ワークショップ

ワークショップとは

従来の研修や会議

・あらかじめ用意されたたたき台をパソコンで投影
・参加者全員で難癖をつけていくスタイル
・講師や先生が一方通行で教育

ワークショップ

・主体的に参加したメンバー
・協働体験を通じて創造と学習を生み出す場
・アイディアも生まれ納得感も高まる

五つの要素

参加

・メンバーが主体的に参加
・参加するしないもメンバーの決断
・多様なメンバーが当事者意識を持って参加

体験

・体験を持ち帰りそれを素材に活動を組み立てる
・共通の体験
・体験こそがワークショップの素材

協働

・互いの資源を持ち寄り協働作業を通じて相乗効果

創造

・新しい「知」を生み出すための方法論
・協働作業を通じて一人では思いつかないことを発見

学習

・相互作用を通じて一人では得られない気づきを得る
・プロセスを通じて学習を引き起こす

３つのタイプ

組織系 (問題解決型)

・功利的な問題を扱う
・ビジネスパーソンになじみ

社会系 (合意形成型)

・規範的な問題を扱う
・参加者の合意形成を目的

人間系 (教育学習型)

・心理的な問題を扱う
・個人の教育、学習、成長を目的
・ワークショップの原点
・一番歴史が深い

複合系 (変革型)

・上記３つの特徴を併せ持つ

必要な３つのスキル

チーム・デザインのスキル

■集団の呼び名

・人間系ではグループ
・組織系ではチーム

■効率的なチームを設計

■ 4 つの要素

枠組み (コンセプト)

・狙い
・ゴール
・プロセス
・活動指針

メンバー (参加者)

・人を集めるプロセス
・場 (環境)
・部屋選びから空間の演出

関係性

・メンバー間の結びつき
　・自己開示
　・協働体験

プログラム・デザインのスキル

・自然発生的に相互作用が起こるのを待つのは時間がかかる
・活動を促進させる手立て

■シナリオ

・いくつかよく知られたプログラムのパターンがある
・狙い (ゴール)、活動内容 (アクティビティ)、テーマ (問い)、活動環境 (場) に展開

ファシリテーションのスキル

■先導のスキル (Leading)

インストラクション

・進め方、ルールといった大まかな枠組みを指示

ペースセッティング

・ムードやペースを決める
・安心して自己開示できる雰囲気
・自らが率先して自己開示

保持のスキル (Holding)

・できた場の流れを保持
・傾聴、復唱、観察

介入のスキル (Adjusting)

・逸脱、混乱、偏向、逃避・・・方向性を修正

終息のスキル (Closing)

・成果のまとめ
・全員で確認
・相互で分かち合う

大切な 3 つの心得

・互いを尊重する
・参加したい人だけが参加する
・段階を踏んでレベルを上げる