

外務省 NGO 分野別研究会事業

先住民族の教育協力ワークショップ
報告書

2004年12月

教育協力NGOネットワーク (JNNE)

先住民族の教育協力ワークショップ概要

- 1 主催：外務省、実施：教育協力NGOネットワーク（JNNE）
協力：北海道開発教育ネットワーク（D-NET）、北海道NGOネットワーク協議会
後援：国際協力機構（JICA）

2 目的

先住民族の教育は、初等教育の完全普及、成人識字率の半減といった「万人のための教育」目標の達成において最も重要な領域の一つとされている。先住民族は多くの場合、公用語との母語の違いや社会的差別のためにもともと教育機会の状況が厳しいうえに、政府による教育普及の取組みや援助機関による支援が届きにくい人びとである。

このワークショップでは、主に成人・青年を対象にした先住民族の教育事業の立案、実施あたって必要な知識や技能を習得することを目的に以下を学んだ。

- 先住民族の教育の特徴と配慮すべき事項について
- コミュニティ分析、住民参加の手法について
- 成人を対象にした参加型学習の進行役にとって役立つ技能について

3 講師

Tan Jo Hann（タンジョハン）氏。マレーシア人。フィリピン大学コミュニケーション学科卒業。1991年に、マレーシアのクアラルンプールに本部をおく「東南アジアポピュラーコミュニケーションプログラム」（Southeast Asia Popular Communications Programme（SEAPCP））を設立し、現在、同組織のプログラムコーディネーターを務めている。SEAPCPは、東南アジア地域の都市貧困層、先住民族の教育、学習事業の推進のための能力強化、情報交換を行っているNGOである。タン氏は、コミュニティ主導の地域開発のための啓発活動を担うコミュニティーリーダーの育成、ファシリテーターの養成の研修のトレーナーとして東南アジア地域で活躍している。著書に、以下がある。

- *Get Organised - Reflections of Community Organising experiences in SEA*
- *POP Training Manual for Community Organiser-facilitators*
- *Journey Through Asia* - a creatively illustrated primer book on Asian situation
- *The Snail & the Bird* - A collection of different CO experiences in 5 Asian countries

5 日時、会場、参加者数

① 札幌でのワークショップ

日時：2004年10月30日（土）、31日（日）の2日間、9：45～17：30

会場：JICA札幌

参加者：15名

② 東京でのワークショップ

日時：2004年11月3日（水・祝）、4日（木）の2日間、9：45～17：30

会場：JICA東京

参加者：17名

*次頁からの報告は、東京でのワークショップを参加者が記録をとり、事務局が編集したものです。

1. お互いを知り合う

ねらい	参加者が互いにしりあい、参加しやすい雰囲気をつくる
何をしたか	参加者自己紹介と構成(年齢、経験等)を共有する。
どうやったか	ゲーム1 ①ファシリテーターが参加者の背中に「へび」「木」「山」「車」「太陽」「鳥」等のシールをはる。 ②参加者は互いに話すことなく、教えあつて同じ絵の人とグループになる。 ③「へび」の人だけ一人だったので、彼女が自己紹介をし、順に他のグループの参加者も自己紹介をする。 ゲーム2 ①若い人から年齢を経た人まで年齢順に円を作る。 ②子どもの数の少ない人から多い人まで順に円を作る。 ③ファシリテーターの指示で、社会開発、教育、福祉等の分野に携わっている年数の少ない人から多い人まで順に円を作る。
参加者のコメント	年齢や子どもの数を聞くことは日本では失礼にあたるので適切ではない。

