

平成 30 年 6 月 4 日現在

機関番号：12601

研究種目：若手研究(B)

研究期間：2016～2017

課題番号：16K16313

研究課題名(和文)創造性育成のためのワークショップにおける熟練実践者のファシリテーション方略

研究課題名(英文)Facilitating strategies of experienced practitioners in workshops for creativity development

研究代表者

安齋 勇樹 (Anzai, Yuki)

東京大学・大学院情報学環・特任助教

研究者番号：30738331

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,800,000円

研究成果の概要(和文)：様々な領域でワークショップを行っている実践者を対象にファシリテーションにおいて何を困難に感じているかについて明らかにするために質問紙調査とインタビュー調査の結果、ワークショップのファシリテーションの主な困難さは(1)動機付け・場の空気作り、(2)適切な説明・教示、(3)コミュニケーションの支援、(4)参加者の状態把握、(5)不測の事態への対応、(6)プログラムの調整、に類型化することができた。また、ワークショップの実践領域の違いによって困難さの傾向は異なること、また熟達するにつれて困難さは軽減されていくが、初心者には見えていなかった新たな困難さが認識されることが明らかになった。

研究成果の概要(英文)：The purpose of this study is to identify the difficulties in facilitation experienced by practitioners (beginners and adept) conducting workshops in various fields. As a result of a questionnaire survey targeting 152 persons and an interview survey targeting 16 individuals, the main difficulties in facilitation of workshops could be classified into, (1) motivation and creating the atmosphere of the place, (2) appropriate explanation and instructions, (3) communication support, (4) understanding situation of participants, (5) responding to unforeseen circumstances, and (6) adjusting the program. Further, the trends in difficulties varied depending on the differences in the practical area of the workshop, and with expertise the difficulties reduced, but it became clear that new difficulties which could not be perceived at the beginners to intermediate stage were recognized.

研究分野：教育工学

キーワード：ワークショップ ファシリテーション アクティブラーニング 困難さ

1. 研究開始当初の背景

(1)アクティブラーニングとワークショップ
近年、初等・中等教育から高等教育まで、アクティブラーニングが広く導入され、実践方法に関する関心が高まっている。アクティブラーニングとは「学生の自らの思考を促す能動的な学習」(溝上 2007) のことであり、アクティブラーニング型の授業には問題解決型学習、プロジェクト型学習、反転授業、ワークショップ型授業など多様な形式がある(中川 2016)。

このうちワークショップ型授業とは、「ワークショップ」の特徴を取り入れた授業の総称である。ワークショップとは、「創ることで学ぶ活動」と定義され、ファシリテーターと呼ばれる進行役のサポートのもとで、集団で新しいアイデアや形を創り出す活動を通して学ぶところにその特徴がある(山内 2013)。20 世紀初頭に演劇領域で行われた実践に端を発し、アート、まちづくりなどでノンフォーマルに実施されてきたが、現在では企業内人材育成、商品開発など、様々な領域で実践されている(安斎 2014)。

ワークショップの特徴や形式を取り入れた授業実践は増え始めており、たとえば苅宿ほか(2012)では、行政と大学が協同した地域に根ざした実践や、学校内にアーティストを招聘した実践、地域とアートの関わりを重視し、自治体、NPO、市民などを巻き込んだ実践など、学校の枠組みをワークショップの力で乗り越えようとした実践などが多数報告されているほか、高等教育においては正課内・外で企業と連携した商品開発などの活動を通して大学生の創造性を育成するための手法としても注目されている(e.g. 中西ほか 2006; 東京大学 i.school 2010)。このように、ワークショップの元々の実践領域であるアートや地域、また企業活動とつながりながら、教室の枠を超えたダイナミックなアクティブラーニングとしてのワークショップ型の授業実践が増加している。

