

ファシリテーションを導入して 生徒が参加しやすい授業をつくる

第1章 ファシリテーションとは

第2章 すぐに取り入れられるファシリテーション5選

第3章 授業へのファシリテーションの活かし方



Active Learners

合同会社 Active Learners

■ 山ノ内 凜太郎 (やまのうち りんたろう)

■ 学生時代

杉並区でまちづくり活動の
一環で多世代交流の場を主催



■ 場づくりに関するノウハウを
蓄積・研修依頼が増加

■ 2017年3月に
弊社を設立



人が集まる場を、もっと面白くする



- 主体的に参加するプログラム
- 中立的な立場での進行



自分で学び・考え・動く人が 〈Active Learner〉 活躍する社会



ファシリテーションを導入して生徒が参加しやすい授業をつくる

第1章 ファシリテーションとは

- ①なぜ、ファシリテーションが必要なのか
- ②ファシリテーションとは
- ③ファシリテーションが目指すもの

**ゴール：「ファシリテーション」を
生徒に説明できる**

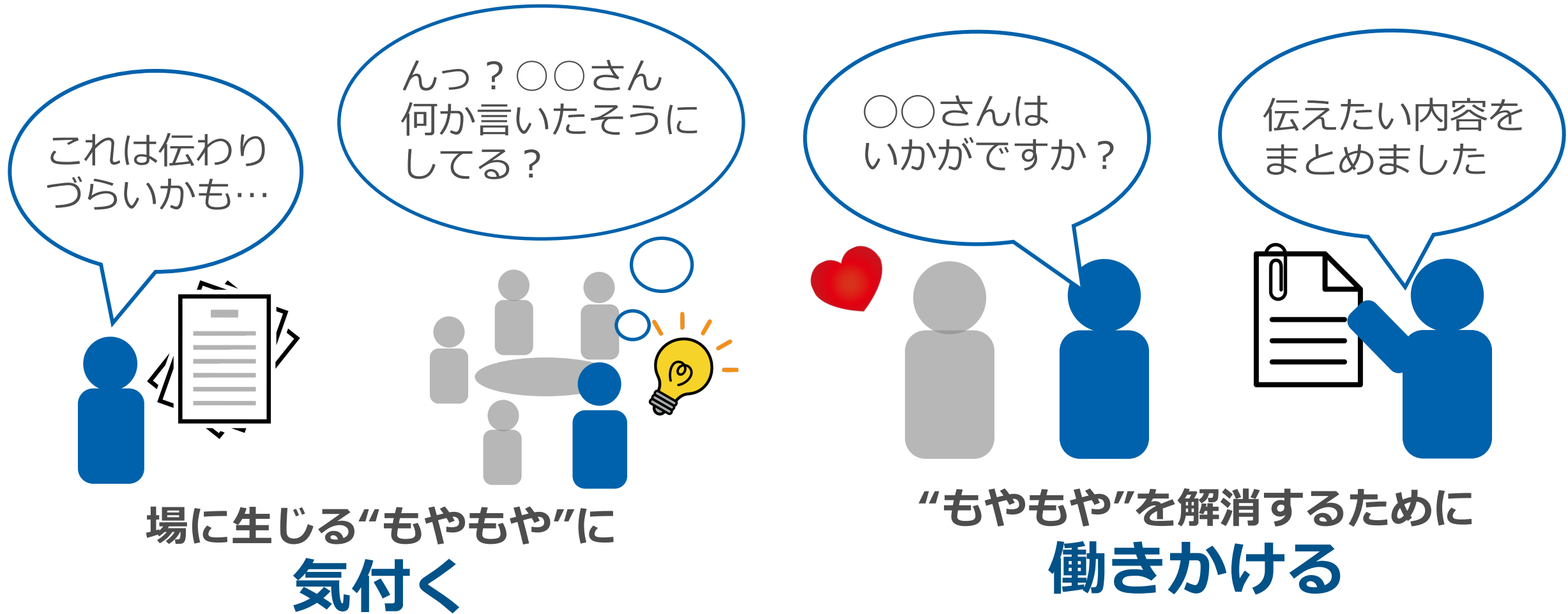
①なぜ、ファシリテーションが必要なんだろう



Q. ○ に思い浮かぶ
“もやもや”を
これまでの自分の
経験を踏まえて想像
して下さい

人が集まる場には“もやもや”が生まれがち…

②ファシリテーションとは



場が生じる“もやもや”を解消するために
気付くこと・働きかけることがファシリテーション

②ファシリテーションとは

言葉の意味・違い・使い方を再確認

Facilitate

▶ 促進する・容易にする・手助けする

ファシリテーション

▶ 立ち振る舞い（マインド・スキル）

ファシリテーター

▶ 役割 *** 中立的であることが重要！**

ファシリテーター

