

実践報告

# 県民講師養成講座における自己成長と 変化についての一考察

青柳 達也\* ・ 角 和博\*\*

A Practical Study of Self-growth and Changes of Participants in the  
Instructor Training Course Officially Organized by the Prefectural  
Government Life Long Learning Center

Tatsuya AOYAGI\* and Kazuhiro SUMI\*\*

## 【要約】

佐賀県立生涯学習センター「アバンセ」における県民講師養成を目的とした令和元年度「県民講師基本とスキルアップ講座」が6回シリーズで開催され、筆者はメイン講師を担当した。県民講師として活躍する上で必要な知識や技術を実践的に学ぶ講座として毎年開催されており、今回は「自分らしさを引き出すこと」をテーマとし、レゴ®・シリアスプレイ® (LSP)、演劇、コミュニケーション能力育成などの実践手法を活用した構成となった。本稿では、受講者のアンケートを基に取り組みついて考察した内容を報告する。

## 【キーワード】

講師養成, スキルアップ講義, 自己成長, コミュニケーション能力

### 1. 研究の目的

大人の人材育成をする場として生涯学習センターなどが果たす役割は非常に大きいと考えられる。そのため多くの地方自治体様々な取り組みを実践されている。佐賀県立生涯学習センター「アバンセ」では、何か特定のスキルを学ぶだけではなく、県民が講師となるためのノウハウを学ぶことにより、個人が得意とするスキルや知識を生かし、多くの県民が何か自分ができることで社会に還元する県民講師養成の取り組みが行なわれている。受講された一般の県民がどのような自己成長や変化をとげることができたかを分析し、このような県民講師養成講座の役割を検証し、今後の講座の発展に寄与することを目的とする。

### 2. 研究の方法

筆者は令和元年度「県民講師基本とスキルアップ講座」においてメイン講師を担当した。これまで筆者は、演劇、レゴ®シリアスプレイ®、

コミュニケーション能力育成をテーマにしたワークショップを実践してきた経緯があり、それらを組み合わせた一連の講座として講師養成をテーマにして開催した。本稿では、受講者のアンケートを基に効果を分析した。

### 3. 県民講師養成講座とは

平成30年度佐賀県立生涯学習センター事業計画によると、事業区分として「人材育成」「学習機会提供」「交流促進等」の3項目に分かれており、「県民講師基本とスキルアップ講座」は「人材育成」に掲げられている一講座として開催されている。講師をこころぎす方であればどなたでも参加できるものとなっている。また、「学習機会提供」の項目の中にある「県民講師チャレンジ講座」が開催されており、参加対象は「県民講師基本とスキルアップ講座」を受講された方となっている。つまり、これらの2講座が実質的には講師の養成を目的とした連続する講座として企画されている。

\*佐賀大学全学教育機構非常勤講師

\*\*佐賀大学教育学部

・「県民講師基本とスキルアップ講座」：県民講師として活躍する上で必要な知識や技術を実践的に学ぶ講座。

・「県民講師チャレンジ講座」：県民が講師となり、生涯学習に関する模擬講座を自ら企画・開催する。

平成21年度から「県民講師チャレンジ講座」と、現在のスキルアップ講座の前身にあたる「県民講師養成講座」「県民講師スキルアップ講座」が始まり、平成23年度に「県民講師養成講座」「県民講師スキルアップ講座」が一体化して「県民講師基本とスキルアップ講座」がはじまり、今に至る。10年の歴史を持つ講座となってお

り、これまで多くの県民が講師デビューをすることができている。

#### 4. 講座内容

佐賀県生涯学習センター「アバンセ」の担当の職員と筆者が綿密な計画を重ねた上で構成した令和元年度「県民講師基本とスキルアップ講座」の内容一覧を表1に示す。メイン講師として筆者がファシリテーションを行ったのはステップ1、2、3、5、6であり、ステップ4は伊ワタタダスケさんが担当された。受講者は当初は19名でスタートしたが、最終的には14名で終了することになった。

