

「第2回ファシリテーション勉強会 in 沖縄」実施レポート

日時： 2007年11月21日（水）18時00分～20時30分

会場： 株式会社カルティベイト セミナールーム（那覇市安謝）

テーマ： 『プログラムデザインでやる気を引き出す！』

趣旨： ファシリテーションのサワリをちょこっと体験していただくという趣旨の前回に引き続き、今回は「じゃあ、どうしたら私にもファシリテーションができるの？」という視点から、「会議のプロセス」に注目し、ファシリテーターがどのようにしてプログラムをデザインしていくのか、その考え方や手法などを体験する勉強会を開催しました。

参加者： 15名（行政、ホテル業、経営コンサルタント、メンタルトレーナー、高校教諭など）

ゲスト： 日本ファシリテーション協会理事 鈴木まり子さん

運営&報告： 株式会社カルティベイト 平井雅

【内容】

18:10 自己紹介

♪今回もウチナータイムにより、定刻より少しばかり遅れて始まりました。

* 勉強会の趣旨説明（平井）

* 自己紹介（鈴木理事）



18:20 チェックイン

知り合いタイム

自分が呼ばれたい名前を名札に書く。紙を4等分し、①呼ばれたい名前（ニックネーム）②今の気分 ③マイブーム ④今日期待することを書く。皆で立ち、机、イスを片付けてスペースを作り、紙を持ちながら2人一組で簡単に自己紹介しあう。できるだけ多くの人と知り合う。5分ぐらいで5～6人と知り合うようにする。
♪初対面が多い場合に打ち解けやすい方法です！



18:45 ミニレクチャー

プログラムデザインとは

*ファシリテーターとは、進行促進役、「助産師さん」＝生まれるのを助ける人。ファシリテーターに大切なのは①場づくり ②プログラムデザイン ③ファシリテーションの技術。今日は②。ファシリテーターの技術には「事前の技術（いかに会議のプロセスをデザインするか）」と「本番の技術」がある。前回勉強会の「フレームワーク」などは本番の技術。

*プログラムデザインとは、限りられた時間をど





19:50 グループディスカッションの振り返り(5分)

*できあがった内容より、プロセスを重視しての振り返り。誰が議論をリードしていたか、全員が声を出しているか、目的が共有されたか、自分はどう参加したがなどについて、グループごとに考える。

20:00 チェックアウト

*全員がイスを持って円く輪になり気づいたことなどの共有を行った。「時計回し」の手法（発言者の隣の人が秒針のついている時計を見ていて30秒経ったらそっと発言者に時計を手渡す）で順番に発言。

♪この手法もひとりひとりがダラダラ話さないのでもいいですね！

【気づき】

- 行政は会議が下手なので参考にしたい。曼荼羅の手法は使いこなすのが難しいという印象。
- 共有、拡散、収束の中でも共有が大切。今日も最初共有できなくて話がうまくいかなかった。
- 今もって今回の曼荼羅の「目的」が理解できていない。悔しい。
- 疑問がわいてきてきている。せっかくメンバーがいい意見を言っているにもかかわらずそれをファシリテーターとしてスルーしてしまった。
- ファシリテーター以外にも書く人などの役割が大切だと思った。いまいち理解していないところがあったがファシリテーターの人に修正してもらった。
- 「創造的でユニークで楽しい」がとてもいいと思いました。「マル秘」の部分、帰り際に見てください。
- 自分もこれまで考えを整理するために曼荼羅を作ったことがあるので、マンダラでもないなと思いました。
- 仕事柄、普段から会議の目的には注意しているつもりではあったが、今日はとてもいろいろ気づけた。
- 学校教育の現場でもよく「なんでこれをやるのか」に立ち戻って考えているので、曼荼羅はいつでもその目的に戻れるのでいい。自分の指導案づくりにも活用したい。
- 普段の会議は話の途中でどんどんずれるので、目的がしっかりしているのはいいと思った。グループワークで13分経った頃ようやく「共有」できたという体験は勉強になった。
- 自分のグループは最初に意識を共有させることをしなかったのが、その大切さがわかった。
- 参加者全員が「共有」「展開」などのプロセスを、会議の参加者全員がわかるようになると議論が進みやすいのだと思った。
- 職業柄セミナーを企画する会議をやるが、とても参考になった。



