

生涯学習の推進を図るための参加型学習の方法論（1）

清 國 祐 二

はじめに

I 参加型学習による学習支援

- 1 参加型学習を求める社会背景
- 2 参加型学習の意義
- 3 学習支援者としてのファシリテーター

II 参加型学習の方法論

- 1 参加型学習の普及
- 2 KJ法の進め方
- 3 ランキングの進め方

まとめと考察

はじめに

ここ20年にわたる生涯学習政策を通して、学習者には生涯学習への理解がある程度浸透してきたといっ
てよい。昨今のNPO活動やボランティア気運の高まりも加わり、従来の趣味・教養やスポーツ・レクリ
エーション型の学習関心にとどまらない、学習者自身が主体的に地域づくりに関与する課題解決志向の学
習が数多く見られるようになってきた。このような実践志向の学習を進めるにあたり、学習者の経験と考
え方を相互に交流させ、学習者の意識と行動を変容へと誘う「参加型学習」が注目を集めている。

参加型学習とは、学習者自身が共同作業や討議などを通して自らの学習課題を発見したり、今まで気づ
かなかった自分や他者の新たな一面に気づくことのできる潜在能力に優れた学習形態である。それには学
習者に学ぶ楽しさや実践する喜びを実感させ、主体的な学びの態度を定着させることに貢献することが期
待されている。

ところで、この参加型学習の成否は、とりわけ学習の初期段階においてはファシリテーター¹⁾（学習支
援者）の役割に大きく左右される。現時点ではファシリテーター不足が参加型学習の広がりや妨げる要因
となっているが、ファシリテーターの資質や能力が高まれば学習成果は格段に上がることが期待されてい
る。地域での参加型学習を促進する要となるファシリテーターの養成をいかに進めるかという課題が自治
体などにも拡大してきた所以である。

筆者は、平成15年度より島根県立生涯学習推進センター及び同西部生涯学習推進センターとの共同研究
においてファシリテーター養成のための研修プログラムの開発を行った。時同じくして、平成15年度より
香川県教育委員会生涯学習課が主管する「かがわ県民カレッジ」の一部として、地域のリーダーの資質向
上に「ワークショップの技法」を位置づけ、指導者養成を担当してきた。いずれも初級用の誰にでもでき

る基礎的な技法の習得に焦点化した。

そこで明らかとなったことは、ファシリテーターの養成には実践現場で体験的に学ぶ必要性があること、参加型学習のねらいに沿った教材開発の能力を獲得する必要性があることである。前者は学習者の都合ではどうしようもないところがあり対応は容易ではないが、後者については一定の技術として獲得することは可能であろう。本研究の目的は、汎用性の高いワークショップ（アクティビティ²⁾）を取り上げ、ファシリテーターの力量を高める学習展開の方法と教材開発を行うことにある。

I 参加型学習による学習支援

1 参加型学習を求める社会背景

社会の成熟化の中で、高度情報社会の到来は人びとの知識量を増大させ、情報通信技術の革新は家庭にいながらにして大量の情報の獲得を可能とした。しかもメディアは海外の情報も解説つきでリアルタイムに届けてくれる。この便利さの中で生活すると、メディアによって届けられる情報の方が身近な現実よりもリアリティをもっているかのような錯覚に陥る。このようなポストモダニズムの心性を持ち出すまでもなく、メディアを通じた情報は、自分へどう迫り、地域課題とどのような関連をもち、私たちに何ができるか、という具体的な行動の指標には直接結びつかない。

激変する社会の中で、日々刻々のニュースは伝わってくるにしても、それを体系的な知識として理解することは容易ではない。それを理解しやすく構成されたものが著作であり、体系的知識を教授する講義である。流動的な現代にあって、現象の連関や構造を体系的に示すことは、今後とも需要が減ることはないであろう。しかし、この作業が一部の専門家によってのみ成立するかといえばそうではない。学習者が一定の方法論をマスターすれば知の体系化に関与できるはずである。その方法論を体験しながら習得するひとつの方法が参加型学習といえるであろう。