2. 期待とスケジュールの確認

ねらい	参加者のワークショップへの期待を確認し、スケジュールを説明する。
何をしたか	講師が、参加者がワークショップに期待することをあらかじめまとめたものを発表し参加者の合意を得た。大きく分けて2つの期待があげられた。 1.先住民に関する活動について(権利、文化、事業の際に留意する点等)知りたい。 2.参加型教育はどのように実施すればよいのか、どのようなところで活用できるか？ スケジュールの説明が以下の通りあった。 1日目 1. 私の先住民に対する最初のイメージ 2. 私の夢、やりたいこと(仕事、実現したいこと) 3. プロジェクト・マネジメント 4. ケース・スタディー(ビデオを利用) 2日目 1. 参加型学習の進め方、参加型教育とはどのような教育なのか？ 2. チーム(グループ)でどのようにコミュニケーションをとるのか？ 3. そのように創造的なメディアを使うのか(手法) 4. ファシリテーション実践
講師のコメント	私たちの活動の対象は草の根の人々、NGO、官僚等様々である。また、電気がない村に入ったときにはビデオは使えない、人々が文字を知らない場合は本は使えない。どうやってこのような課題を乗り越えればよいのかについてもワークショップを通じて考えたい。

3. 先住民族のイメージ

ねらい	参加者が最初に持った先住民族のイメージを分かち合う
-----	---------------------------

どうやったか

- ①参加者全員に色画用紙を一枚ずつ配布し、好きな文房具(マジック、クレヨン)を選んでもらい、自分の人生で最初に持った先住民のイメージを絵に描いてもらう。キーワードをつけるのも OK。時間は 15 分間。
- ②発表(ボランティアで発表したい順に)前に出てきて全員に絵を見せ説明してから前に貼り付ける。

講師のコメント

- ・自分自身は 6 歳の頃、マレーシアで「SAKAI (サカイ)」という言葉が一般的な言葉で「先住民」を指すが悪い使われ方をされていることを知った。先住民の人たちが物売りをしていたので父親に「あの人たちは誰？」と聞くと「あの人たちはサカイだよ」と言われ、自分がはだしで家の中を歩いていると「お前はサカイか？サカイみたいなことをするな」と言われた。今でもマレーシアでは大人と先住民の話をする時、「それってサカイのこと？」というような使い方をする。
- ・若い時のイメージというのは長いこと留まってしまい、多くの場合親(家族)や友達、テレビからイメージを受けている。
- ・あなたたち(参加者)はラッキーだと思う。さっき I さんが「前のイメージはこうで今は違う」と発言したが、それは最初に定着したイメージを変えるチャンスがあったからで、多くの人たちはそのチャンスがない。
- ・イメージがよい方へ変わってきたことはよいことだが、メディアによって新しいステレオタイプができつつあるように思う。例えば、出会い、ライフスタイルをロマンチックに表現している。先住民の文化が大切だと言われていても、全てが大切・重要で守らなければならないわけではない。特に女性の地位に関する問題、コミュニティのリーダーシップ、対等なメンバーの構成等はどうかだろうか？
- ・インドネシアのフローレス島の小さな村でいつも祭りがあるとき、必ずどの家族も何かを持ち込まなければならないという習慣がある。手織りの高価なもの、鳥、ヤギ、米など。夫を亡くした女性たちのグループ(死別、離婚、出稼ぎ)のために働いている人から聞いた話だが、ある女の人は手織りひとつで 5 人の子どもたちを育てていて、そのような状況の人でも何かを出さなければならない。だから、彼女は 4~5 日かけて夜なべをして織物を供出した。もし手ぶらで参加したら白い目で見られるから。そのような習慣を続けることはよいことだろうか？悪いことだろうか？

参加者のコメント

- ・現在、「自然と共に生きるイメージ=先住民」と学校で打ち出されていて、特に 20 代前半の人たちにその傾向が強いように思われる。年代によって先住民に対するイメージが違うことがわかって面白かった。
- ・土人世代—原住民世代—先住民世代まで。テレビの影響が大きいと思う。20 年前まではイメージは汚い、ネガティブなイメージだったが、今はテレビの「世界ふしぎ発見」「うるるん」等の番組でよいイメージが出てきたように思う。
- ・テレビ番組は良いところばかり撮影していて彼ら(先住民)に実は悪い影響を与えているのではないだろうか？