(2)ファシリテーションの重要性と困難さ
ワークショップにおいて、ファシリテーターの役割は重要である。ワークショップを実践する上で重要な技能は、大きく分けると事前の企画段階におけるプログラムデザインと、当日の運営段階におけるファシリテーションの 2 点がある(堀・加藤 2008)。プログラムデザインとは、ワークショップのコンセプトを設定し、趣旨説明やアイスブレイクで構成される「導入」のパート、話題提供や意見交換などで構成される「知る活動」、個人やグループでアイデアや作品を制作する「創る活動」、そして発表と振り返りからなる「まとめ」の 4 段階のプログラムを設計し、タイムテーブルを構成することである。他方でファシリテーションとは、事前に設計したプログラムに沿って進行しながらも、当日の状況に応じて指示を変更したり、参加者に問いかけや助言をしたりすることで、学習や創

造の過程をより促進するための一連の働きかけを指す(安斎 2013)。ワークショップは参加者同士の主体的かつ即興的なコラボレーションから生まれる創発を重視するため、当日の活動を事前に予測し記述しておくことができない。ワークショップのファシリテーションの重要性については様々な現場実践者が強調している通り(e.g. 中野 2017; 柏木 2012)、よく練られたプログラムデザインに加えて、当日の臨機応変なファシリテーションが必要不可欠である。ファシリテーションの重要性は、アクティブラーニング型授業全般や、ワークショップ型授業においても新たな教員の役割として重要視されている(e.g. 中井 2015)。

需要の増加から、ワークショップを学ぶ人が増え、書籍だけでなく、資格取得のための教育プログラムや市民講座なども増え始めている。しかしながら、まだ育成に対する支援は十分ではなく、課題も多く指摘されている(森 2015)。

ワークショップの実践者の育成が困難である理由は様々なものが考えられるが、その一つにはワークショップのファシリテーションの困難さが挙げられるだろう。広石(2005)は、ワークショップのファシリテーターには単に参加者の学びを支援するだけでなく、知識を教授する役割(Instructor)や、地域社会等との協働を企画する役割(Coordinator)など、多様な役割が求められること。またその行為は状況に埋め込まれており、現場の暗黙知(臨床の知)に委ねられていることを指摘している。

また、一口に「ファシリテーションが難しい」といっても、その難しさの様相は複雑であると考えられる。まず、ワークショッププログラムのうち「導入」なのか、「知る活動」なのか、「創る活動」なのか、「まとめ」なのかによっても、困難さや適切な方略は変わってくるはずである。また、実践される領域が例えば学校教育なのか、まちづくりなのか、企業内の商品開発のための実践なのかによっても、ファシリテーターに求められる振る舞いや役割は異なるものになるだろう。

以上から、ワークショップにおけるファシリテーションの困難さは、一定の複雑さを有していることがわかる。ワークショップ実践者の育成方法について検討するためには、まずワークショップ実践者がファシリテーションにおける困難さをどのように認識しているか、明らかにする必要があるだろう。ワークショップ領域におけるファシリテーションの困難さを明らかにすることは、ワークショップ実践者の育成に貢献するだけでなく、教室の枠を超えてダイナミックに変化しつつあるアクティブラーニングにおけるワークショップ型授業の実践方法に対しても示唆が期待できる。

関連する先行研究を概観すると、ワークショップのプログラムデザインの効果的な方法

論に焦点化した実証研究がいくつか存在する (e.g. 安斎ほか 2011; 安斎ほか 2013). アクティブラーニング型授業におけるファシリテーションに関しては、問題解決型学習におけるファシリテーターの振る舞いについて調査した研究 (e.g. FRANCO & MONTIBELLER 2010; HMELO-SILVER & BARROWS 2008) などがいくつかある。これらの研究群では、メタ認知を促す質問や、問題の構造化や選択肢の評価など、グループの知識構築活動を支援するための効果的な振る舞いが明らかになっている。これらはグループでアイデアを創ることで学ぶワークショップにおいても参照可能な知見であるが、ワークショップが活動の即興性やアイデアの創発性を重視していることや、広石が指摘している通り、ファシリテーターに多様な役割が期待されていることを考慮すると、ワークショップのファシリテーションの対象はグループの知識構築活動だけにはとどまらないはずである。他方でワークショップのファシリテーションに関する研究については、幼稚園におけるアートワークショップにおいて、ファシリテーターの「制作のための資源の投入」という何気ない行為が、制作活動に偶然因を導入するかたちで大きな影響を与えていたことを確認している研究 (宮崎ほか 2005) や、初心者の実践者と熟達した実践者のそれぞれが決められたワークショップのファシリテーションを行い、そのふるまいを比較した調査 (TAVELLA ほか 2015) などがあるが、ファシリテーションの困難さの特徴、構造、実態についてはいまだ明らかになっていない。