表1：「県民講師基本とスキルアップ講座」内容一覧

回	日時 場所	内容	学習 方法	講師（職名）
1	8/9（金） 美術工芸室	ステップ1「生涯学習と県民講師と私」 ◆講義「生涯学習における講師とは？」 ◆アイスブレイク「自己紹介ゲーム」 ◆WS「私らしさを広げる、整理する①」	講義 ・ 演習	・圓入 智仁（講師） 【中村学園大学短期大学部准教授】 ・青柳 達也（ファシリテーター） 【演劇家、佐賀女子短大特任教授】
2	8/20（火） 音楽スタジオ	ステップ2「私らしい講座の種さがし」 ◆WS「私らしさを広げる、整理する②」 ◆WS「私らしさから、講座の種をみつける」 「種から育てる講座の組み立て①」		・青柳 達也（ファシリテーター） ・林口 操（アシスタント） 【H29年度 チャレンジ講座講師】
3	8/27（火） 音楽スタジオ	ステップ3「私らしく活動する人たちに聞く」 ◆先輩講師の活動を聞く 先輩講師の体験談から実際の活動を知る ◆WS「種から育てる講座の組み立て②」 【確認のために県民講師チャレンジ講座の応募用紙に記入してみる】		・青柳 達也（インタビューアー） ・林口 操（アシスタント） 〈チャレンジ講座経験者〉3～4名 ・中谷 睦子（H24チャレンジ） ・林口 操（H29チャレンジ） ・稗田 邦恵（H30チャレンジ）
4	9/13（金） 第4研修室	ステップ4「私らしさの伝え方① 名刺・チラシ」 ◆あなたの価値を伝えるコツ ◆手書きやコラージュで名刺やチラシの原本を作ってみる		・伊ワタテ タダスケ（講師） 【佐賀ライター、伊万里市在住】 ・林口 操（アシスタント）
5	9/27（金） 第4研修室	ステップ5「私らしさの伝え方②話し方・場づくり」 ◆相手に分かりやすい話し方、伝え方、話の聞き方 ◆講座の「場」の作り方、受講者とのコミュニケーション ◆プチ講座にチャレンジ！（前半）		・青柳 達也（ファシリテーター） ・林口 操（アシスタント）
6	10/10（木） 第4研修室	ステップ6「講師デビューへ 私らしさが目覚める」 ◆プチ講座にチャレンジ！（後半） ◆私らしさのお披露目イベントを企画しよう 【県民講師チャレンジ講座を基本に、それ以外のあり方を考えても良い】 ◆まとめ		・青柳 達也（ファシリテーター） ・林口 操（アシスタント）

#### 4-1. ステップ1「生涯学習と県民講師と私」

圓入智仁先生により生涯学習についての講話をしていただいた後に、筆者がレゴ®シリアスプレイ®（LSP）の手法による「私らしさ」を深

掘するワークショップを行った。

LSPのコンセプトは「これまでの話し合いやファシリテーターの手法は、ポストイットやワークシート、ディスカッションなどにおいて言

葉で書かせたり語らせたりすることが基本となっている。しかし、参加者の全員がすぐに言葉にできるとは限らない。悩みがあったり、気づきがあったりすることの多くはまだ言葉にできないため、レゴ・ブロックで表現をすることにより、言葉にすることを手助けするツールとなる。」(ラスムセン2016)

LSPは、アイスブレイクとしても効果を発揮するので、全6回シリーズの初日に行くことは効果的であると考えた。まずは、簡単なものから作成をすることでレゴ・ブロックに慣れてもらい、また作品で表現をした内容を語らせることで、徐々にお互いが気づかないうちに自己開示をしていった。そして、本題としての1つ目は「普段の生活で一番大切にしている考え方は何ですか?」という問いに対して作品を作ってもらい価値観について語る内容だった。参加者が様々な視点で「自分らしさ」とは何かということを考える機会につながった。

