

地域の教育力を取り戻そう

—ワークショップデザイナー 育成プログラム

青山学院大学 社会情報学部教授
苅宿 俊文



はじめに

昨今、さまざまな場所でワークショップ（参加体験型活動プログラム）が行われています。公民館をはじめ、博物館、美術館、劇場、その他多くの地域活動のなかにもワークショップ的な手法を使った「場」が増えています。実施されているワークショップには、それぞれの特徴がありますが、そのなかでも共通項としてあげられる「コミュニケーションの場づくり」に着目し、青山学院大学と大阪大学は、2008年度より共同事業として「ワークショップデザイナー育成プログラム」を開講しています。文部科学省社会人の学び直しニーズ対応教育推進プログラム事業の委託を受けて実施しているこのプログラムは、ワークショップの企画・運営をとおして、地域の教育力をイノベーションできる人材を育成することをめざしています。

1 学校外の学びをもう一度

いま「社会の学校化」が進んでいると言われています。学ぶことはすなわち教わることであり、何事についても、「マニュアル」を教えてもらうことを前提に考えてしまう。そんな風潮が強まっているのです。

学校教育には、はっきりした目的・目標が

あり、それを効率的に達成するために、教師対生徒という教授法、段階的・体系的なプログラム、客観的な習熟度の評価方法などが、システムとして整備されています。こうした教育が不可欠であることは言うまでもありませんが、人が人として生きるために必要な学びのなかには、このような学校的な教育になじまないものもたくさんあります。

たとえば、最近何かと話題になる「コミュニケーション能力」もその1つかもしれません。言葉遣いや論理の組み立てなどは学校で教えられますが、もっとも基本的な話す力・聞く力については、実際にいろいろな人と出会って、さまざまな形のコミュニケーションを体験するなかで、自分がもっている能力に気づき、それを伸ばしていくものだからです。

かつては地域コミュニティが、学校外のさまざまな教育を、自然な形で担っていました。しかし近年、コミュニティが力を失う一方で、子どもたちの放課後はますます管理されたものになっています。「地域の教育力」は、すっかり弱まってしまいました。

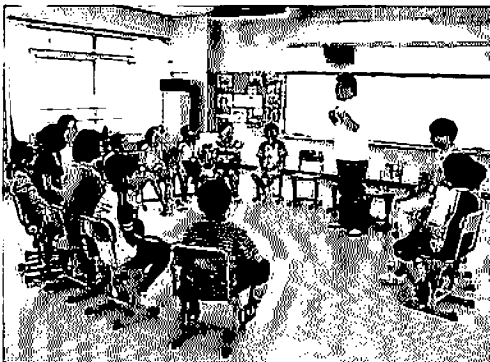
私たちが考えるワークショップデザイナーとは、教えてもらう学びだけでなく、自ら発見し、自ら伸ばす学びがあるということを知づかせる、あるいは、それを体験させてくれる。また、地域のなかで大人と子どもたちを

つなぎ、学校支援も可能な地域の教育力を再生してくれる。そういう活動ができる人材です。そして、そのような人材が、公民館をはじめとした地域教育の場で活躍することで、学校外の学びをもう一度取り戻したいと思っているのです。

「2 ワークショップデザイナーとは

「ワークショップデザイナー」と聞いて、何をする人なのか、すぐにピンとくる方は少ないかもしれません。「ワークショップ」とは、表現活動やものづくりなどの活動に実際に参加し、その体験をとおして学ぶためのプログラムのことです。そうしたプログラムを企画し、運営する専門家がワークショップデザイナーです。

ワークショップを企画・運営していくとき、ワークショップデザイナーにとって重要なのは、ワークショップの中身ではありません。ワークショップの活動の中身は、パソコンでロボットのプログラミングをすることだったり、役を決めて即興のお芝居をすることだったり、無限にあるからです。重要なことは、体験をとおして楽しみながら学ぶ、ワークショップという「方法」なのです。した



演習科目でワークショップを運営する受講生

がって、ワークショップデザイナーに求められるのは、教師や監督の役割ではありません。自分自身も活動に参加し、子どもとともに楽しみ、ともに学ぶ姿勢です。子どもたちはそれを見て、自然に学びへの意欲を高めるのです。

「3 ワークショップデザイナー育成プログラムについて

(1) カリキュラムについて

ワークショップデザイナー育成プログラムは、青山学院大学では1年に3期、大阪大学では1年に2期開講されます。具体的なカリキュラム内容としては、基礎コース、デザインコース、マネジメントコースの3コース、トータル120時間を体系的に学んでいきます(次頁参照)。

座学が中心の基礎コースでは、ワークショップを企画していくときにベースとなる考え方として、「参加することが学びである」という状況論的な学習観を基盤に学んでいきます。

実践が中心のデザインコースでは、協力団体での研修(ワークショップの見学)で知識や技術を学びます。そしてワークショップの企画、参加者を前にした実際のワークショップを運営、これを2セットくり返すカリキュラム構成になっています。スパイラル型のカリキュラムのなかで、受講生は、数回のトライ&エラーをくり返し、学んでいくことができます。