2. 研究の目的

本研究では、様々な領域でワークショップを行っている実践者 (初心者～熟達者) を対象に、ファシリテーションの困難さの実態について、質問紙調査とインタビュー調査を用いて明らかにすることを目的とする。具体的には、実践領域や経験年数に依らず、ワークショップのプログラムのどの場面において、どのような困難さが認識されているのかについて全体像を明らかにする。その上で、それぞれの実践領域や経験年数ごとに、認識されている困難さにどのような傾向があり、どのような相違点があるのかについて検討することで、より多角的に実践者の困難さの認識の実態を明らかにすることを目指す。

3. 研究の方法

(1) 質問紙調査

ワークショップの実践者がファシリテーションのどの場面においてどの程度の困難さを感じているのかを明らかにするために、領域や経験年数を問わず、ワークショップのファシリテーション経験のある実践者を対象にウェブによる質問紙調査を行った。質問内容は、性別、年齢、職種、ワークシ

ョップの実践領域、経験年数などの基本情報のほか、当日のファシリテーション場面において、ワークショップのプログラムの各フェーズにおいて感じている困難さを5件法で回答を求めた。フェーズの名称は、安斎 (2013) の定義を参照しながらも、一般の実践者向けにわかりやすいかたちで分割、整理をした。具体的には、「導入」を「イントロダクション」と「アイスブレイク」に分割し、「知る活動」「創る活動」をそれぞれ「サブ活動」「メイン活動」と言い換え、「まとめ」を「発表」と「振り返り」に分割し、また「開始前」と「終了後」というフェーズを追加した。また、「とても困難である」と答えたフェーズについては、その理由を自由記述形式で回答を求めた。調査期間は平成29年6月～9月に、SNSやメーリングリストを用いて送付したところ、155名の回答が得られた。そのうち欠損値3名を除く152名を分析対象者とした。

得られた回答は、またそれぞれを経験年数ごと、実践領域ごとに整理を行った。

経験年数については、熟達に関する先行研究 (e.g. 森 2015) を参考に、1～3年目までを初心者 (52名) とし、3～10年目までを中堅 (78名)、11年目以上を熟達者 (22名) として整理した。熟達の段階の区分けには明確な定義が存在するわけではない。熟達には10年の経験が必要 (11年目から熟達者) という考えもあれば、森 (2015) では回答者の分布から1～4年目を初心者、5～9年目を中堅、10年以上をベテランと操作的に定義している。本研究では、今回取得した回答者の分布から、段階ごとの傾向の違いを検討するために偏り過ぎないように配慮し、上記のように区分した。

実践領域は、複数回答があった場合でも、第一回答の領域を判定した。その結果、回答者数が多かった企業内人材育成 (44名)、学校教育 (21名)、商品開発 (30名)、まちづくり (15名)、アート (9名) のそれぞれで整理を行い、それ以外の領域はその他 (33名) とした。

(2) インタビュー調査

インタビューは、平成29年8月～11月に実施した。質問紙調査の回答者のうち、了承が得られた16名を対象に、半構造化インタビュー調査を行った。インタビューの最中は許可を得た上で、全てICレコーダーに録音した。協力者は表2の通りである。質問紙調査がいわば全体の傾向を掴むための調査であったのに対して、インタビュー調査ではさらに踏み込んでファシリテーションにおける困難さの認識の実態や背景、またその要因について探ることを目的とした。具体的には、質問紙調査で得られた各フェーズの困難さの数値の結果と自由記述の回答をもとに、(1) それぞれがどのような困難さか、(2) その困難さの要因は何だと考えているか、(3) それについてどのように対処しているか、