▶ 場のゴールの実現

司会

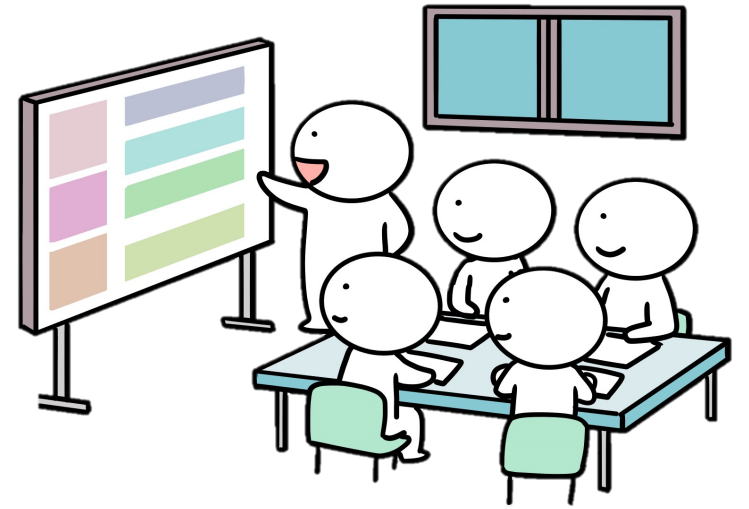
▶ 時間通りに進行する

ファシリテーター的な先生 × ファシリテーションを
意識できる生徒の集団が理想

③ファシリテーションが目指すもの

ファシリテーションで「参加しやすい」場を目指す

- **話し**やすくなる・**聴き/訊き**やすくなる
- **見**やすくなる
- **わかり**やすくなる
- **まとめ**やすくなる
- **思い出**やすくなる
- **追いつき**やすくなる



“もやもや”を予防・解消し、
生徒が主体的に参加できる授業に！

ファシリテーションを導入して生徒が参加しやすい授業をつくる

第1章 ファシリテーションとは

- ①なぜ、ファシリテーションが必要なのか
- ②ファシリテーションとは
- ③ファシリテーションが目指すもの

**ゴール：「ファシリテーション」を
生徒に説明できる**

ファシリテーションを導入して 生徒が参加しやすい授業をつくる

第1章 ファシリテーションとは

第2章 すぐに取り入れられるファシリテーション5選

第3章 授業へのファシリテーションの活かし方



Active Learners

合同会社 Active Learners

ファシリテーションを導入して生徒が参加しやすい授業をつくる

第2章 すぐに取り入れられるファシリテーション5選

- ①場のゴールとルールを設定・共有する
- ②正しいアイデア発散・発表の方法
- ③話し合いのサイズの特徴を知る・活かす
- ④情報を見える化する
- ⑤初心に戻って…観察・傾聴・質問

ゴール：「これ使えそう！」が1つ以上思い付いている

①場のゴールとルールを設定・共有する

ゴール：終わった時にどのような状態を目指すかを誰にでも分かる
言葉で表現したもの

Goal!!