2 参加型学習の意義

参加型学習とはワークショップとも呼ばれ、「講義など一方的な知識伝達スタイルではなく、参加者が自ら参加・体験して共同で何かを学びあったり創り出したりする学びと創造のスタイル」³⁾と定義される。また、ある問題を整理したり、解決の方向を導こうとする際に、学習者個人の学習経験や生活経験、職業経験等を学習資源として活用しつつ、学習者が相互に高い次元での解決を目指し、討議する場でもある。参加型学習による学習成果はもとより、学習プロセスを辿ることで学習方法の獲得と定着を意識したい。社会教育の方法原理である自己教育と相互教育、あるいは個人学習と集団学習を有機的に繋ぎ、関連づける方法として参加型学習が評価されるからである。

現在、国際理解教育、人権教育、環境教育等のさまざまな分野で数多くの参加型学習が実施されている。それぞれの分野のプロパーが、参加型学習の中で活用するための教材を、地域から地球規模の課題までさまざまに開発している。⁴⁾そこで活躍しているプロパーは必ずしも教育分野の人材ではなく、比較的短期間で参加型学習の経験を積み重ねながら自身の力量を高めている。これは、参加型学習があくまでも技法であり、学習支援方法のひとつであることを意味する。つまり、技法だけ身につけても、学習課題に関する専門性をもたなければ「宝の持ち腐れ」となるのであり、明確な課題意識と専門性（深い学習）が車の両輪の片方になければならない。

「餅は餅屋に」ということで、その分野の専門家を活用することこそ社会教育職員（以下、職員）の役割であるという認識は根強く、職員自身が参加型学習の技法を身につけ、講座を担当しようとする動機づけはこれまで乏しかったといつてよい。参加型学習を取り入れた講座が担当できる専門家を講師として見

つけることが職員の重要な仕事であった。学習講座のプログラミングこそが職員の専門性の中核をなすとの考え方から、社会教育計画や学習プログラムの開発にその精力を注いできた。

確かに職員にとって上記の技能が重要な要素であることに違いはないが、かえってそれが職員の専門性を見えづらくしている点でもある。参加型学習を企画し、担当できる技能の獲得は、従来の専門性と齟齬を生じさせるものではなく、むしろ親和的でさえある。学習者の反応を直接肌で感じる機会をもつことで、職員の力量および資質が高まり、新しい専門性を築く重要な足掛かりとなることが期待されるのである。

3 学習支援者としてのファシリテーター

参加型学習の手法は学校教育的な側面が強く、社会教育の独自性を損なわないかという危惧が囁かれることがある。しかし実際は、リンデマン(Lindeman, E. D.)やM. ノールズ(Knowles, M. S.)の唱えたアンドラゴジー（成人教育学）理論で強調されている学習者の経験を引き出し、意味づけるに有効な学習支援方法である。学習者相互の交流や学習者個人の意識や行動の変容をもたらす参加型学習は社会教育に相応しい方法論だといえよう。この学習活動を促進する役割を担う者がファシリテーターと呼ばれる。

参加型学習の課題設定や舵取りはファシリテーターの重要な役割であるが、さらに大切なことは学習者の主体的な学習参加がその課題をより鮮明にし、学習者の経験が学習資源として活用され、学習者の相互作用によって一定の方向性を導き出し、責任ある関わりへと結実させることである。しかしながら、学習者の経験や足跡を辿ることは学習者の自己肯定感を醸成する一方で、自己満足や馴れ合いの話し合いに終わったり、不満や愚痴の掃きだめやガス抜きにもなりかねない。そこでファシリテーターの高い技能と資質が求められるのである。

翻って、参加型学習はかつてのグループワークトレーニングが全盛の頃からすると、その幅の広さと奥の深さは格段の進歩を遂げた。それだけ多様な領域にわたる関係者が着目し、その効果を実感し、経験を蓄積してきたのである。学習者の主体性を活かしつつ学びを支援するという学習手法の本質は変わっていないが、高度情報化による学習環境の拡充と学習課題のグローバル化はファシリテーションのあり方にも影響を及ぼしている。参加型学習は学習者間の関係づくりの場であり、自己理解、他者理解の場でもある。学習プログラムの中に学習への姿勢や態度、他者からのまなざしや他者へのまなざしなど、省察する要素を組み入れていくことで、学習者自身の変革にも繋がる。同時に、グローバルな課題解決に積極的に関与していけるよう、学習成果を意識と行動の変容に結びつけることが強く指向されるようになった。