について聞き取りを行った。また背景情報として、普段の仕事内容、仕事におけるワークショップの位置付け、実践しているワークショップの特徴やプログラムの概要についても確認した。協力が得られたインタビューには領域や経験年数の偏りがあったため、分析において不足したデータについては適宜質問紙の自由記述形式の回答を参考データとして参照した。なお、分析において使用しているインタビュー協力者の発話や質問紙の自由記述形式の回答といった参考データについては、初発の発話の後に協力者 ID、領域、経験年数を、二度目以降は協力者 ID のみ表記している。

(3)分析の視点

質問紙調査とインタビュー調査で得られたデータの分析を通して、主に以下の3点について検討した。

第一に、経験年数や実践領域に依らず、ワークショップの実践者がファシリテーションにおいて認識している困難さにどのようなものがあるか、各フェーズにおける困難さの違いに着目しながらカテゴリの検討を行った。

第二に、ファシリテーションの困難さがワークショップの実践領域ごとにどのような傾向の違いがあるかについて検討を行った。領域が異なれば、実践の目標や参加者特性が異なるため、困難さの質やその要因もまた違った特徴を有している可能性がある。

第三に、ワークショップ実践者の経験年数の違いによってどのような傾向の違いがあるかについて、初心者、中堅、熟達者のそれぞれの違いから検討した。初心者の頃に認識していたファシリテーションの困難さは、中堅、熟達者と熟達を重ねる過程で乗り越えられていく可能性がある。逆に、熟達したが故に新たに認識される困難さもあるだろう。経験年数の観点からデータを比較することによって、ワークショップ実践者の育成に対する示唆が得られることが期待できる。

4. 研究成果

質問紙調査の結果から、プログラムの各フェーズにおける困難さは以下の図1の通りである。

最も困難だと認識されているのは「メインアクティビティ」(平均 3.30, SD = 1.05)、その次が「振り返り」(平均 3.24, SD = 1.14)であった。他方で最も困難さの平均値が低かったのは「開始前」(平均 2.45, SD = 1.09)、次が「イントロダクション」(平均 2.68, SD = 1.14)であった。

インタビューデータは全てプロトコル化した上で、インタビューイーがファシリテーションに対して困難さを認識していると考えられる発話を抽出し、困難さの内容をコーデ

ィングした。生成された 66 のコードを類似概念で分類したところ、34 種類の困難さのカテゴリが生成された。さらにそれらカテゴリの内容・関係性によって類型化したところ、【動機付け・場の空気作り】、【適切な説明・教示】、【コミュニケーションの支援】、【参加者の状態把握】、【不測の事態への対応】、【プログラムの調整】、【その他】、の 7 グループに類型化することができた。

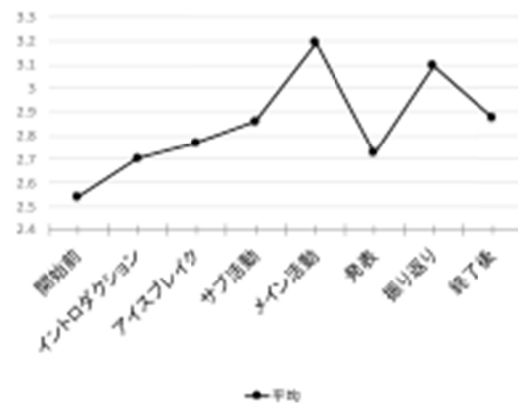


図1 プログラムの各フェーズの困難さ

【動機付け・場の空気作り】参加者の動機付けや空気作りなど、場を活性化するための働きかけに関する困難さである。34 種類中 6 種類のカテゴリが該当した。「開始前」の雰囲気作り、「サブ活動」の話題提供を聞くことへの動機付け、活動全体における空気作りや参加者との関係づくり、「発表」の雰囲気作りなど、プログラムのフェーズに依らず、プログラム全般において困難さが認識されていた。