4th ふりかえり（達成度の確認）

3rd グループワーク

2nd 個人ワーク

1st ゴールの共有・情報提供



ゴールが分かる

→ 参加の仕方が分かる = 主体性の向上

決める・絞る (収束)

▶ **納得感**をもって決められる

想いや考えを出し切る (発散)

▶ 全員がアイデアを言い切った・質問し切った = **満足感**

お互いが知り合う (交流)

●大切にしていること ●得意・苦手 ●知識・経験 ●人柄 など

▶ 相手のことを知っている・自分のことを知られている = **安心感**



まず丁寧に関係性を積み重ねる
→ 意見が言える・質問できる

①場のゴールとルールを設定・共有する

グラウンドルール

- ①他人の発言をさえぎらない
- ②話すときは、だらだらとしゃべらない
- ③話すときに、怒ったり泣いたりしない
- ④わからないことがあったら、すぐに質問する
- ⑤話を聞くときは、話している人の目を見る
- ⑥話を聞くときは、他のことをしない
- ⑦最後まで、きちんと話を聞く
- ⑧議論が台無しになるようなことを言わない
- ⑨どのような意見であっても、間違いと決めつけない
- ⑩ 議論が終わったら、議論の内容の話はしない



この場の臨み方を“先に”“言葉で”共有する
→ 安心感・納得感

突然の「さあ自由に話しましょう！」から脱却

