
toiee Labのすごい学び方lite

たった90分で、すごい学び方を体感して、明日から生かそう

バージョン 1.0 - 2016年10月25日

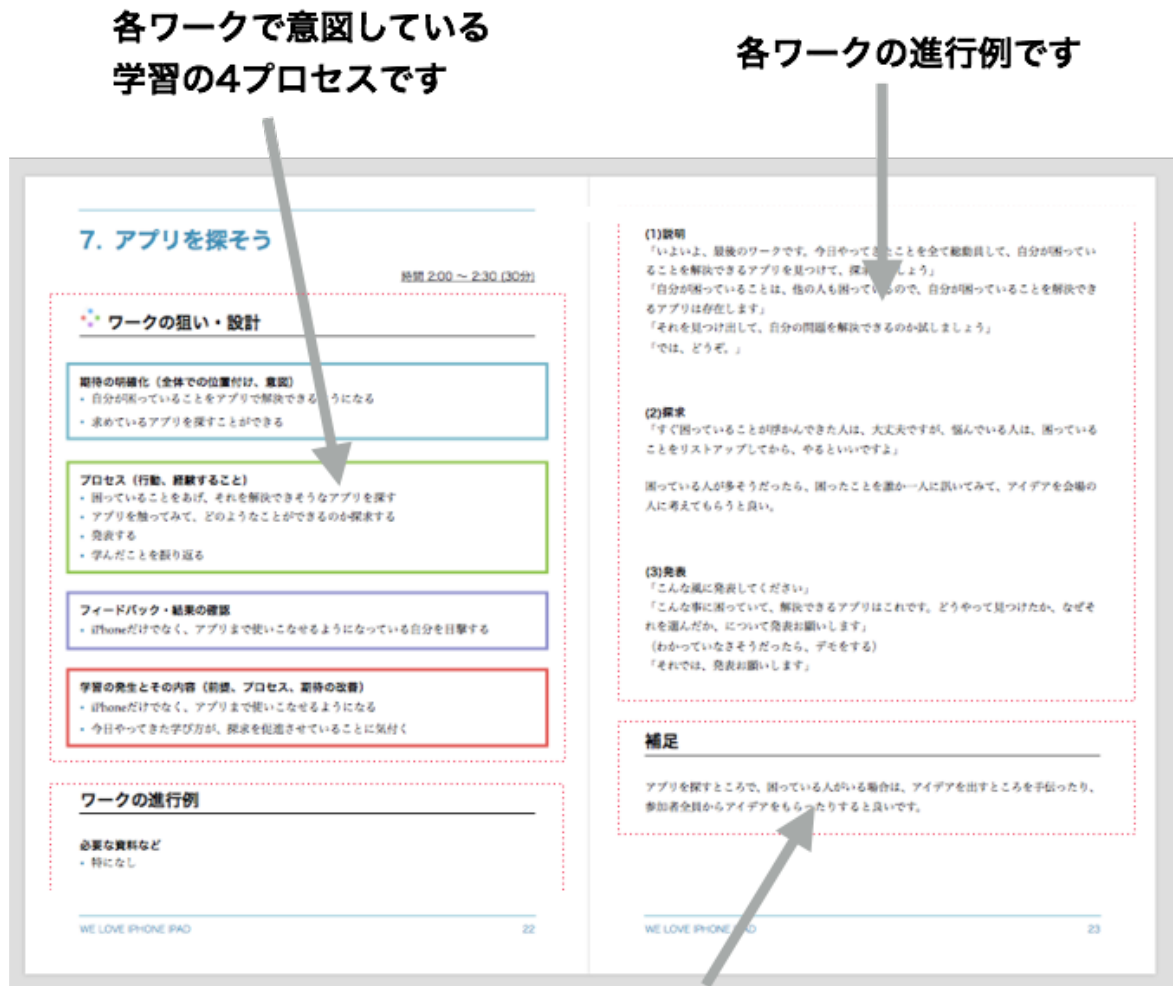


目次

レジュメの使い方	3
教材研究のコツ	4
ワークショップ概要	5
準備するもの	5
1. イントロ	8
2. Good & New, YBA	10
3. すごい学び方チェック	12
4. ボール投げを探求	14
5. まとめ	22

