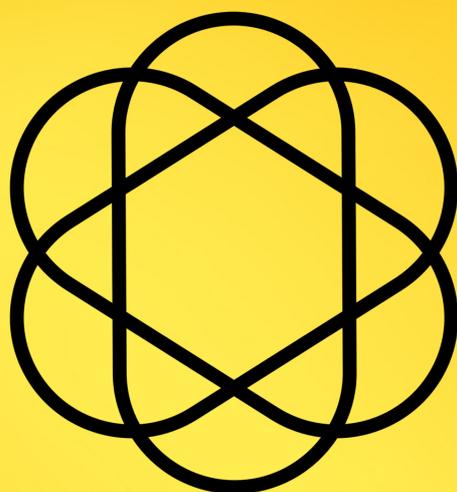


ITを学ぶ、5つのステップ

Five steps for learning IT



FIVE STEPS **learning IT**

version 1.0

toiee Lab LIVE™ textbook for Learning Faciliator
© 2017 toiee Lab (toiee.jp)

この講座について

ワークショップ全体の意図、目標

ITが苦手な人は、「間違っはいけない」「正しい方法を覚えなければならない」と考えています。その結果、マニュアルや書籍、動画解説を見ても、

- 些細な違いが気になり、不安になる
- 全部覚えようとして、結局、何も覚えられない
- 用語一つ一つが気になって、混乱する
- 少しでも、アプリの仕様変更があったら混乱する

という状態になっています。

ITを自由に使いこなせるようになるには、「正解を繰り返し訓練するのではなく」、必要なときに、必要な機能を「その場で実験、テスト、探求」して、学ぶ能力を磨くことが大切です。

その場で学ぶ力がつけば、触ったことがないアプリでも、近いものや過去の経験から類推して、素早く使えるようになります。また、マニュアルやハウツーを読んでも、覚えるのではなく、実験することで理解できるようになります。

文章で説明すると非常に難解に聞こえますが、やるべき行動は簡単です。それが、「ITを学ぶ5つのステップ」です。

このワークショップでは、ITを学ぶ5つのステップをチームで、何度も繰り返し、振り返ることで「メタ探求型の5つのステップ」を学びます。

想定する受講者

- ITが苦手な方向けです
- 得意な方が見ても、「暗黙知」を言語化できるので、より高いレベルで学べるようになります

受講者の声

現在のところありませんが、過去に「視覚障害者向け」にワークショップを開いたことがあります。視覚障害の方も、このステップで視覚障害者向けに作られていないアプリでも使えるようになりました。

(徐々に、受講者の声を追加する予定です)

講座資料

- [download](#)

参考情報

- toiee Lab の過去の記事を掲載予定です

イントロ

講座の導入です。講座のゴールなどに触れます。

開始	終了	所用時間
0:00	0:05	5min

設計意図

- 今日の講座のゴールを知ることで、ワクワクしてもらいます
- ワクワクすることで、学ぶアンテナを立ててもらいます
- やることをイメージしてもらいます

ワークの進行

1. 話す

- ITを学ぶ5つのステップを学ぶ
- 5つのステップの応用である「メタ5つのステップ」を学ぶ
- 視覚障害者向けのワークショップの例などを説明し、ワクワクしてもらおう

ポイント

- 長い自己紹介などはせず、短く説明して、スムーズに次のワークに入る
- ゆっくり、落ち着いて話す

ウォーミングアップ

学習に取り組みやすくするための、ウォーミングアップのワークです。

開始	終了	所用時間
0:05	0:20	15min

設計意図

- Good & Newで、リラックスする。他の参加者と打ち解ける
- Think & Listenで、アンテナを張った状態になる。自分がわからないことを理解する。各学習者が「期待する結果」を設定することで、探求が進む。

ワークの進行

1. Good & New

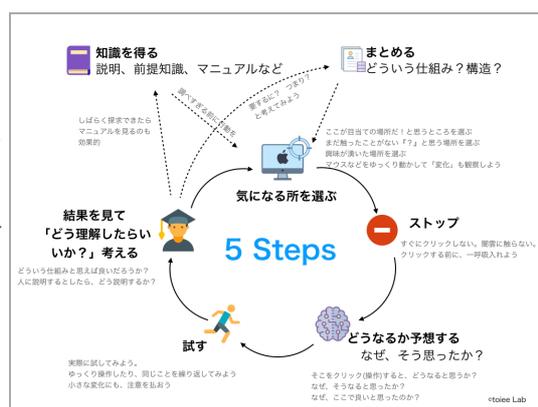
- 学習モードに入るために、ウォーミングアップのワークをする
- 端的に、「良く」て、「新しかった」ことを説明するワーク
- 些細なことで構わない
- 例) 今日朝食食べたサンドイッチが美味しかったです

ポイント

- クッシュボールが必要
- やり方をデモして示すと、学習者にとって理解しやすい
- なんと言えは良いかわからない学習者がいるときは、「些細なことでもいいですよ」「今日の朝何かなかったですか？」などと介入する