■ 個人の思考タイム → 話し合いへ

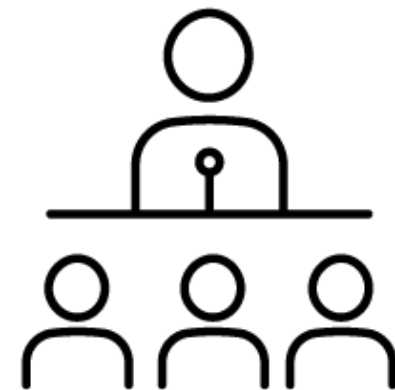
- 自分の意見を整理 = ちゃんと話せる・聴ける

■ 全員順番にまずは1人ずつ → フリートークへ

- 発言の偏りを最初に解消

■ 記入を通じて思考の整理 → 読み上げ発表

- 思考の瞬発力を競う場ではない。発表できたという達成感を醸成



グループサイズと効果

■ 2人

- 「話をしないではいけない」。話す/聴くの役割分担が容易

■ 3人

- 話し手1人、聴き手2人。多様性/偏りが生まれる可能性

■ 4～5人

- 一般的でちょうどいい。発言しない人は目立つ

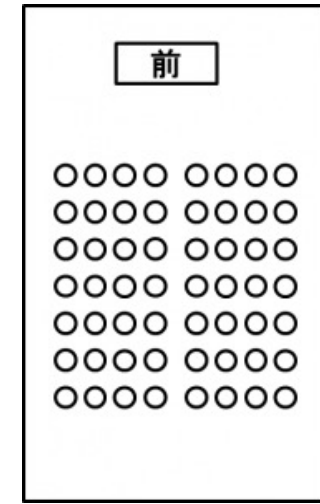
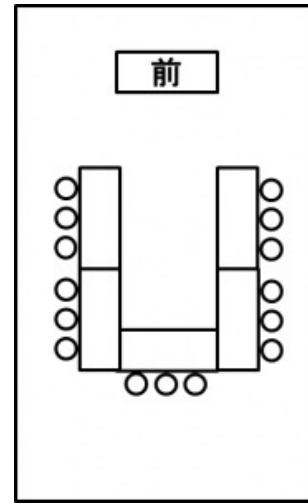
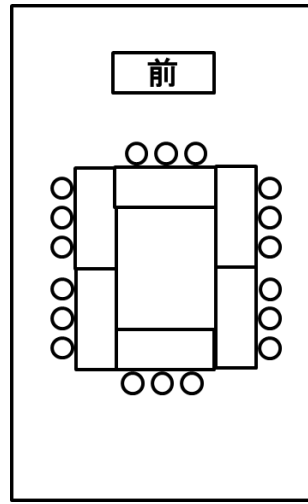
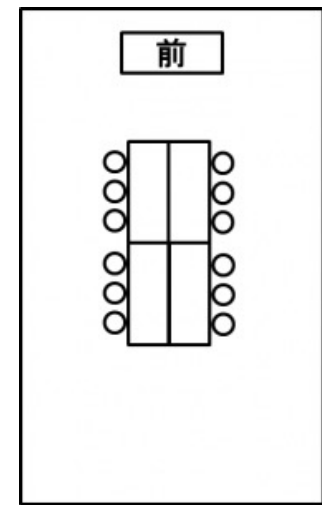
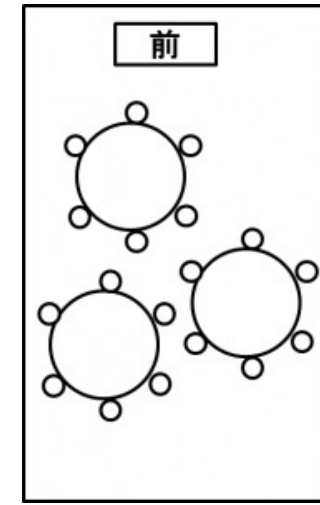
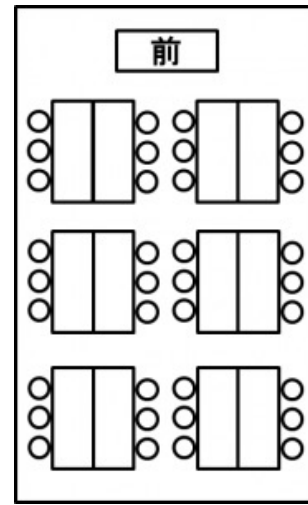
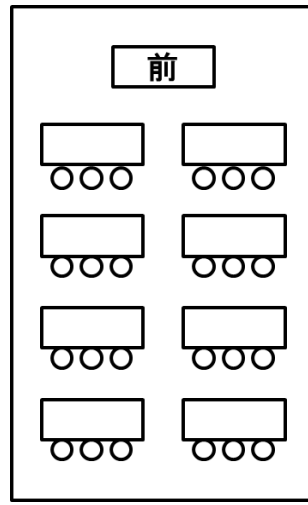
■ 6人