レジュメの使い方

各ワークには「ワークの狙い・設計」「ワークの進行例」「補足」の3つの項目が書かれています。



ファシリテーションのヒントなどの補足情報です

- 【ワークの狙い・設計】各ワークで発生させる学習の4プロセスがまとめられています
- 【ワークの進行例】ワーク進行の一例です。そのまま読むのではなく、自分なりにアレンジして進行をしましょう。
- 【補足】ファシリテーションや進行に関するヒントなどの補足情報です。

教材研究のコツ

教材を研究する際、人それぞれ研究しやすい方法があります。自分に合った方法を見つけるには、ある方法を試して、研究しやすかったかどうかを確かめて、改善していく必要があります。

以下はオススの探求方法3ステップです。

1. レジユメを使って講座の流れを知る

レジユメを使って講座を分析します。レジユメの各ワークは、FILM学習サイクルに沿って書かれている部分、進行、補足で構成されています。全体の流れを把握しましょう。

2. 分析する

「期待の明確化」「行動するプロセス」「フィードバック・結果の確認」「期待、プロセス、仮説の修正」のFILM学習サイクルで書かれた部分を読み、講座の分析しましょう。

自分で、4つのプロセスを書いてみたり、マインドマップを描いたりして、どんな風に4つのプロセスが進むか、どんな言葉をかけるか、考えてみましょう。

3. 動画を見て、予想との違いを確認

実際の講座の様子をビデオで見てください。自分が考えた進行のイメージとの違いを感じて、良いと思ったところはレジユメに書き込むなどしましょう。さらに、学習を創造するために、どのようにファシリテーションすれば良いかを考えましょう。

上記のあくまで、探求の方法のひとつです。

試してみて、改善しましょう。

ワークショップ概要

学習について注意を払い、自分の学ぶ姿勢、特徴、パラダイムなどに目を向ける「高度な学習」を体験するワークショップです。

スキル：

自分の学ぶ姿勢をチェックする能力。

姿勢：

常に振り返って、学習を改善していくこと

知識：

具体的な言葉、抽象的な言葉の意味を体感を通して理解している状態

このワークショップでは、上記のようなスキルを「一気に、同時に」学ぶように設計されています。

準備するもの

「すごい学び方 full の資料」

すごい学び方 Full に興味を持ってもらえるように、会場の壁などに「すごい学び方 Full」の資料を貼り付けておきましょう。当日は、使うことがなくても、周辺情報として置いておくと、学習効果を高めることになります。

また、必要に応じて臨機応変に使うのも良いでしょう。

「講座資料」

ワークの時々を使う講座資料を必要な数だけ印刷しましょう。

「A4の紙、カラーペン、ボールペンなど」

構造を理解するワークで、メモしたり図解したり、発表内容をまとめる際に使うと思うので、余裕を持って用意しておくが良いです。

「マスキングテープ、色紙、パーティグッズなどの小道具」

このワークでは「ボール投げ」を行います。ボール投げのための小道具を揃えましょう。最低でも、ボール、マットとなるものがが必要です。さらに、様々な工夫がこらせるようにたくさん的小道具を用意しましょう。以下が、オススメのものです。

- パーティー用の円錐形の帽子（マット用）
- ゴムボール、紙を固く丸めたボール、紙をゆるくまとめたボール
- ガムテープ、色画用紙（壁に固定するためなど）
- 紐、マーカーなど

「機器について」

パソコンを使うことはありません。ただし、音楽を適宜使います。したがって、スピーカーは用意するようにしましょう。また、音楽リストも作りましょう。

「環境づくり」

ボール投げはスペースが必要です。机を退けて、椅子だけでワークができるようにするのが理想です。なるべく邪魔なものは退けましょう。また、まを壁に固定するなどできるように、テープが張り付けられる場所などを確保しましょう。

「講座の直前に確認しましょう」

各人が、WiFiやインターネットに接続できていることや、利用するアプリ、Webサービスの登録ができていることを確認しましょう。機器トラブルがこらないようにしておくと、スムーズに進行できます。

1. イントロ

時間 0:00 ~ 0:00 (00分)