4-2. ステップ2「私らしい講座の種さがし」

2日目の講座では、まずは演劇の手法を使ったコミュニケーションワークショップを開催した。身体のみを使ったコミュニケーションを促すゲームやエクササイズを通じて、参加者同士が表現をしてもいい空間にできることを目的として実施した。

その後、再びLSPのワークショップを行い、今回は前回よりも深いテーマで自分らしさを掘り下げていった。「他人から見られている自分」を作成してもらい、自分が考えている自分では

なく他人の視点からは自分がどう映っているかをレゴ・ブロックで作成し説明をした。次に「なりたい自分」について作品を作ってもらい、自分が考えている自分としての視点で表現をした。これらの2作品の関係性を距離や向く方向で表現し、なんでその配置になったかを説明することで「自分らしさ」は自分だけで考えるのではなく他者から影響を受けるものであることについて実感することができる機会となった。最後に「もし私が講師だったら」と想像し、自分らしい講座とは何かということを共有した。

4-3. ステップ3「私らしく活動する人たちに聞く」

「プレイフルシンキング」についてのレクチャーを行った。上田信行が提唱している「プレイフルシンキング」のコンセプトは、「Can I do it? 私にできるかどうか」ではなく、「How can I do it? どうやったら実現できるか」という考え方を持つことである。「世界とはこういうものだ」と個人が感じている世界は、見方を変えればいくらか違った世界に見えてくることができる。つまりは、作り変えることができる。また、楽しさの中にこそ学びがあり(プレイフル)、自分が楽しくなれば周りが楽しくなるという考え方である。表2で示すようにフィックスマインドセットではなくグロウスマインドセットに転換することで、「コチコチな心からメタ認知を通じて解放」し、物事を俯瞰して多角的な視点から物事を捉えることができるようになると言える。

表2：プレイフルシンキングのマインドセット

フィックスマインドセット	グロウスマインドセット
固定的知能観「努力しても自分の知能は変わらない」	成長的知能観「努力した分だけ知能は伸びる」
よく見せたい「できるだけ自分をよく見せたい」	よくなりたいたい「難しいことに挑戦してよくなりたいたい」
失敗は過ち 「失敗すると、取り返しのつかないことになる」	失敗は自己投資 「気づきの多い失敗は自分への投資」
自己防衛型 「ダメな人間だと思われたくないから、難しいことには挑戦したくない」	課題挑戦型 「難しい課題もどうすれば解決できるか考えてみる」

この「プレイフルシンキング」のコンセプト

を実践することは、自分らしい講座を作成する

ことだけでなく、参加者が実際に講師としてデビューしてから様々な受講者を相手に想定外のことが起きても柔軟に対応できることにもつながるであろう。

レクチャーの後は、先輩講師から話しを聞く機会を設けた。これまで講座を受けてから実際に講師として活躍している4名の方々をお招きした。それぞれに語ってもらってから、今度は受講者がどんな講座をしようと考えているかについて説明をして、フィードバックをいただくことにした。4名と話をすると違った考え方に会うことができるため、講座を計画する上で参考になったと言えよう。

#### 4-4. ステップ5「私らしさの伝え方②話し方・場づくり」

ステップ4「私らしさの伝え方① 名刺・チラシ」は伊ワタテケイスケ先生に担当してもらったため筆者は不在であったが、名刺やチラシなどを作るデザインのことについて学ぶワークショップとなったようである。ステップ5では「伝え方」テーマにし表3に示す「声の要素」を基にしたワークショップを行った。しっかりと相手にわかりやすく伝える方法として言葉を使うことが多いため、聞き取りやすく話すことに重きを置いた内容となった。それから、自分が計画している講座についてのプレゼンテーションをグループ内で実施した。少しずつ自分の言葉にしていくことで自分のものになっていく様子が伺えた。