4. ドリアン、ランブータン、マンゴスチン

ねらい

ワークショップの雰囲気活性化する

どうやったか

- ①参加者をドリアン(Durian)、ランブータン(Rambutan)、マンゴスチン(Maggis=マンギス)の 3 つに分ける。1、2、3 の要領で順番に割り当てる。

- ②椅子を人数より1つ少なくする。
- ③オニが「ドリアン」と言ったら、ドリアンの方は他のドリアンの方の席に座る、「Rojak＝ロジャック（フルーツサラダ）」と言ったら全員が移動することを説明する。
- ④席に座れなかった人は真ん中に立ち、オニになる。
- ⑤真ん中に2回立った人は、みんなの前で「フルーツダンス」をする。オニが「ドリアン」と言ったら、腰を左にひねる。「ランブータン」と言ったら右へ、「マンガス」と言ったら後ろへ曲げる。

5. Dream wall (夢の壁)

ねらい 言葉のやり取りだけでなく体を使うことで、より深い理解を得、同時に他者への伝え方を考える。

なにをしたか 「現状」と「夢」を、体を使って表現する

- どうやったか
- ①2グループに分かれ、それぞれのグループのテーマを話し合い、困難な状況にある「現状」とこうありたいという「夢」についてコンセンサスを持つ。
 グループ1：アジア農村の家族離散の状況と希望
 グループ2：アイヌ民族の経験と希望
 - ②その後そのコンセンサスを静止像としてグループ全員でどのように表現するか、体を使いながら話し合った。発表の時間には、まずAの7名が静止像となり「現状」を表す。Bの7名はその周りを巡り、何を行っているところか、何を表現しようとしているのか、推測し言葉にしていく。次はBが静止像となり、Aが言葉にしていく。次はAが「夢」を静止像で表現し、Bが言葉にする。そして再度交代した。

〈先住民族のおかれた現状〉

グループ1 家族が都市と農村で離ればなれに暮らす際の問題を表現

- ・他の民族の移動や企業の進出により、移動を迫られる→農村から都会へ移動せざるを得ない
- ・もともと農村に住んでいた家族が、仕事を求めて都市へ出て離ればなれに暮らす
- ・一度都会に出た家族は農村を顧みる余裕がないことを、からだの向きで表現
- ・都会でも農村でも、ライフスタイルの変容

グループ2 先住民の意思決定機関となるコミュニティの崩壊を表現

- ・同化教育（言語、生活習慣等）による民族的アイデンティティの喪失
- ・アイデンティティの濃度が世代間で大きく違ってくる
- ・教えるのは和人で男性、教えられるのは若い先住民で女性
- ・経済的理由で都会へ働きに出ざるを得ない
- ・差別を恐れ、都市で民族を隠して生活することを選ぶ若者

〈夢・未来像〉

グループ1 農村と都市が調和を保ちながら、離れていてもつながっている様子を表現

- ・ 離れていても心の絆でつながっている（帯で表現）
 - ・ 農村への U ターンを可能にする条件整備
 - ・ 農村の保健医療の向上- 都会で物乞いをしていた兄弟が学んで農村に戻り、医療に携わる
 - ・ 都会でドライバーをしていた兄弟は、農村コミュニティ・バスのドライバーに再就職
 - ・ それぞれが自分の生活についての自己決定権を持ち尊重されている
- グループ 2 コミュニティの意思決定機関が公正に運営されている様子を表現
- ・ 以前は同化のための教育を受けていた若い女性がファシリテート役に
 - ・ 和人の教員はサポート役に回り、先住民が主体的に意思決定
 - ・ さまざまな立場の人の意見が同等に扱われる