【注】

- 1) ファシリテーターとは、学習者のワークショップへの積極的な参加を促し、相互学習が円滑に行われる環境をつくるために、「司会者」「支援者」「道化役」など複数の役割を演じるワークショップの進行役とされる。（伊藤俊夫編『生涯学習・社会教育実践用語解説』全日本社会教育連合会、2002年）
- 2) ここで用いるアクティビティとは、学習活動の最小単位とする。対比して、ワークショップとは学習目的を達成するための学習活動のまとまりを指す。例えば、「環境問題を考える今日5時間のワークショップは3つのアクティビティを組み合わせて構成されている」などと表される。
- 3) 中野民夫『ワークショップー新しい学びと創造の場』（岩波新書）2001、p.11
- 4) 参加型学習については、国際理解教育・開発教育、人権問題学習、福祉教育、環境教育、まちづくりなど、市民社会の形成に不可欠な領域で行われている。インターネットで検索すれば、小中高等学校の総合学習から市民団体の学習、地域での成人まで、さまざまな取り組みがあることがわかる。

II 参加型学習の課題づくり（教材開発）

1 参加型学習の普及

参加型学習の広がりを妨げる要因のひとつに課題づくりの困難さがあげられることは指摘したとおりである。生涯学習・社会教育職員がファシリテーターとなって学習講座を計画実施する場合を想定すると、教材研究や教材づくり等の経験がほとんどないことが問題となる。職務上、学習課題に対するジェネラルな関心はあっても、専門知識に乏しいこともある。この状況を打開することが参加型学習の普及拡大に大きな効力を発揮すると考えられる。そこで、筆者が講座用に開発した教材を題材として課題づくりについて検討したい。

参加型学習のアクティビティの中で、最も汎用性の高いものにKJ法とランキングがある。筆者が後述するファシリテーター養成研修で出会った、松江市のまちづくりNPOの事務局長は、後援会や事例報告会以外はKJ法のみでワークショップを行うということであった。そのNPOのメンバーは皆、KJ法を効果的に進行することができるファシリテーターだという。それもひとつの方法ではあろうが、学習者が新鮮に取り組めるよう、また新しい観点や刺激を与えられるよう、複数の技法を習得することも大切である。今回は、KJ法のバリエーションとランキングの課題に焦点化し、解説を加えつつ、課題づくりのポイントを述べることにする。