表3：声の要素

大きさ	大声を出す → 運動、全力疾走 周りがだしていれば気にならない 声を出すこと（表現すること）によって感情が動く→どんな気持ち？ 最小の声とは？ 大きな声を出して感情を動かすことは気持ちがいい ふだんどのくらいの大きさで話しているか？「ひとりごと」「あなたと話す」 「みんなで話す」
高さ	一番高い声・一番低い声→どんな気持ち？ 「外行きの声」「普通の時の声」「本音の声」 本当の事を言うときは低い声になりがちである
速さ	言葉が溶けないように注意する。 → 子音が溶けて母音だけになる 子音を溶かすと速くしゃべれるが、解らない くせ「速く話す人」「ゆっくり話す人」 効果的なのはどう言う状況、話題、相手？
間の取り方	間をいれることで相手に伝わる内容や感じ方が変わる 間を効果的に使う
音色	鼻声、かすれ声、甘い声などがある 感情・感覚と関係する 音色の数は無限に存在する

#### 4-5. ステップ6「講師デビューへ 私らしさが目覚める」

最終日は講師として必要な心構えについてのレクチャーを行った。そして、講座の実施内容をこれまで考えてきたことを最終的にまとめ

て、参加者全員の前で発表をしてもらった。全参加者が考えていただいた講座はそれぞれ全く違ったジャンルであり、受講者個人の自分らしさが十分に表現されているものとなった。この中から、次のステップである「県民講師チャレ

ンジ講座」に挑戦をする方が出る可能性が十分にある内容であった。

5. アンケート結果による分析

講座後に受講者から回収したアンケートの

集計結果を表4に示す。毎回の受講人数は欠席があり変動している。受講者の中でアンケートを回答しなかった人もいる。

表4：アンケート集計結果

回数	受講者	アンケート回収	とてもよかった	よかった	あまりよくなかった	よくなかった	満足率
1回目	13名	10名	80%	10%	10%	0%	92.5%
2回目	13名	11名	58.3%	25.0%	16.7%	0%	85.4%
3回目	12名	10名	90%	10%	0%	0%	97.5%
4回目	12名	11名	90.9%	9.1%	0%	0%	97.7%
5回目	12名	8名	57.1%	42.29%	0%	0%	89.3%
6回目	11名	8名	87.5%	12.5%	0%	0%	96.9%

満足率を分析してみると、第1回目と第2回目でレゴ・ブロックを活用したLSPのワークショップを取り入れており、その手法は難しいと感じた受講者が「あまりよくなかった」と回答しているため満足率が低い結果となっている。自由記入の部分でも「レゴを使ってのワークは難しいです」というコメントをもらっている。一方で「レゴブロックに表現することで、改めて自分を知って、良しとすることができた」「レゴ・ブロックで自分の価値観を表現することは考え方がシンプルになり良かった」「ブロックを使って形を作ると自分のことが具体的に説明できるのに驚いた」などのポジティブなコメントもあり、気づきを与える有効なツールとして役立つと考えられる。LSPについては、実践する当初からレゴ・ブロックに肯定的ではない受講者もいることを前提の上でワークショップを進めた。レゴで苦戦をしていた参加者は見受けられたが、実践中はなんとか活動できていた。このような新しいことに対して「なんとかする」「なんとかできる」ということを体験することは大きな学びにつながったのではないだろうか。

また、3回目の際に実施した先輩講師から話を聞く内容の評価が高く、満足率も第2回より12%以上も高い97.5%となっている。パネルセ

ッションとしてトークしてもらっただけでなく、各テーブルにおいて受講者が考える講座について相談をするセッションを作ったことにより、より深く話げできたことが評価が高いことにつながったと考えられる。「自分の思いに賛同の声があり、前向きになれました」というコメントにあるように、受講者は自分が考える講座内容について不安な部分があるため、その背中を押してもらえらるることの影響は大きかったであろう。これは企画した際に意図した通りの反応となった。

