

ワークショップの設計

基礎セミナーA

2019/05/17



名古屋大学減災連携研究センター
Disaster Mitigation Research Center, NAGOYA UNIVERSITY

2019 基礎セミナーAテーマ

1. 地震による被害とその後の都市機能の復旧を考える
2. 環境を考えた地震に強いまちづくり
3. 都市と環境を水害からどう守るか考えよう

ワークショップとは何か

- グループによる知的相互作用
- 多様な人たちが主体的に参加し、メンバー相互の作用を通じて、新しい創造と学習を生み出す方法
- **自由に意見を言い合える場づくり**
- **合意形成の場づくり**

ファシリテーション力

- 参加者から反論があった場合
- ワークショップはあくまでもスタート地点に立つ
- 「未完成だけど考えていること」を話し合う
- インプット→プロセス→アウトプット
- 「未完成な思考」と「拡散した意見」
- 試行力
- 論理的思考；個人レベルから組織レベルの理解

ワークショップの基本的な流れ

- › 方針、達成目標、ルールを示す。
- › 場合によっては話題提供。
- › アイスブレイク。
- › (個人) アイデアを抽出。
- › グループでアイデアを共有する。
- › アイデアをグループで構造化する。

アイスブレイクで場をつくる

- › アイスブレイク
 - 氷 (ice) のように冷たくて硬い雰囲気を壊す (breaking) アクティビティ
 - 3つのタイプ…
 - ✓ メンバー同士が知り合う
 - ✓ 体をほぐすことによって緊張を解く
 - ✓ ウォームアップ・エクササイズ

ワークショップのグランドルール

- › 聖域を作らない
- › 繩張り意識を持たない
- › 相手を非難しない
- › 愚痴や文句を言わない
- › 人の話をよく聞く
- › 思い込みを捨てる
- › 最後まであきらめない
- › 楽しく議論する

ワークショップの方法 － アイデア出し -

- › ポストイット（小）にテーマにあうアイデアを書く

- **具体的に**記述する

…が
…となる

- **主語, 述語**を記述する

- **1枚に1つ**の内容を記述する

…が
…できない

- ラッショングペンで書く

ワークショップの方法

- アイデアの整理 -

> ポストイット（大）を使って、同じ意見、対立する意見などを整理する

- 文章で記述する
- 元のカードの情報をできるかぎり残すようにする
- どのような理由でこのような意見が出てきたのか説明できるようにする



ワークショップの設計

- > 作業単位
- > 時間管理
- > 目標管理
- > リソース管理

ワークショップの設計

- テーマを決める。
- 工程表をつくる。
- 試行し、修正する。

ワークショップ工程表

- 順番
- 日時
- 作業所要時間
- 時刻
- 作業タイトル
- 生成物
- 作業単位（全体、グループ、個人）
- 進め方
- ツール
- 場所

ワークショップの工程表

> 所要時間

- できるかぎり作業に見合ったものとする。
- 参加者が時間を持て余さないように。
- 参加者、ファシリテーターとが共有しているもの

ワークショップ工程表

> 達成すべき目標

- 具体的に設定する。

> 成果物

- 情報の共有、参加者の興味、参加者のやる気、雰囲気、課題、理解…

ワークショップ工程表

> 作業単位

- － 全体, グループ, 個人

> 進め方

- － 「プレゼン」や「ポストイットに記入」など具体的に

> ツール

- － ヒト（誰）, モノ（ポストイット, 模造紙, ラッショ
ンペン, 何枚/人）

アイスブレイク