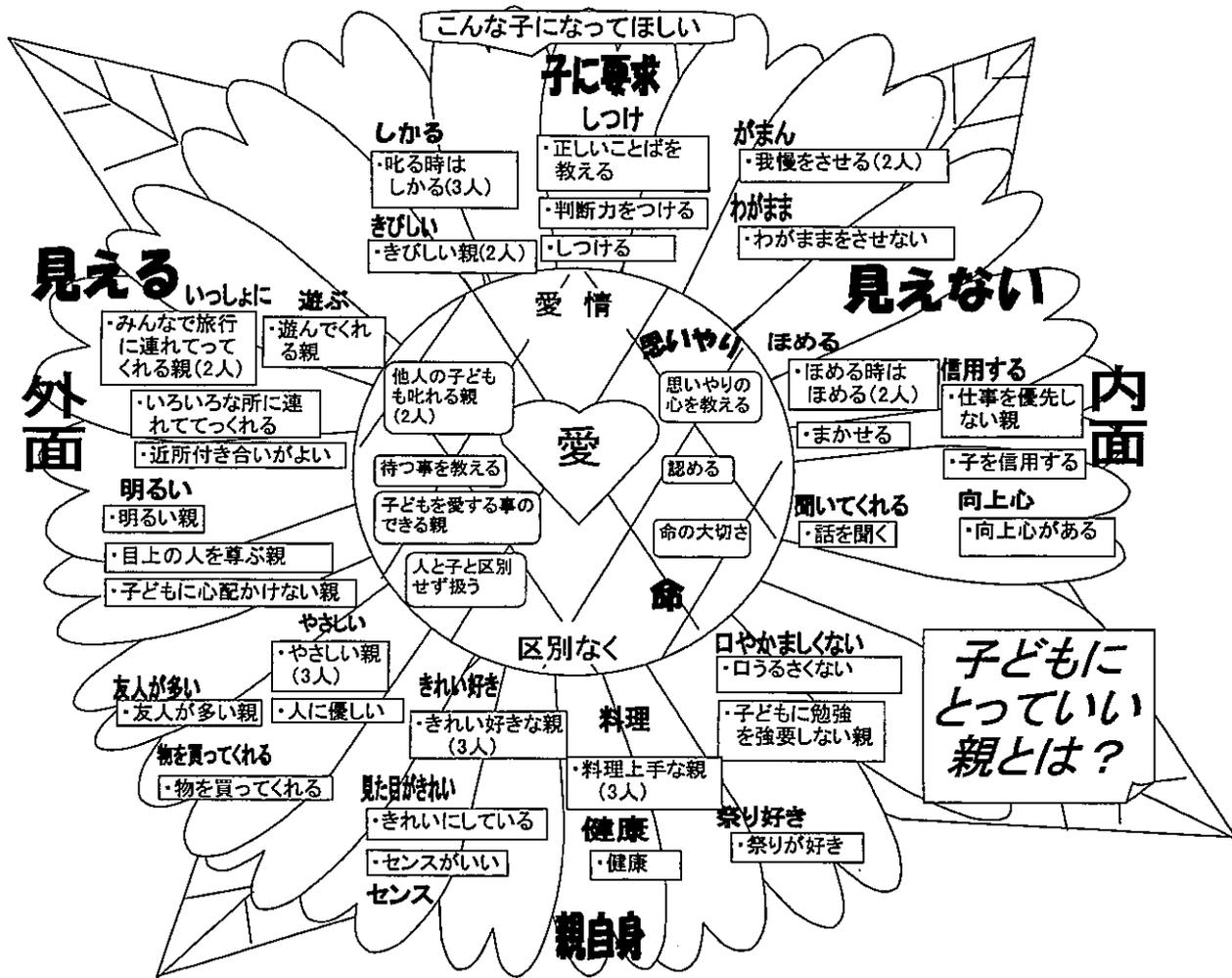
2 KJ法の進め方

KJ法とは、東京工業大学名誉教授の川喜多二郎によって開発された発想法・問題解決技法であることはあまりにも有名である。一般的なKJ法は、参加者の知識や経験をもとにアイデアを出し合い、それらを分類し、構造化することで、新しい発想へと繋ごうとするものである。集合学習の標準的な学習時間は90分から120分であるが、参加者にKJ法の説明をしながら十分な成果にまで導くには、筆者の指導経験上と断っておくが、困難をとまなう。善し悪しを一旦棚上げすれば、時間内で成果を導こうとするなら、グループごとにリーダー（ファシリテーター）を配置するなどの工夫が必要となる。リーダーの配置が無理であれば、ファシリテーターが全体に関わりやすくする方法の開発が必要となろう。

以下、ふたつの初学者向けのKJ法の変形版を紹介する。

1) 絵にまとめるKJ法

筆者はこのKJ法の変形版を参加型学習に不慣れな学習者向けに行うことが多い（図1参照）。その理由の主要なものをあげると、①構造化の視点を絵という象徴的な形として表現できる、②KJ法は分類とネーミングに時間がかかるが、この方法だと完成イメージから逆の発想で分類とネーミングをとらえることができる、③周囲のグループの進展状況が一目瞭然であり、自分たちのペースもつくりやすい、④学習者の特性が生きる（発想の面白い人、論理的に考えられる人、言葉を沢山知っている人、絵の上手な人、リーダーシップのとれる人など）、⑤共同作業による絵の完成で達成感を得やすい、⑥発表の際にカードを読み上げることがないので、グループ発表が短時間でわかりやすく聞く方も飽きない、などがあげられる。しかし、どうしても絵の方に神経がってしまう関係で、考え方の背景に十分触れたり、事象の構造をじっくり考える方法としては必ずしも向いていない。あくまでも初心者向けであり、参加型学習を数多く経験している参加者には正攻法で取り組んだ方がよいと考える。