2. Think & Listen

- Think & Listenは、思いつくまま、頭によぎったことを流れるように話すワーク
- 支離滅裂になっても構わないので、話し続けてもらう
- ペアになってもらい、話し手と聴き手を決めてもらう



- このワークでは、資料を見ながら、話してもらう
- 「そもそも・・・がわからない」と話し始めてもらう

ポイント

- 説明しきってからではなく、「まずはペアになってください」など、行動をさせながら説明すると、説明しやすい
- デモをすると、学習者がThink & Listenの取り組み方を理解しやすい
- 話し手と聴き手を決めてもらう時、「朝早く起きた方から」などこちらが言うとスムーズに決まりやすい

3. 発表する

- 学習者(2、3人)に発表してもらう
 - どんな話になったか？
 - 何がわからないという話になったか？

4. まとめ

- ワークをまとめていく
- 学習者は、様々なことを吸収できる状態になっている、アンテナが立っている状態になっている
- この意味を経験から理解できるようになります
- ITバリバリになってもらいます

ポイント

- これから探求していこう、疑問が解けていくから大丈夫と言って、安心してもらいつつ、期待を高める

ペアで探求してみよう

探求のコツ

デモンストレーションを参考に、ペアで探求する。

開始	終了	所用時間
0:35	1:10	25min

設計意図

- ペアで探求することで、楽しく探求する
- 人とすることで、ゆっくりと丁寧に作業することになる

ワークの進行

1. 説明

- 探求の流れを説明する
 - 探求する (5min)
 - 途中で振り返りをする(10min)
 - もう一度探求する(5min)

2. 探求 (5min)

- 探求してもらおう
- 途中でカウントダウンをする
- 5つのステップを実行するようにうながす

3. 振り返り (10min)

- 途中で止める、全体シェアをする
- どういう探求をしたら良いかアイデア



メモ

3. 再探求 (5min)

- 再び探求する
- カウントダウン、経過時間を教える

4. まとめ (5min)

- 今回の学びをシェアする

探求のコツ

5

©tolee Lab

ペアで探求をファシリテートする

ペアになって探求をファシリテーションすることによって、「探求のポイント」を知る。

開始	終了	所用時間
1:10	1:30	20min

設計意図

- 探求をファシリテーションすることで、自分に置き換えて考える
- ファシリテーション側になることで、メタな感覚を知るきっかけとする

ワークの進行

1. 説明

- ペアになって探求するが、今回は「ファシリテーター」と「探求者」になる
- 探求者に、5つのステップをさせる
- 効果的に「振り返り」をすることをやってみようと思える

2. ファシリテーション (15min)

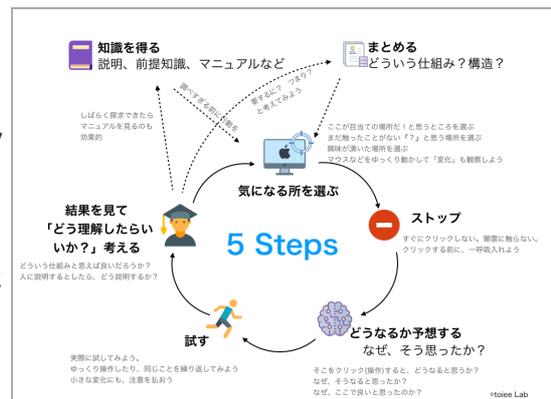
- 実際にファシリテーション探求をする

3. 振り返り、シェア (5min)

- 良いファシリテーションポイントは？

4. 全体振り返り

- どんなことを学んだのか？



メモ

4

©tootee Lab

探求のコツ

5

©2000 Lab

一人で探求する

実際は、一人で探求することになるので、その練習をする。

開始	終了	所用時間
1:30	1:50	20min

設計意図

- これまでの方法から、どう探求すればいいか考える
- 探求方法を実際に実行して、振り返って、改善することを学ぶ

ワークの進行

1. 説明 & 目標・計画 (5min)

- 探求するアプリ、テーマを選んでもらう
- これまでの学びを振り返って、「どう探求するか？」を考えてもらう
- 内容をThink & Listen で説明する
- 交代して説明してもらう

2. 探求開始(10min)

- 探求する

3. シェア

- 自分が発見したことをシェアする
- どう学んだか？探求したか？をシェアしてもらう



メモ

4

©tootee Lab

探求のコツ

5

©2000 Lab

まとめ

学習全体を振り返って、今後の行動を考える

開始	終了	所用時間
1:50	2:00	10min

設計意図

- 今日の学びを振り返る
- 学び方に注意を払う
- 日々の生活で取り入れる方法を考える

ワークの進行

1. 全体シェア

- どんなことを学んだのか？
- これから、どうやって「この姿勢」を当たり前にするか？

2. ヒント

- 時間があるときに、ふっと試してもらう
- 調べすぎて、全然進まないときに使う
- 既によく使っているアプリでやってみる
- 探求の仕方自体を改善していこう