- 横並びだと顔が見えないメンバーも。**7人**~だと発言しない、作業をしない人がそれほど目立たなくなってしまう



③話し合いのサイズの特徴を知る・活かす

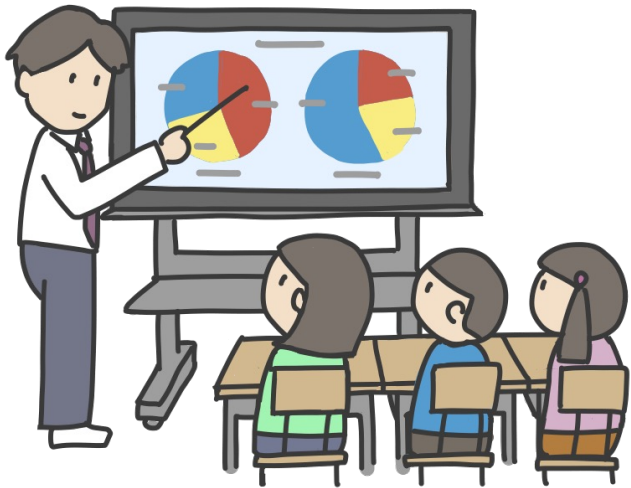
空間デザイン



④情報を見える化する

何を、どの手段で伝えるか、どうすれば伝わりやすいかを考える

■ 板書、プロジェクターなど



- ・ 提供する側が情報量を調整できる
- ・ 同じスピードでインプット
- ・ 見え方の違いによる影響

■ 配布資料、タブレットなど

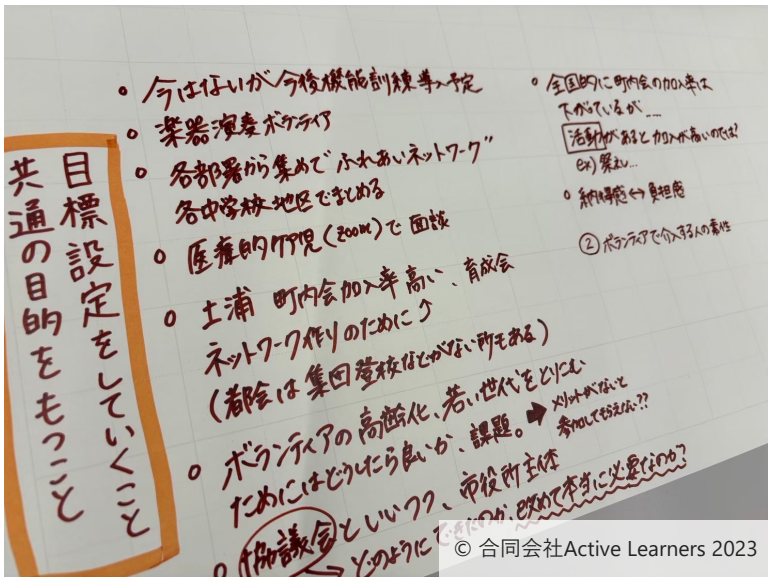


- ・ 自分のペースでインプット
- ・ 提供する側による情報のコントロールが難しい

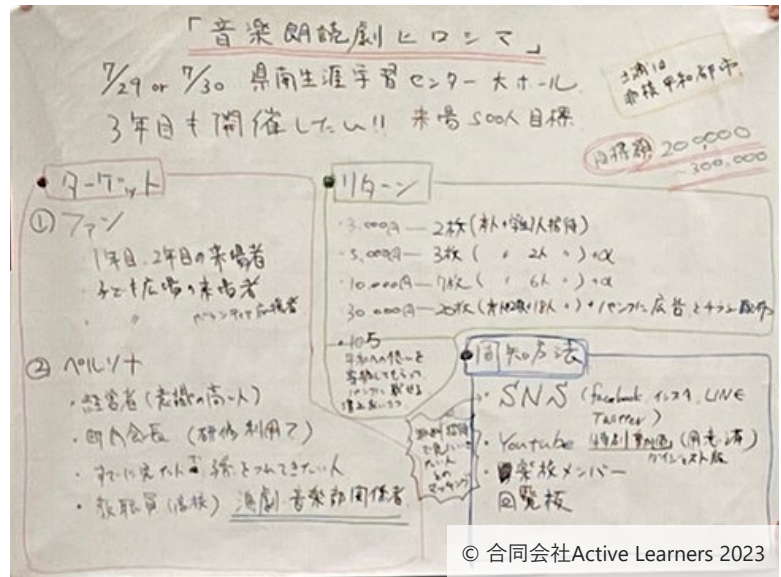
伝えたいことが“伝わる”とは限らない。
最適な方法を常に模索

④情報を見える化する

ノート風



フレーム



付箋



- 箇条書きで十分
- 要約しようとしなない
- 先に書き方を決めておくと慌てない

分かりやすい



分かりづらい

発言や議論の内容



表情・視線・態度・声の調子・仕草

人柄・性格・価値観・経験・
自分／他者の心の動き・参加者の関係性

観察
→ 素朴な質問

観る・聴く/訊くで“もやもや”を明確にする

聴く **(傾聴)**

- 関心をもって「聴いています」サイン
- 聴くときは聴く。相手の話を奪わない
- 沈黙も大切に。ペースを相手に合わせる

➤ あいづち

「うん」「へえ」「そうなんだ」「本当？」

➤ うなずき

- ・ 楽しい話・明るい話 → 浅く・速く
- ・ つらい話・深い話 → 深く・遅く

➤ オウム返し

「○○（話し手の言葉の一部）なんだね」

訊く (1) クローズドクエスション

- Yes or No で答えられる／選択肢の中から選ぶ
- 話し手にとって答えやすい

➤ **確認**

「〇〇は××ですか」

「〇〇ということでしょうか」

➤ **絞り込む**

「その中で一番〇〇なのはどれですか」

「AとBだとどちら寄りですか」

訊く (2) オープンクエスチョン

- Why・What・Howを使う
- 相手の話を掘り下げたり、広げたり

➤ **問いかけ**

「なぜそう思う？」 「どうすればいいでしょう？」

➤ **具体化・例示・対比**

「どのくらい～ですか？」 「他のものに例えると？」

「逆に～で考えるとしたら？」

ファシリテーションを導入して生徒が参加しやすい授業をつくる

第2章 すぐに取り入れられるファシリテーション5選

- ①場のゴールとルールを設定・共有する
- ②正しいアイデア発散・発表の方法
- ③話し合いのサイズの特徴を知る・活かす
- ④情報を見える化する
- ⑤初心に戻って…観察・傾聴・質問

ゴール：「これ使えそう！」が1つ以上思い付いている