島根県立生涯学習推進センター『参加型学習の推進を図るための実証的研究』平成17年3月、p.84

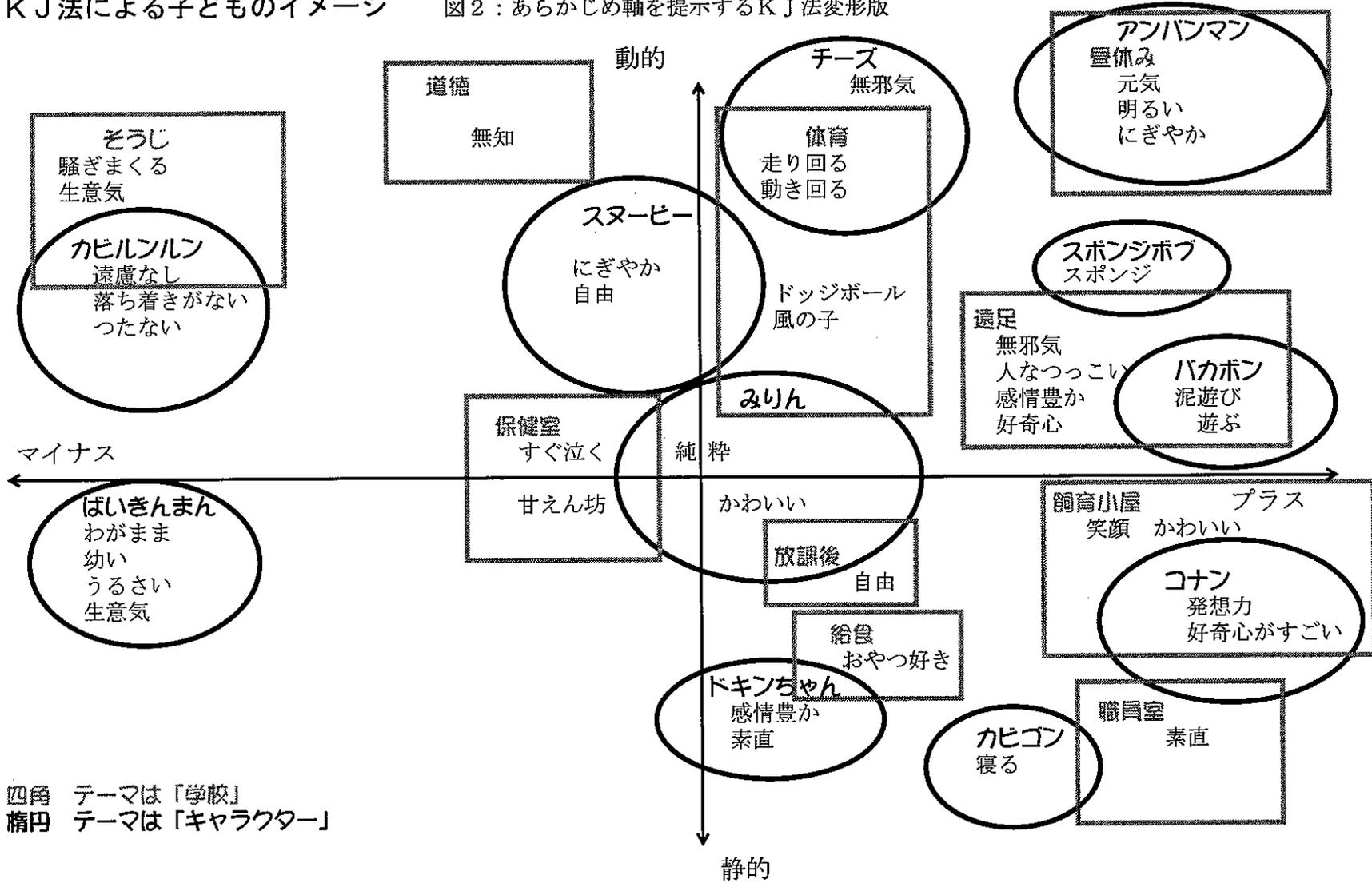
図1：成果を絵にまとめるKJ法変形版

2) 構造化の方向を提示するKJ法

「子ども観」や「学校観」、「教育観」等の価値観を含む概念をKJ法を用いて考える場合、あらかじめ軸を設定しておくと考えやすい。価値を含む言葉であれば、ひとつの軸は<プラス-マイナス>と設定できるであろう。もうひとつの軸は、例えば「子ども観」であれば、<動的-静的>や<活発-大人しい>などが考えられよう。現在、大学の授業（1学年対象の教養ゼミナール）においてこの方法を用いているが、カードのカテゴライズとネーミングの際に、対象をテレビアニメのキャラクターや動物園にいる動物たちに当てはめて考えるグループが出てきた。事の是非はひとまず置いて、参加型学習に不慣れた学生が生き生きと授業に参加している事実は認めたい。参加型学習への導入として位置づければ、有効な手段といえはしないだろうか。（図2参照）