講師のコメント

- ・ 発表では特に触れられなかったが、地域コミュニティの中での女性の地位が低いこと、DV などの課題もあるのではないかと。
- ・ 先住民族コミュニティの多くは、紛争下に置かれていることが多く、それがコミュニティの崩壊を深刻にさせている先住民の教育協力を考えるための重要なキーワード- 2つの発表を通して共有できたこと-
 - 経済活動に関する権利
 - 生命の保障や保護に関する権利
 - 教育の権利
 - 意思決定の権利
- ・ 先住民族の教育を考えると？- 識字や学校に通わせることだけに留まらない。さまざまな局面があると言うことがみんなの成果で共有できた
- ・ ここで共有されたことは、先住民当事者が理想とすることとは違うかもしれない。先住民ではない私たちがもっと考えなくてはならないこととは？
- ・ 当事者の話を聞くこと- これまで当事者の話を聞く機会を作ってきただろうか？
- ・ 「現実」を「夢」にしていくために、どんなプロセスで進めていくか？どんなステップを踏んで、具体的に何をやればいいのか。

	グループ 1	グループ 2
現実	<ul style="list-style-type: none"> ・ 土地を失う、都会で働く ・ 家族離散 ・ 都市で文化やそのルーツを忘れる ・ 転地により土地や資源を失う ・ 経済的貧困 ・ 生き方を変えざるを得ない 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 教育は同化政策 ・ アイデンティティの喪失 ・ 差別 ・ 混乱 ・ 紛争下に置かれている ・ 女性の地位が低い ・ DV

- ・ 教育のことだけでなく、その社会や経済状況、文化も表現されていた
- ・ 権利が表現されていた。先住民族が何事も自分自身で決められることは大事な権利
- ・ 保健衛生が保障されることも権利である
- ・ 小学校に行けるかどうかだけが、教育の権利ではない。様々な側面に興味をもつことが重要
- ・ 大事なのは彼ら自身と話し合うこと
- ・ ここにいる「わたしたち」の合意が、「当事者たち」の希望であるとは限らない
- ・ reality から hope にいたるプロセスで、何を話し合えば良いか？例：「経済

的安定」が希望ならば、マイクロクレジットを取り入れて、小売店舗を持つ

- 参加者のコメント
- ・グループ1は、先住民が将来を考えると、選択の幅があり自分自身で選ぶことができる状況を表現しようとした。また、都市部と農村部に離れて暮らすことを選んでも、心はつながっていることを希望する。グループ2は、アイヌ民族が自治や人権について、自分たちで決められ、話し合えるコミュニティを表現した。

6. トラクターがやってきた

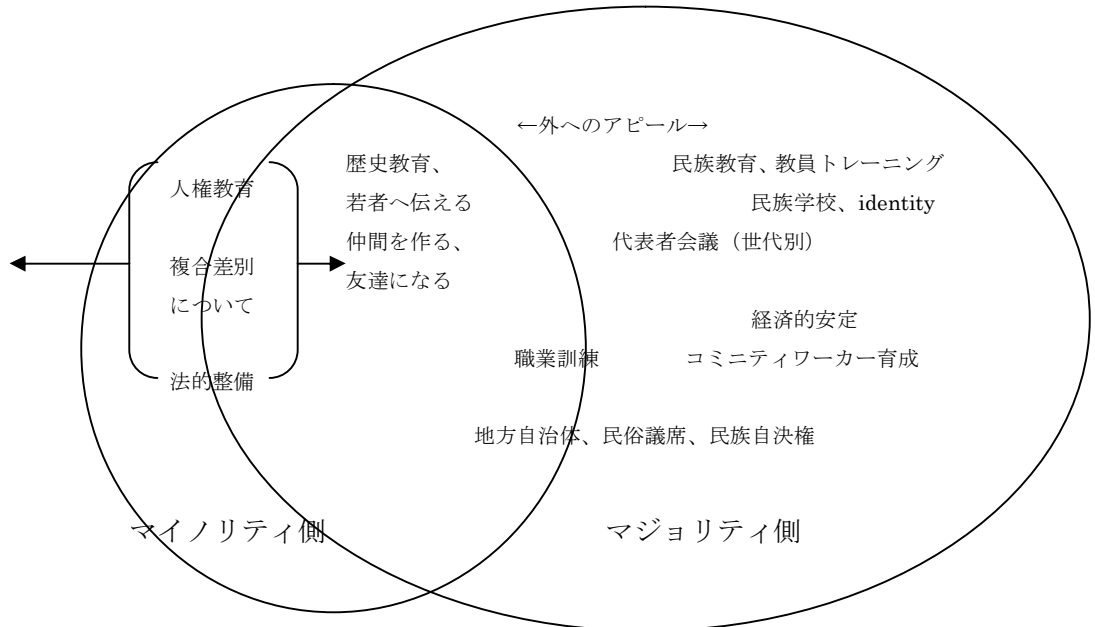
- ねらい 先住民の土地資源と開発について考える
- なにをしたか バラバラにきった紙一枚一枚を先住民の土地と見立て、その上に立つ。
- どうやったか 一枚だけ「空き地」があり、開発業者のトラクター役（足をリボンで結んでゆっくり動く）が狙って動く。みんなで協力して空き地を守るにはどうしたらよいか。
1回目：空き地近く人が動くと、空き地周辺でなだれのような状況になり、すぐに土地を奪われてしまう。先住民役の人びとがどのようにコミュニケーションすればいいかをふりかえった
2回目：空き地から遠くにいる人が状況を察して移動すればいいことを共有。しかし、誰が動くか、お互い顔を見合わせて迷っている間に、空き地周辺の人々がパニックに陥り、動いてしまう。だれかのリーダーシップが必要では？
3回目：リーダーを一人決めて、その人が司令塔になる。しかし、やはり空き地周辺の人々はパニックになる。ただ一人によるリーダーシップではうまくいかない
4回目：もう一度、お互いに声を掛け合いながらやったが、トラクター役のほうが全体像が見えているようで、あっさり空き地をとられてしまう
- 講師のコメント 先住民の土地でも同じことが起こっている。いつも緊急事態にさらされているコミュニティでは、どんなコミュニケーションが有効なのだろうか？