【適切な説明・教示】プログラムの進行において適切な説明や教示が十分にできないことによる困難さである。参加者に対する「イントロダクション」における趣旨の説明や、「サブ活動」と「メイン活動」を結びつける説明の仕方、それ以外のワークとワークの接続の説明など、4 種類の困難さが該当した。

【コミュニケーションの支援】参加者同士の関係構築やコミュニケーションを支援することに関する困難さである。9 種類のカテゴリが確認された。「イントロダクション」や「全般」において「参加者同士の人間関係を作ることが難しい」「参加者の関係をフラットにできない」といった関係構築に関する困難さが認識されていたほか、主に「メイン活動」についてはグループワークにおける「議論の合意形成ができない」「創発的な議論が起こせない」「多様な参加者を制御できない」「適切な介入ができない」など多様な困難さが確認された。また「適切な介入ができない」

というカテゴリの中には「グループワークに介入しすぎてしまう」というものもあれば、「グループワークに十分な介入ができない」というものもあり、グループワークの介入についてはジレンマがあることも伺える。

【参加者の状態把握】観察や介入によって参加者の状態をリアルタイムで把握する困難さである。参加者が多人数の場合にそれぞれの活動の様子が把握しきれないことや、参加者の思考や学習の進捗など、内的な状態について把握しにくいことなど、2種類のカテゴリが確認された。構成する種類数としては他のグループに比べて少ないが、(1)～(3)の困難さの前提となっている困難さであると考えられるため、1つのグループとしてまとめた。

【不測の事態への対応】プログラムの計画段階では予測していなかった参加者の言動やトラブルへの対応に関する困難さである。1章で述べた通り、ワークショップ当日に起こる出来事は事前にすべて予測することはできない。メイン活動で創発されるアイデアに対するフィードバックから、機材トラブルや参加者の妨害行動など、5種類の困難さが確認された。

【プログラムの調整】事前に計画したプログラムをワークショップの進行中に調整することに関する困難さである。予定よりも時間が押してしまった場合のタイムテーブルの調整や、プログラムの変更の必要性が生じた場合など、4種類の困難さが確認された。

【その他】上記のグループに分類できなかった困難さとして、「参加者の学びの言語化を促すことが難しい」「ワークショップの効果・成果を持続させることができない」「自身の心理的な課題を制御できない」「何が困難さなのかわからない」という4カテゴリはその他として分類した。

以上から、ワークショップのファシリテーションにおいて性質の異なる多様な困難さが認識されていることが明らかになった。

分析の結果、ワークショップの実践領域ごとに比較すると、ファシリテーションの困難さにはワークショップにおいて達成すべき目標の基準、実践に関わる人々の人間関係や利害関係、参加に対する強制力、参加者の多様性の程度の違いなどの変数が影響することが示唆された。

また、熟達するにつれてプログラムの進行時に感じる困難さは軽減されていくが、ワークショップの前後とイントロダクションにおける困難さの認識は高まっていたことが明らかになった。これは、現場における観察力の向上や各プログラムの重要性の認識の変化によって、初心者と中堅の頃には認識していなかった新たな困難さが認識されるようになることがわかった。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

〔雑誌論文〕(計 0 件)

〔学会発表〕(計 1 件)

安齋勇樹、青木翔子、ワークショップ実践者のファシリテーションに関する調査研究、日本教育工学会第33回全国大会、2017年

6. 研究組織

(1) 研究代表者

安齋 勇樹 (ANZAI, Yuki)

東京大学・大学院情報学環・特任助教

研究者番号：30738331

(2) 研究分担者

なし

(3) 連携研究者

なし

(4) 研究協力者

青木 翔子 (AOKI, Shoko)