KJ法による子どものイメージ

図2：あらかじめ軸を提示するKJ法変形版



四角 テーマは「学校」
 楕円 テーマは「キャラクター」

3 ランキングの進め方

ランキングとは、さまざまなテーマについて10個前後の課題や政策、価値観等について、参加者がグループで相互に話し合い、納得のいく順位づけを行うものである。参加者相互の合意形成を図ることを目的とすることから、コンセンサス法とも呼ばれている。参加型学習全般についていえることであるが、個人作業とグループ作業の効果的な組み合わせに配慮したい。まずは、個人で順位づけを行い、そこで参加者自身の思考方法や物事の判断基準がどこにあるのかを自覚してもらう時間をとりたい。続いて、グループでの話し合いを通して意思決定へと繋げていくわけだが、ランキングで使用するワークシートの性質上、少数意見に注目が集まるところにこのアクティビティの特徴がある。合意形成をするために、まずは少数意見にスポットを当て、その根拠を把握することは重要な作業となる。これがワークシートなしでの討議という形をとれば、少数意見は出にくくなるし、出たとしても見過ごされがちになることが容易に予想される。

1) ランキングへの導入

ランキングについては、参加者にこの学習方法のねらいや意義、効果を事前に理解してもらうことが肝要となる。口頭での説明を軽視するわけではないが、まさに体験的に理解してもらった方が有効性が増す。ここでは、アイスブレイクも兼ねた導入アクティビティを紹介する。（ランキング・ワークシート導入1および2）

2) ランキングのバリエーション

ランキングの最もオーソドックスな形は以下に示す「ワークシート（その1）」である。家庭教育はそもそも私的なものであるが、その支援については公共政策の重要な一部として位置づけられる。これらの支援策を重要だと思われる順に並べてもらいながら、その根拠を明らかにしつつ、合意形成をしてもらう。ここでは、1から10までの順位をつけてもらうよう指示しているが、上位3つを選択して順位づけしてもらったり、ダイヤモンド・ランキングのように、1位をひとつ、2位をふたつ、3位をみつつ、というように厳密な順位づけを避ける方法もある。

「ワークシート（その2）」も基本的な作りは「その1」と同じである。課題設定の段階で、領域を意識して項目を選んだところに特徴がある。この意義は、ランキングが終了してまとめる段階で、どの領域が合意形成をする上で重視されたかが参加者に明確に伝わるため、短時間でグループの討議を振り返ってもらうことができる。ファシリテーターのまとめを助ける方法のひとつである。

「ワークシート（その3）」および「（その4）」は、項目間の順位づけをするのではなく、それぞれの項目をどのように判断するかをAからDのランクで示してもらう方法である。それぞれを独立して考えることができることと、判断基準に「おれ」がないかが比較的分かりやすい点の特徴である。

ここで紹介したワークシートはすべて、筆者が担当した研修で使用したものに若干手を加えたものである。大学での授業に用いたこともあるが、経験豊富な成人に利用した方が議論の質は高まる傾向にある。一方、豊かな経験のお披露目の会になり、ランキングの目的から逸脱する恐れもある。そこをうまくリードしていくのがファシリテーターの力量といえよう。

ランキング・ワークシート（導入1）

フランス人女性を案内したい香川の観光スポット

日本や日本語を勉強しているフランスの学生（女性ふたり）が来週1日だけ香川に立ち寄ることになりました。その案内役にみなさんが選ばれました。さて、香川で案内するとしたらどこを選びますか？次の3つの候補地に順位を付けてみましょう。またそれはなぜでしょうか？

候補地	あなた	氏 名						グループ
空海ゆかりの善通寺								
源平合戦のあった屋島								
四国の道が通じる琴平								

◆順位を付ける際の理由や根拠は何だったでしょうか？

--

ランキング・ワークシート（導入2）

子どもに体験させたい活動

みなさんは単位子ども会のお世話をしています。常日頃から、子どもたちにはいろいろな体験をして、豊かな人間に育って欲しいと願っています。

すると、「香川県子ども体験学習推進財団（仮称）」が、以下のような体験コースを準備し、参加団体を募集していることがわかりました。わが単位子ども会も是非申し込もうということになりました。しかし、ひとつの団体はひとつだけしか体験できません。申し込みは、第1希望から第3希望まで明記して、申し込み多数の場合は必ずしも第1希望になるとは限らないとのことです。

そこで、わが単位子ども会の高学年のメンバーの生活実態を考え、子どもたちに体験させたい活動に順位をつけようと思います。またなぜその順位にしたかの理由もあげてみましょう。