ワークの狙い・設計

期待の明確化（全体での位置付け、意図）

- 時間がない、どんどんいくことを意識づける
- 期待する結果は、会場に来るまでに終わらせておく

プロセス（行動、経験すること）

- すぐ始めるよ、どんどん進めるよ、スピーディーだよと聞かされる

フィードバック・結果の確認

- （特になし）

学習の発生とその内容（前提、プロセス、期待の改善）

- （特になし）

ワークの進行例

必要な資料など

- BGMなど

(1) ウェルカム感をしっかり出す

良い学習の場のために、参加者をしっかりと出迎える。待ってました！という感覚、受け入れられている感覚を作ることが大切。

(2)講座の開始を宣言する

- 「すごい学び方 lite」を始めます
- すごい学び方を体感して、明日から使えるヒントを持って帰ってもらいます
- たった90min しかないので、どんどん行きます！
- それでは、Good & New というワークをしましょう！

補足

短く、シンプルに期待を高めるように開始を宣言しましょう。ワークショップはスタートが肝心です。長々とファシリテーターが挨拶をしてしまうと参加者が「教えてもらうモード」になってしまい、自分で探求して答えを作り出すのではなく、あなたから答えを教えてもらおうと考えてしまいます。期待を高め、ちょっとワクワクするような講座の全体像を伝える程度にして、すぐに次のワークへ進みましょう。

2. Good & New, YBA

時間 0:00 ~ 0:10 (10分)

ワークの狙い・設計

期待の明確化（全体での位置付け、意図）

- 頭をリラックスさせ、良い学習状態になろう

プロセス（行動、経験すること）

- Good & New を行い、すぐさま、YBA をする

フィードバック・結果の確認

- 雰囲気が変わったことを確認する

学習の発生とその内容（前提、プロセス、期待の改善）

- ちょっとしたことが、学習に影響することに気づく

ワークの進行例

必要な資料など

- BGMなど

(1) Good & New する

「Good & New をします」と宣言し、「このワークをすると、リラックスして、脳が活性化し、学習モードになります」「それでは早速・・・」という具合に説明をする。

Good & New は「実際にLFTがやって見せて」理解させる。

人数が多ければ、班に分けて、2min 回せるだけ、回すように案内する。少なければ、全員で一周する。説明も含めて、5min 以内に終わらせる。

なお、1周目は「お名前と、Good & New」を行う。なるべく、簡潔に説明するようお願いする。また、長々話す人がいたら、どンドン次へ！とコールしましょう。

(2) YBA

- Yes, Because, And ワークをする。テーマは「今日のワークショップを良いものにするアイデア」で行う
- Y, B, A の説明は口でするより、具体例を出して、見て感じられるように説明をする。
- 実際に、YBA を行ってもらって、拍手をして、盛り上がる。4min ほどで良い

(3) 振り返り

- このワークをする前と、した後だとちょっと雰囲気変わりませんでしたか？
- 今、少しリラックスして、話すことへの恐れも減ったね！など伝える
- この通り、学習への影響もチェックするようにしましょう！と伝える

補足

Good & New も、YBA も言葉で説明するより、やって見せることを意識しましょう。また、YBA はファシリテーターが第一アイデアをいうようにすると良いでしょう。この際、些細なアイデアで「こんなもので十分だよ」という見本を見せましょう。タイマーをセットして、ワイワイやれるように導きましょう。時間にして、5min ほど YBA できればずいぶん盛り上がります。重要なのは「ネタがつきそう」なぐらいになってきたら盛り上がることを覚えておいてください。

3. すごい学び方チェック

時間 0:10 ~ 0:20 (10分)

ワークの狙い・設計

期待の明確化（全体での位置付け、意図）

- すごい学び方についての解説を聞いて、現時点の理解を確かめる
- そうすれば、講座後に成長が感じられるので、そのためにわからないことを知る

プロセス（行動、経験すること）

- LFTが読み上げるのを聞いてから、Think & Listen でアウトプットする

フィードバック・結果の確認

- Think & Listen してみて、自分の理解を確かめる

学習の発生とその内容（前提、プロセス、期待の改善）

- ただ聞くだけよりも、アウトプットを意識していると違うことを知る

ワークの進行例

必要な資料など

- BGMなど

(1)読み上げる

- 以下のように伝えてから、読み上げを開始する。

『今から「すごい学び方とは何か？」を端的に、でも難しく書かれている文章を読み上げます。意味不明なところがあっても、気にしないでください。講座が終わるときに、もう一度、見る機会を作ります。そのときに、自分の成長を実感できますので、まずは聞いてください。