ファシリテーションを導入して 生徒が参加しやすい授業をつくる

第1章 ファシリテーションとは

第2章 すぐに取り入れられるファシリテーション5選

第3章 授業へのファシリテーションの活かし方



Active Learners

合同会社 Active Learners

■ 米元 洋次 (よねもと ようじ)

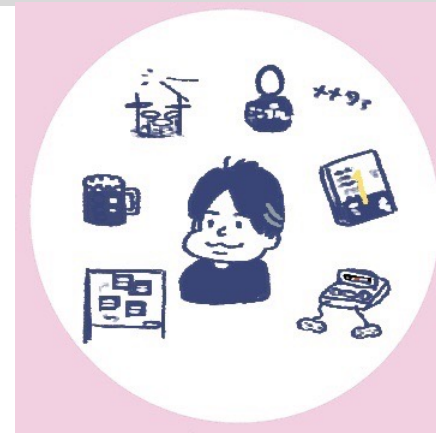
● 専修大学附属高校 (2009年～2017年)

- 英語科
- 入試広報、進路指導、国際教育 (主任)、
- キャリア教育 (主任)

● 産業能率大学 経営学部

- 英語
- 初年次ゼミ

● 合同会社Active Learners



産業能率大学「SANNO English Program【英語脳を鍛える】」
<https://youtu.be/AlI0-C2hpOw?si=ll35-voMDhVgiHZQ>

ファシリテーションを導入して生徒が参加しやすい授業をつくる

第3章 授業へのファシリテーションの活かし方

- ① アウトプットのある授業
- ② 授業におけるゴール・ルール・ふりかえりの設定
- ③ 「生徒主体」は出だしが肝心！

ゴール：

1. 「生徒が参加しやすい授業」に必要な要素を人に説明できる
2. 今後の授業運営で実践してみたいことが1つ以上
思い浮かんでいる

ドライバーズ効果

- 運転手は助手席の人より道・景色を覚えやすい
- 自分が**（意思決定をする）主体者である**と判断すると**脳が活動活性化**
- 生徒をドライバーにする
= **アウトプット**の場面を設ける

ちょっと先の
アクティブラーニングへ
～ドリカム キャリア教育 AL 10年間の軌跡～

第1回キャリア教育推進フォーラム講演者
和田美千代



和田美千代「ちょっと先のアクティブラーニングへ～ドリカム キャリア教育 AL 10年間の軌跡～」
<https://slidesplayer.net/slide/11140009/>

書き出す・話す活動を通して学びを深める

①アウトプットのある授業

① **アウトプット予告**



② **インプット**



③ **再構成**



④ **アウトプット**

= 自分の考えを述べる、自分の言葉で説明する



**自分事にする
当事者になる**

ちょっと先の
アクティブラーニングへ

～ドリカム キャリア教育 AL 10年間の軌跡～

第1回キャリア教育推進フォーラム講演者
和田美千代



和田美千代「ちょっと先のアクティブラーニングへ～ドリカム キャリア教育 AL 10年間の軌跡～」
<https://slidesplayer.net/slide/11140009/>

例：謝辞を言う人は講演をマジで聴く（笑）

ゴール：終わった時にどのような状態を目指すかを誰にでも分かる
言葉で表現したもの

Goal!!

