードバックでは、良い点を認めて褒めた上で、「私だったら～」の接頭語を用いて改善点を提案しましょう。フィードバックを「する側 / 受ける側」は「傷つける / 傷つく」ことを恐れる傾向にありますが習慣化させることでそれらを防ぐことができます。

スキル⑩ 道具の活用 ～ファシリテーション実施のための7つ道具～

環境教育の指導者がよく活用している7つ道具を紹介します。授業やワークショップの内容によっては、追加や変更もありえます。

**①進行表**

時間管理に使います。予定時間よりも進んでいるのか遅れているのかを把握する他、フィードバックの記入時間や質疑応答の時間を細かく調整できます。

②ストップウォッチ（タイマー）

個人やグループ単位で時間を区切って発表などをしてもらう場合に、ストップウォッチ（タイマー）は必需品です。時間も分かる機能も付いているものがおすすめです。

③笛・ベル

時間を区切る合図に使います。「ダックコール」のような間の抜けた愛嬌のある音のする笛は会場を和ませます。「クマ鈴」や「チベタンベル」を使う人もいます。

④模造紙・紙

「ふりかえり」や「わかちあい」で使います。紙は用途に合わせて切って使うこともできます。裏紙でも問題ありません。

⑤マーカー

水性のマーカー各色を揃えると便利です。油性はテーブルを汚す危険性があります。準備段階でインクのかすれがないかの確認を行い、補充インクの用意もしておきましょう。

⑥付箋

サイズと筆記具を合わせる必要があります。書き込む量やペンの太さなどを考慮しサイズを選びましょう。

⑦マグネット

書かれた用紙を黒板やホワイトボードなどに貼る際に使用します。直径2～3センチの丸いマグネットや棒状のマグネットなど用途に合わせて活用しましょう。

おわりに ～よりよい未来に向けて～

環境教育で培ってきた「学び合う場」は、子どもたち同士の対話を通して、学びを深めることを大切にしています。最初は、子どもたちが何を話せばよいのか分からなかったり、戸惑ったりすることがあるかもしれません。

「学び合う場」に慣れてくると、自分自身の意見や思いを自由に発言することや、仲間と一緒に何か気づき、創り出すことが楽しくなってきます。そして、先生も改めて「学び合う場」の重要性に気づかされるのです。

理想の「学び合う場」に近づけるためにはどうしたらいいのでしょうか。

PDCA（計画・実施・評価・改善）サイクルに沿って、授業やワークショップの質を継続的に改善し、経験を積んでいくことが大切です。

世界では、気候変動や森林伐採などの環境問題をはじめ、戦争や貧困、飢餓、教育格差など様々な問題が混在し、持続不可能な社会となっています。

2015年に世界が目指すべき目標として持続可能な開発目標（Sustainable Development Goals: SDGs）が国連で採択されました。これを受け「世界を変革」し、「誰一人取り残さない」社会の実現が強く求められています。地球に生きるあらゆるステークホルダーが対話を通じて、多角的な視点で持続可能な社会を共創していくことが大きな意味を持つようになってきています。

その対話をつなぐのがファシリテーションであり、鍵となるのが「学び合う場」です。

魅力的な問いと同様にファシリテーションの方法も1つとは限りません。このガイドブックでは10のファシリテーションスキルを紹介しましたが、何度でもこのガイドブックを読み返して学び続けていくことで可能性が広がります。

それでは、よりよい未来に向けて「学び合う場」をデザインし続けていきましょう。

資料編 ～もっと学びを深めたい人のために～

【書籍】

- リフ『アドベンチャーグループカウンセリングの実践』、C.S.L. 学習評価研究所、1997年
- 中野民夫『ワークショップ - 新しい学びと創造の場』、岩波新書、2001年
- 多田孝志『対話力を育てる - 「共創型対話」が拓く地球時代のコミュニケーション』、教育出版、2006年
- 上田信行、中原敦『プレイフル・ラーニング』、三省堂、2012年
- 平田オリザ『わかりあえないことから - コミュニケーション能力とは何か』、講談社、2012年
- 川嶋直『KP法 - シンプルに伝える紙芝居プレゼンテーション』、みくに出版、2013年
- 国立教育政策研究所教育課程研究センター『環境教育指導資料 - 幼稚園・小学校編-』、東洋館出版社、2014年
- 石戸奈々子『子どもの創造カスイッチ！遊びと学びのひみつ基地CANVASの実践』、フィルムアート社、2014年
- 日本環境教育学会『アクティブ・ラーニングと環境教育』、小学館、2016年
- 中野民夫『学び合う場のつくり方 - 本当の学びへのファシリテーション』、岩波書店、2017年
- 川嶋直、中野民夫『えんたくん革命』、みくに出版、2018年
- 諏訪哲郎『学校教育 3.0』、三恵社、2018年

【研修等】

名称	教職員等環境教育・学習推進リーダー養成研修
組織	環境省（協力：文部科学省）
内容	持続可能な社会の構築を目指して、地域で環境教育・学習を推進するリーダー的な人材を育成することを目的に、教職員のカリキュラム・デザイン力や実践力を高めるための講義及びグループワークによる研修
URL	https://edu.env.go.jp

名称	環境人材育成・認定等事業データベース
組織	環境省
内容	全国で行われている、環境教育等の指導者等を育成または認定する事業、または環境教育等に関する教材を開発し提供する事業として国に登録されているもの
URL	https://edu.env.go.jp/reg/

「学び合う場」をデザインする ～環境教育から学ぶ10のファシリテーションスキル～

企画・制作：日中韓環境教育ネットワーク(TEEN)共同プロジェクト委員会

飯田貴也 大塚明 近藤順子 篠田真穂 諏訪哲郎 高橋尚也 中野民夫

編集：公益社団法人日本環境教育フォーラム(JEEF)

イラスト：中尾有里

デザイン：株式会社大川印刷

発行日：令和2年3月

発行者：環境省 大臣官房 総合政策課 環境教育推進室

〒100-8975 東京都千代田区霞が関1-2-2

all rights reserved



FSC®森林認証紙、ノンVOC インキ（石油系溶剤 0%）など印刷資材と製造工程が環境に配慮されたグリーンプリンティング認定工場にて、印刷事業において発生する CO₂全てをカーボンオフセット（相殺）した「ゼロカーボンプリント」で印刷しています。