体験活動の内容	あなた	氏 名						グループ
カッター（船）を漕いで無人島に渡り、3日間生活する								
英語を母国語とする家庭に3日間ホームステイする								
3日間ゴミ収集車に乗って、家庭ゴミを集めて回る								

◆順位を付ける際の理由や根拠は何だったでしょうか？

--

家庭教育を支援する政策提言

あなたは「〇〇町の家庭教育を支援する会」の会長です。〇〇町でも都市化が進んできて、地域のつながりが希薄化してきています。「子どもが育つ」環境も芳しいものではありません。そこで、その状況に歯止めを掛けるべく、「支援する会」として町に提言をすることになりました。「支援する会」で10個の項目に取りまとめましたが、町として施策化するには順位付けが必要であるとの指示を受けました。委員長としては、取り組むべき事項の重要度に応じて順位を付けなければなりません。全ての課題の中で最も重要と思われるものを1とし、2、3・・・と順位を付けてください。

課 題	あなたの名前	グループのメンバーの名前						グループ決定
幼児の遊び活動（遊びを教える）を支援する								
子育てサークルの学習（育児相談）を支援する								
小学生（保護者）と高齢者の交流会（伝承遊びなど）を企画する								
父親の家事・育児への参加促進のための会を企画する								
親子で参加できる地域奉仕活動を企画する								
子育てサポート制度（預かり保育）を充実させる								
地域でのあいさつ運動を展開する								
公民館単位での通学合宿（親が交代で世話）を企画する								
P T A 活動の活性化（楽しく交流できる活動）を支援する								
子育てネットワーク（気軽な情報交換の場）を提供する								

◆あなたの基準や根拠は何でしょうか？

男女共同参画のまちづくり

あなたはとある町の「誰もが住みやすいまちづくり推進会議」のメンバーです。これからのまちづくりには、男女共同参画の視点が大切と考えます。「推進会議」として、町で取り組んでいった方がよい課題についてその重要度に応じて順位を付けることになりました。そこで、まずはあなたが最も重要だと考える課題から順番に1, 2, 3をつけて下さい。みなさんつけ終わったら、グループで話し合いをしながら「推進会議」の決定を導き出してください。

課 題	あなた	氏 名						グループ	領域
学校の道徳教育・人権教育の中で積極的に男女共同参画をとりあげる									学校
家庭内の家事を協力して行なう									家庭
職場でのお茶くみは各自でする									職場
町議会で女性議員を増やす									地域
ポスターに若い女性の水着写真を使わない									メディア
教員の性別に基づく固定的役割分担意識に対する意識改革を行なう									学校
男女の賃金格差を是正する									職場
子どもや孫の長所や特性に応じた関わり方をしよう意識する									家庭
男女共同参画プランを策定し、実行する									地域
ステレオタイプのテレビドラマを見ない、見させない									メディア

◆あなたの基準や根拠は何でしょうか？

ランキング・ワークシート（その3）

子どもにどう関わったらいいのでしょうか？

ここは栗林プレーパークです。子どもたちはとても元気に遊んでいますが、子どもたち同士の接し方や遊び方など疑問に感じることもあります。しかし、普段子どもと接しているわけではありませんので、戸惑うことも多いことでしょう。そこで今日は、子どもたちとどう関わればよいかみんなで考えてみたいと思います。子どもたちの遊ぶ姿を思い浮かべながら、また自分の子ども時代を思い出しながら、考えてみましょう。

子どもとの関わり方でもっとも迷うのが「子どもの叱り方、注意の仕方」と「どこまで見過ごして、どこで介入するか」にあるように思います。みなさんのように若い人だと「子どもに嫌われたらどうしよう？」とか「この雰囲気壊したくない」などとさまざまなことが頭をよぎるでしょう。それでも、支援者としては何らかの形で関わっていかなければなりません。以下に並べた「子どもの振るまい」をイメージしながら、その対応について、下に掲げているA B C Dランクを参考にしつつ、ランク付けを行って下さい。

まずはひとりでA B C Dのランク付けをして、その後にグループでのランク付けをしてみましょう。

子どもの振る舞い	あなた						氏名	グループの決定
運動場のブロック塀に向けてボールを強く蹴っている								
後片付けの時間になってもずっと遊んでいる								
水性ペンキで公民館の壁に落書きをしている								
鬼ごっこの際に道路に飛び出している								
砂場の落とし穴に嫌がる子どもを落とそうとしている								
水道の水でかけあいこが始まった								
倉庫の上に登って遊んでいる								
大人に挨拶ができない子どもがいる								
段ボールで遊んでいるそばでドッジボールが始まった								
砂場の砂を公園内の地面の上に運び出し、山をつくらしている								