ただし、ぼーっと聞くだけでは、右から左になるので、この後説明をしてもらいます。わかる範囲のことをペアになって説明しあうことをします。そのつもりでお願いします』

(2) Think & Listen

- Think & Listen の説明を行い、開始する。一人 1:30程度で良い。拍手を忘れずに
- 余裕があれば、Think&Listenの感想を聞いて見る（話すことで理解が進んだか？など）

補足

読み上げる時は、抑揚をつけて読み上げましょう。わかりやすいように、必要な言葉を挿入して、聴きやすいように補足しましょう。わからなくても、大丈夫という声かけをしましょう。

Think&Listenでは「どんどん、頭に浮かんだことをアウトプットするように」伝えましょう。どんどん、話す、量を生み出すように促しましょう。また、話す内容は、わかっていることと、わからないこと、疑問や、仮説、予想を話すようにお願いしましょう。

可能であれば、「Think & Listen」で無理やり喋ってみた結果、どうなったか？を聞いても良いでしょう。

4. ボール投げを探求

時間 0:20 ~ 1:20 (60分)

ワークの狙い・設計

期待の明確化（全体での位置付け、意図）

- すごい学び方を体験する、体験したら、先の言葉の意味がわかる
- どんどん探求しよう

プロセス（行動、経験すること）

- なんども、学習サイクルを回すことを体験する

フィードバック・結果の確認

- 上手くなった自分を確認する

学習の発生とその内容（前提、プロセス、期待の改善）

- これまでの学習サイクルを振り返って、気づきをシェア

探求ワークについて

必要な資料など

- ボール、まと、その他いろんな工夫に使えるようなグッズ

【重要】このワークの手順をしっかりと頭に入れておきましょう

このワークは、60minと長いだけでなく、途中で何度も介入をします。また、介入の時に
行う説明、ワークも非常に重要です。安易に順番を変えたり、時間を長くしたり、

(その結果) ワークを飛ばしたりすると、学習効果に影響が出ますので、注意をしてください。

【概要】

全部で5回の探求を行います。各探求は、5-8minです。すごく短いですが、どんどん止めて、次々次々と進めていくことで、どんどん集中力が上がり、多様なことを試すようになります。そのために、しっかりと学習者を観察して、促していくことが必要です。

以下では「狙い」と「やること」を細かく書いていきます。ご自身で、別の形でまとめておくと良いでしょう (Mindmapにしておく、自分が理解しやすい箇条書きにしておくなど)

まず、チームに分けておきます。このチームは、ずっと固定で探求を行います。学習のリズムが崩れてしまうので、途中で入れ替えは行いません。

探求ワークの進行ステップ

【第1回目の探求】ゴールを高く設定されて、探求する

(1) 説明する

「今から、ボール投げを通して、良い学習について学びます。それでは、早速始めましょう。やることは『ボール投げ入れの天才・ワールドクラスの選手』になる方法を探求することです。いいですか、天才、ワールドクラスを目指してください。オリンピック競技があると思って、そこに参加する人ぐらいになれるよう探求してみましょう」

「では、まずは、5min探求しましょう」

忘れず、5minタイマーをセットしてください。

ポイント：

説明の時点で「高いゴール設定」をしましょう。それを強調しましょう。単に「命中率を上げましょう」とか「探求しましょう」ではなく、「天才」「ワールドクラス」「すごい」などの言葉を使って、無意識に「高いゴール設定」を刷り込みましょう。

(2) 探求中にすること

積極的にチームを回って、「天才、ワールドクラスですよ！」「さあ、どうしたらいいでしょうか？」と励ますようにしましょう。もっと、もっとチャレンジするように促して回ることが大切です。