4回目のイワタテダダスケ先生の回も満足率が高く、1回のみでのワークショップの中で、これまで1回目～3回目までやってきたことを十分に踏まえて、メイン講師である筆者とコミュニケーションをとった上で内容を企画されたことが良い結果につながったと言える。「他の人とは共通点がないものと思ひ込んでいたが、探さなかつただけだった」というコメントが印象的だった。これから受講者が講師としてデビューし活躍していく上で、思い込みというものを取り払い、多様性を受け入れる姿勢が一番必要であると考えられるため受講者は有意義な経験をされたと同うことができよう。

5回目と6回目は、具体的に講座内容を作成

し、講師としての心構えなど実践に向けての内容であった。アンケートに答えていない受講者が1回目～4回目に比べると3～4名と多かったため満足率の低い結果にも影響がでている。講座の内容を決めたりする段階になり自信がない受講者もいたため、一概に満足率で分析するのは難しいと言える。

アンケート全体の平均満足率93.2%という高さであり、いただいたコメントも概ね講座を組み立てた際に考えた予想通りの反応であったと言える。最後の回のコメントにおいて「ドキドキの時間だったが、少しずつ積み重ねることの大切さを感じている」「毎回毎回楽しく過ごせる時間だった」「プチ講座では皆さんの伝えたい内容を確実に身につけられた」「受講生の皆さんのプチ講座のレベルの高さにビックリした」「苦手意識を持っていたところが少し軽くなった気がする」「自分が開きたい講座を人に伝える良い機会になった」「講座内容を聞いてもらった人にコメントを頂いて感想や改善点が分かった」など、学びや気づきについて具体的なコメントをいただいた。しかし、最後の回はLSPの手法を使っていなかったにもかかわらず「レゴで自己表現をすることは難しい」と言われた受講者もいたので、よほど難しい印象が残ってしまったのであろう。

#### 参考文献

- 1) 平田オリザ「わかりあえないことから～コミュニケーション能力とは何か～」講談社現代新書, 2012
- 2) 「ロバート・ラスムセン・アンド・アソシエイツ」<http://www.seriousplay.jp/> (アクセス: 2019年12月10日)
- 3) ラスムセン, ロバート・蓮沼孝・石原正雄 (2016) 『戦略を形にする思考術』徳間書店
- 4) Kristensen, P. & Rasmussen, R. (2014) Building a Better Business Using The LEGO® SERIOUSPLAY® Method, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc
- 5) 上田信行(2009)「プレイフルシンキング」宣伝会議

#### 6. まとめ

筆者は、演劇、レゴ®シリアスプレイ®, コミュニケーション能力育成をテーマにしたワークショップなどの実践をそれぞれ単体でやってきた経緯がある中で、このようにシリーズもので役立てられそうな手法を織り交ぜ、講師として活躍してもらうためのスキルアップと自分らしさを見つけてもらうことをテーマにして講座を組み立てた。このようにバラエティに富んだものをデザインする機会は滅多にないことである。様々な手法の中で共通点を探すとすれば思考力と表現力の育成であると言える。物事を自らの力で考えたり、考えていることを文字や言葉やレゴ・ブロックを使って形にする(表現をする)ことで、他者と共有ができることになる。この「表現をして共有すること」はどのような講座であっても基本と言える。今回は基本を理解してもらい、それぞれの実践にて応用する下地を作ることができたと言えよう。最終回で、全参加者が堂々と自分の講座に関して5分間のプレゼンテーションをしている様子が印象深かった。

自分自身としては、ワークショップ講師・ファシリテーターとして自分ができること、これまでやってきたことの応用と総決算ができ達成感があった。今後の取組に活用できる学びも多く、改善点を発見できたと言える。まさに筆者も参加者も学びを得る生涯学習の場となったと言える。