4th ふりかえり（達成度の確認）

3rd グループワーク

2nd 個人ワーク

1st ゴールの共有・情報提供



ゴールが分かる

→ 参加の仕方が分かる = 主体性の向上

第2回のゴール

1. 【発音】

“w”と“r”の発音のポイントについて、自分の言葉で説明できる

2. 【表現】

“はじめまして”の表現のバリエーションが授業前よりも増えている

第2回の流れ

30分

1. **本日のアーティスト・Q&Aタイム・Warm Up**

15分

2. **発音**レクチャー動画

+
20分

➤ Yone-sanのグルグル発音チェック

10分

3. **表現**レクチャー動画

+
15分

➤ Yone-sanへ表現ロールプレイペアワーク

4. **流れ解散**

➤ **manaba振り返りアンケート**回答 (~23:59)

これから何をするのか、どこでアウトプットがあるのか共有

この授業で大事にしてほしいこと

- **良い聴き手・訊き手であろう**
 - 学び合いを活性化!
- **初めてのスポーツに挑戦する気持ち**
 - すぐにマスター・上達するわけではない
- **授業以外の時間にも英語に意識を向けてみる**
 - 洋楽、洋画、アニメ吹替、本、ゲーム…
- **Enjoy making mistakes!**
 - 間違いは学びのタネ

どのように参加することが望ましいか共有

ふりかえりアンケート

1. 本日のゴールへの自分なりの達成度を選択してください。(選択必須)

1.1

1. Perfect!(カンペキ)
2. Almost perfect!(かなり良い)
3. So so.(まあ悪くない)
4. Not good....(あまり良くない)
5. Bad....(良くない)

2. 本日の【発音】のポイントについて、自分の言葉で説明してください。(入力必須)

1.2

0文字

②授業におけるゴール・ルール・ふりかえりの設定

3. 本日の【表現】から1つ選択し、それがどんな場面でどんなニュアンスで使われるか、自分なりの言葉で説明してください。(入力必須)

1.3

0文字

4. 本日の授業全体の感想・学び・気づきについて、自由に入力してください。(入力必須)

1.4

0文字

改めて学びを整理する = 定着を促す

③ 「生徒主体」は出だしが肝心！

- 特に「授業開き」の数コマ = 関係性づくり、学びの土壌づくり
 - どのような授業か理解してもらおう
 - お互いが打ち解ける、知り合う
 - チームビルディング、協働的な学びの練習

お互いが知り合う (交流)

- 大切にしていること ● 得意・苦手 ● 知識・経験 ● 人柄 など
- ▶ 相手のことを知っている・自分のことを知られている = **安心感**



まず丁寧に関係性を積み重ねる
→意見が言える・質問できる

③ 「生徒主体」は出だしが肝心！

グループワーク「私のトリセツ」

①～⑤について説明できるようにメモ(..)φ



- ① 話す or 聴く、どちらかといえば〇〇が好き・得意
- ② チームでの活動時、私はリーダー系 or フォロワー系
 - 私が好きな・得意なチームへの貢献の仕方
- ③ 私が参加しやすい⇔参加しにくい話し合いの雰囲気・進め方
- ④ 私がミスした時、こんな風に指摘してほしい
- ⑤ この後の話し合い活動でのグランドルール案

チームでの活動に直結する自己開示ワークも◎

③ 「生徒主体」は出だしが肝心！

対話系アクティビティのアイデアがある参考文献

- 津村俊充
『改訂新版 プロセス・エデュケーション』
(金子書房、2019年)
- 西村宣幸
『ソーシャルスキルが身につくレクチャー&
ワークシートーコピーしてすぐに使える』
(学事出版、2008年)



眼の前の生徒に合わせてアレンジ

ファシリテーションを導入して生徒が参加しやすい授業をつくる

第3章 授業へのファシリテーションの活かし方

- ①アウトプットのある授業
- ②授業におけるゴール・ルール・ふりかえりの設定
- ③「生徒主体」は出だしが肝心！

ゴール：

1. 「生徒が参加しやすい授業」に必要な要素を人に説明できる
2. 今後の授業運営で実践してみたいことが1つ以上
思い浮かんでいる