

用語解説

- **ワークショップ**

ワークショップ(workshop)とは、もともと「職場」「作業所」「工房」を意味し、みんなで意見交換や共同作業を行いながら進める参加体験型学習のことをいいます。指導・被指導の関係で学ぶ学習でなく、参加者が積極的に他者の意見や発想から“学びあい”、最後にみんなで自らの“ふりかえり”をするという、学習のプロセスでの学びを大切にします。問題解決を図るとともに、態度や技能(スキル)を身につけられるという特徴があります。
- **ファシリテーター**

ワークショップを進行する人をファシリテーター (facilitator)と呼んでいます。単に進行役といってもよいのですが、「活性化させる」という意味を持つファシリテーターの方が、実際に期待されている役割に近い言葉になっています。話しあいに交通整理をする議長役だけでなく、話しあいの素材になるものを用意し、そして時間管理を行いながら全体を進行する役目をするなど、さまざまな複合的な能力が必要とされています。
- **プログラム**

ワークショップ全体としての目的やねらいを達成するために、アクティビティや講義などを組みあわせてつくる1つの流れです。学習を進めていくうえでの具体的なプロセスを示しています。
- **アクティビティ**

アクティビティとは、1つの素材、話しあいの材料を使ったまとまりのある学習活動のことで、プログラムを構成する1つの部品の役目をしています。
- **アイスブレイキング**

もとは氷を壊すという意味を持つ単語ですが、初対面どうしの人が持つ堅苦しさやよそよそしさを氷に例えて、それを壊し親しくなることを表します。ワークショップの中でも最初の場面で、暖かな雰囲気や、何でも言える、何でも受け取ってくれるという安心感などをつくり出す大切なアクティビティです。このアクティビティ次第で、プログラムの進行や参加者の満足感が左右されることもあります。
- **ブレインストーミング**

数多くある討論方法の中で、自由な発想で討論し、創造的に問題解決をめざす手法です。特定の目標の実現のためにアイデアを出しあったり、さまざまな考え方ができる事柄についてありうる意見をできる限りたくさん出しあいます。その際、「他者の意見に対して正誤の判断をしない」「自由奔放な型破りなアイデアを推奨する」「どんな意見でも多数出す」「他人のアイデアを活用したり組みあわせたりする」ことを原則として進めます。5~6人くらいでの討議が一般的ですが、多人数の場合はグループ分けをして実施することもできます。
- **ロールプレイ**

「ロール」は役割、「プレイ」は演技の意味で、学習の内容に応じた場面(シチュエーション)を設定し、その中で参加者が役割(話し手・聞き手・観察者など)を持って演技することにより、学習目的に迫る方法です。現実の問題を模擬的に演じることにより、自分の心を感情のままに自由に表現することができ、人間関係の改善などに迫ることができます。人権に関する学習では、実際に経験したことがない場合でも、「差別」「いじめ」などの場面を設定して実施することにより、他者の立場に立って考えたり感じたりすることができ、共感的な理解を図ることができます。

第1章 多様性の人権学習

多様性を尊重する人権教育

多様性を学ぶための場づくり

感情とエンパワメント

自己開示とカミングアウト