最初の入り方が、その後の学習の質を決めてしまいかねません。しっかりと、楽しんで、ワイワイやれるようにしましょう。必要に応じ、マットを壁に固定したり、イスやテーブルに固定することを手伝ってみましょう。

なお、ヒントを与える時は「例えば・・・」という形で、あくまでも「提案」するように、アドバイスをしましょう。常に、どれをやってみるか？の選択権は相手にゆだねてください。

皆が、しっかり探求できていたら、ファシリテーターは、次の振り返りと、次の探求への説明のイメトレを行いましょ。リズムを崩さないように、どんどん、進めくことが大切。

(3) チームで振り返りを行う (2min)

「今の5minの探求は、どうでしたか？振り返ってみましょう。よく探求できたところ、もっとう探求した方が良かったなど、簡単にディスカッションしてみましょう。時間は、2minです」

2min間、振り返りをしてもらいます。この振り返りによって、探求自体について探求する方向づけを行います。

そして、2回目の探求に進みます。

【第2回目の探求】天才になるアドバイスを使って探求する

(1) 説明（とにかく、簡潔に短く、リズムを切れさせないように）

「では、もう一度探求してみましょう。今度は、天才たちが探求するときに使っている「コツ」があります。このコツを参考にして、探求をしてみましょう。探求中に、カードを引いてみて、ピンときたら使ってみましょう。ピンと来なかったら、別のものを使ってもいいです。天才のためのヒントを活用して、良い探求をしてみましょう」

「では、どうぞ。5min探求します」

良い学習者になるためのカード（自分で印刷するなど）をチームに配布して、使ってもらうようにしましょう。

(2) 探求 (5min)

探求中は、カードを使うことを促してみましょう。「こんなのどうですか？」とか「ピンと来なかったら使わなくてもいいですよ」とか「ピンと来なくても、無理やり使うのもいいですよ」と促してみましょう。どんどん、変わったことをすることを奨励してみましょう。とにかく、盛り上がってもらうことです。楽しんでやってもらいましょう。

(3) 振り返り(5min)

現在の結論を、チームごとに簡単に教えてもらう。「じゃあ、ちょっと現在の結論を教えてくださいたいと思います」「こっちのチームは、どうすれば上手く入れらると思っていま

すか？その発見をしたのは、どんな取り組みをしたからですか？」と結論と、そこに至る過程を聞くようにする。これによってどんな探求の仕方をしたかに、注意を払うように仕向ける。この時点から、探求自体について無意識に注意を払う状態が生まれてくる。

ここで「正しく」とかはない。まだまだ、探求するから、今現在の探求結果でいいよ！と伝えて、安心して発表してもらおうようにしましょう。

【第3回目の探求】ブリーフィングしてから探求

(1) ブリーフィング

説明： 「お互いの取り組みや、ここまでの探求を振り返って、これからどう探求するか？について簡単に打ち合わせをしましょう。ブリーフィングと言います。時間は2minです。どうぞ」

重要なことは「ブリーフィング」をすることで、どう探求するか？を考えさせることです。しかも、これまでの探求を踏まえて、これからどうするか？を考えることで、探求の仕方を探求しながら、探求する意識状態に持っていきます。時間は、2minと短くてOKです。大事なことは、さっさと次のサイクルに入ることです。

(2) 探求する (5min)

ブリーフィングの終了を知らせて、5minの探求を開始します。基本的に任せてしまってOKでしょう。どうしても、詰まっているチームがあったら、これまでにやってないことをやってみるアドバイスをしてみましょう。もしくは、天才カードを使うように仕向けてみましょう。

(3) 振り返り (3min)

説明： 「ブリーフィングのアイデアは活かせましたか？」 「簡単に今の探求を振り返ってみましょう」と伝える。

ブリーフィングの結果と、実際の探求結果を振り返るように仕向けます。そのためには「今の探求を振り返ってみよう」と伝えることが大切です。

【第4回目の探求】 人に教えるつもりで探求する

(1) 説明

説明： 「では、4回目の探求に入りますが、4回目の探求が終わったら、他のチームに「どうやって投げたらいいか？」をアドバイスしてもらいます。ですので、人に説明できるように探求をしてください」