最後のマネジメントコースでは、ワークショップのコーディネートに重点をおいて学びます。協力団体での実地研修や、講師の授業を受けるなかで、さまざまなグループワーク

カリキュラムの流れ

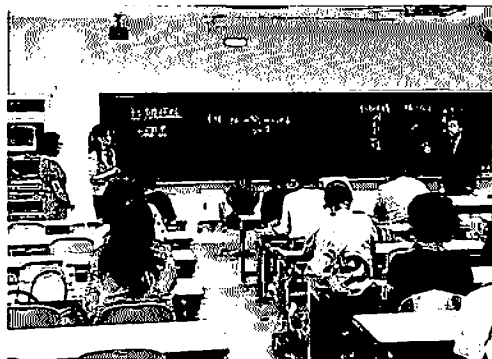
基礎コース	ワークショップをデザインするときの基本的な考えを学習論から学んでいくコース	e-ラーニング科目 : 15 時間 演習科目 : 12 時間 合計 : 27 時間
デザインコース	ワークショップをデザインするときの実践力を磨くためのコース	e-ラーニング科目 : 18 時間 演習科目 : 24 時間 研修科目 : 12 時間 実習科目 : 16 時間 合計 : 70 時間
マネジメントコース	ワークショップをマネジメントしたりコーディネートしたりするときの知識や経験を積むコース	e-ラーニング科目 : 6 時間 演習科目 : 12 時間 研修科目 : 5 時間 合計 : 23 時間
総計		: 120 時間

を体験し、管理能力などマネジメントスキルを学ぶことができます。

上記120時間のカリキュラムを、およそ3か月かけて修了します。すべてを修了すると、学校教育法に基づく履修証明書が大学から交付されます。

(2) 講師について

ワークショップデザイナー育成プログラムでは、カリキュラムの3分の1は、パソコンを使った「e-ラーニング」です。講義をビデオ化することで、受講生は場所や時間帯を選ばず、自由に受講できるというだけではなく、数多くの専門家に講師としてご参加いただくことが可能になりました。講師には、ワークショップ企画プロデューサーの中野民夫氏をはじめ、美術館の学芸員の方、小学校の校長先生など実践者の方から、青山学院大学教授



大学で授業を受ける受講生

で認知科学が専門の佐伯^{つたか}氏、劇作家、演出家で大阪大学教授の平田オリザ氏など大学教授まで、さまざまな分野の方がいます。近年、いろいろな場所で、ワークショップ講座やファシリテーション講座が開かれていますが、実践とのバランスを取りながら、学術的な理論を学ぶことができるということも、本プログラムの魅力の1つとしてあげられます。



グループでワークショップを企画する受講生

(3) 受講生について

本プログラムは、2009年度から受講生を受け入れて始動しています。受講生は、20代～60代と、年齢層が幅広く、そのなかでも最も30代の層が厚いことが特徴としてあげられます。今まさに、自分で現場をもっている人が、本プログラムで学んだことを即、現場で活かして活躍している姿を目にすることも少なくありません。

受講生の職業は、企業で人材育成を担当している人、行政職員、社会教育主事、教員、NPO職員、アーティスト、主婦の方などさまざまです。120時間すべてを修了した修了生たちは口々に、「なによりも、一緒に学べた仲間との出会いと、つながりが宝」だと言います。年齢も、職種も違った人たちが集いながら、一緒に学んでいく過程でおこっていくさまざまな出来事は、決してよいことばかりではありません。しかし、大人が真剣に向き合っている場には、カリキュラムという枠を超えた、受講生同士がつくり上げる、“本当の学び”があるように思います。

4 おわりに

「ワークショップを学ぶ」と考えたとき、

それは一見とても混沌としているかもしれませんが、実際にまだ整理されていない分野であることも確かです。しかし、不確定だからこそ、お互いに学び合え、教え合える環境がそこにはあります。何かを教えてもらうだけではなく、自分が参加していくことで、学びが形成されていく、まさにワークショップ的な学びの現場がここにあるのです。

地域の教育力を取り戻す。その第一歩として、共通の志をもった仲間と、越境しながら学び合える本プログラムへ、意欲あふれる皆様のご参加をお待ちしております。

●お申し込み、お問い合わせ先●

2010年度のワークショップデザイナー育成プログラムの募集がまもなく始まりま

す。

【2010年度 第1期受講期間】

青山学院大学 4月9日～7月4日

大阪大学 4月～7月(予定)

【連絡先】

青山学院大学ワークショップデザイナー育成プログラム推進室

住所：〒150-8366

東京都渋谷区渋谷4-4-25

2号館240

電話：03-3409-6083

E-mail：wsd@aoyamagakuin.jp

【詳細はこちら】

▽「ワークショップデザイナー育成プログラム」オリジナルサイト

<http://www.hirc.aoyama.ac.jp/wsd/index.html>

または、「ワークショップデザイナー育成プログラム」で検索！