◆ランクの目安

Aランク	悪いこと、危険なことなので、きつく注意する。周囲の子どもへも、どうしていけないのかを伝える。
Bランク	きつく注意するほどのことではないが、見過ごすとエスカレートするので、それとなく言葉掛けをする。
Cランク	放っておいても問題ない程度であり、子ども集団の中で問題を解決するように見守る。
Dランク	悪いとは思いますが、どう関わってよいかわからないので、近くのスタッフに相談する。

◆あなたの判断基準は何ですか？箇条書きで書いてください。

◆子どもとの関わりで悩んだり、困ったりしたことはありますか？自由に書いてください。

ランキング・ワークシート（その4）

地域の危険箇所にランク付けをしてみましょう

あなたの住んでいる地域には、程度の差はあれさまざまな危険箇所があるのではないのでしょうか。
 それらの中には、直ちに対応しなければならない箇所もあれば、子どもたちに注意を促すだけで危険を回避できる箇所もあるはず
 です。また、財政負担が必要な場合はすべての対処ができるとも限りません。そこで、下に掲げてあるABCランクを参考にしつ
 つ、それぞれの項目（地域の危険箇所）にランク付けを行って下さい。
 まずはひとりでABCのランク付けをして、その後にグループでランク付けをしてみましょう。

地域の危険箇所	あなた	氏 名						グループの決定
通学路近くのため池								
公園の遊具（滑り台やブランコ）								
通学路の街灯のない場所								
人通りの少ない場所								
コンビニの前								
交通量の多い通りの路側帯（歩道）								
学校の敷地内								
信号機のない横断歩道								
ゲームセンター								
緑豊かで道路から見通せない公園								

◆ランクの目安

Aランク	いかなる手段をとろうとも、危険を回避するためにすぐにも改善しなければならないもの
Bランク	危険ではあるが、すぐに改善することが困難であるため、PTAなどの組織の力を使って防止活動に移す必要のあるもの
Cランク	危険であることは認識しなければならないが、子どもが理解しさえすれば回避できる程度のもの

◆その他、地域に危険箇所はありますか？ご自由にお書き下さい。

まとめと考察

人々の学習ニーズは多種多様で、その個々のニーズに応じた学習を支援するためには、様々な学習内容と方法を提供しなければならないことになる。その考えだけに従い、至れり尽くせりの提供を行えば、学習者は自らの努力で学習を深めることをやめ、行政に依存的な態度がますます増長される。教育行政の本来の姿は、学習者自らが学習内容と方法を決定し、自己教育と相互学習を組み合わせ、自己主導的に学習を進められるよう支援することにある。

ここ数年来、参加型学習の技法を、社会教育現場ですぐに活用できるような研修パッケージの開発に努めてきた。初めての担当者でも、参加型学習の研修に参加、体験し、その成果をまとめたマニュアルに従えば一通りのことができるように心掛けた。このような浅はかなハウツーへの誹りも十分考え合わせた上で、現段階では社会教育職員が最初の一步を踏み出せる条件を整えることの方が優先されるべきであると判断し、積み上げてきたつもりである。ある程度基盤が整ったところで、次のステップの必要性が出てきた。それが今回提案した、ふたつの汎用性のあるアクティビティ（KJ法とランキング）の課題研究である。ファシリテーターに教材開発の技能をつけることが次の課題である。

ところで、ファシリテーターの資質や力量を高めるためには、試行錯誤は避けては通れない。社会教育における学習の場は基本的に一期一会であり、「試しにやってみる」ことへは慎重であった。そこに集まっている学習者に対して失敗は許されないからである。それがまた、社会教育職員の学習場面での指導性を奪っていたとも考えられる。高度情報社会の新しい学びの支援スタイルとして、参加型学習は不可欠な要素であり、市町村等の社会教育職員が、ファシリテーターの資質を備えることは、地域の学習を活性化するために有効であると考えられる。

最後になるが、地域の人々の主体的な学習を促進し、元気で活力のある地域づくりに結びつけられるよう、根本的な学習の在り方について、引き続き検討を進めたい。