「人に説明できるように、どんな風に投げているのか？どう意識したらいいのか？などを探求しましょう」

「ではどうぞ」

ポイント： 人に教えるつもりで探求することで、自分がやっていることを深く、細かくみるようになります。そのように仕向けましょう。拡散していた様々な実験を「収束」させます。

(2) 探求 (5min)

どんどん探求をさせましょう。それぞれが、どんな風に探求しているか？を観察して、フィードバックに利用しましょう（こんな風に探求してましたね！と伝える）

(3) 「人に教えるつもり」を振り返る

説明： 「人に教えるつもりで探求したら、どんな違いがありましたか？」 「今までの探求とどう違いましたか？」と聞いて、チームから1,2人当てて意見をもらいましょう。

人に教えるつもりで探求したこと自体を振り返りましょう。

【第5回目の探求】 パターンを考えて、違うことを試す

(1) お互いのメソッドを教えあう

簡単にお互いのメソッドを教えあうようにしましょう。チームの代表に出てきてもらって、こうやって、こうして、こんな風にしたらうまくいくよ！をデモしてもらいます。それぞれのチームに発表を行ってもらいます。

(2) パターンを見出す

全チームが発表し終わったら、「パターン」「これは正しいと思い込んでいる、決めている前提、傾向」を考えてもらいます。

説明： 「チームごとに、結構違う探求をしていますね。それぞれ、何らかのパターン、これは正しいという前提、仮説があるはずです。それは何でしょうか？考えてみましょう」

次に、それを発表しあうようにお願いします。

(3) パターンを破って探求するためにブリーフィングする (2min)

説明： 「自分のチームのパターン、仮説を知り、他のチームの仮説も知りました。いいところ取りをして、もっとうまくなってみましょう。では、2minブリーフィングしてから、実際に探求を開始しましょう。」

(4) 探求する (8min)

時間があれば、8min ぐらい探求してもらおう

(5) 発表会

誰かにお願いして、どんな風に考えて、どんな風に投げれば良いか？を発表して、デモしてもらおう。

「すごくうまくなりましたね！」と全員に確認し、まとめのワークに入る。

補足

大事なことは、この5つ探求と、その探求ごとに行う説明、ワークをリズムよく、テンポよく進めていくことです。ちょっとした言葉がけの違いが、学習の方向づけを決める可能性があります。

しっかりとイメージトレーニングを行なっておきましょう。

また、探求を促すためには、ガムテーム、ひも、画用紙、ボールも何種類もあった方が良いでしょう。これらを準備して、楽しく、創造的になれるように導きましょう。

そして何よりも大切なのは、「ボール投げが上手くなること」が最終目的ではないことです。学習サイクルを回し続けることを体験することです。

5. まとめ

時間 1:20 ~ 1:30 (10分)

ワークの狙い・設計

期待の明確化（全体での位置付け、意図）

- すごい学び方についての解説を再度聞いて、成長を確かめる

プロセス（行動、経験すること）

- どんなことを学んだか？をシェアする

フィードバック・結果の確認

- 全体から意見を引き出す

学習の発生とその内容（前提、プロセス、期待の改善）

- 学ぶことに意識的になることの重要性を学ぶ
- すごい学び方 lite のオーディオを聞こう

ワークの進行例

必要な資料など

- BGMなど

(1)読み上げる

- 以下のように伝えてから、読み上げを開始する。

『今から「すごい学び方とは何か？」を端的に、でも難しく書かれている文章を読み上げます。90min前のと比べて、いろいろ感じるものが違うと思います。そこに注意を払ってみましょう。では読み上げます』

(2) シェア

- チームに分かれて、気づき、発見、学んだことを話し合い、明日からの学習、仕事、活動にどう活かすか？を考えてもらう
- 適当に挙手してもらって、発表してもらう

(3) まとめ

- 今日でた「実際に活かすアイデア」を是非、実行してくださいね！
- なお、「といてらオンラインすごい学び方lite」をお渡ししますので、聴いて復習をしてくださいね
- さらに、FILMシートもありますので、どうぞ
- もっと深く、「いかに学ぶか？」を知りたい方は、「すごい学び方 full」をどうぞ