7. 先住民の支援における留意点

- ねらい イメージや夢としての教育協力ではなく、現実味と実現性のある活動主体としてどのように協力していったらよいかを学ぶ。
- なにをしたか 静止画のワークをしたグループに再び分かれて話し合い、それを模造紙に簡単な表などにして書き出す
- どうやったか グループ1
国内：勉強する、知る、問題意識をもつ、広める
国外：農業——技術普及、開墾、コーヒー栽培
収入向上——クラフトエイド、職業訓練、委託販売
ネットワーク——ネットワークを作る、現地 NGO のサポートを得る、情報提供する

組織化——女性、ボランティアを巻き込む
 権利——人権、土地購入、出生届
 教育——識字、学校建設、奨学金、住民参加、学校経営、先住民族の教育のしくみ
 保健——産婆、保健知識の普及、薬草知識の普及、ヘルスセンター作り、衛生教育

グループ2



講師のコメント

このワークから“先住民族の教育協力”を考える

私たちが考えるべきこと

- ・文化的アイデンティティ（伝統、生活、習慣、知識、資源など）
- 先住民族という私たちとはかくロマンティックなイメージを持ちがちだが、彼ら身はとても具体的なアイデアと現実的な対策を必要としている。食物、収入、土地など日々の暮らしのことがとても大切なこと。
- ・資源の保護と管理
- ・住民の組織化
- ・先住民族の教育協力
- + α. ことば／文化／慣習など背景を理解すること
- そこに生活する人々の状況をいかによく知るかということがとても重要なカギ。
- 適切なオリエンテーションは不可欠。
- ローカルの人々から必ず話を聞くこと、そういった人々とのつながりがあることもとても大切。
- 大きなプロジェクトでも小さな変更事項でも、具体的にどんな方法で進めていくのか、相手方とよく話しあい、協力していくことが大切。

8. 先住民族の教育協力の事例

ねらい

先住民族の教育協力の事例を学ぶ

なにをしたか

講師が所属する Southeast Asia Popular Communications Programme (SEAPCP) の先住民族の協力の活動を紹介したビデオ（ ）を見た。地図づくり、イン

タビユー、土地測定、ゲームといった手法を通じて、先住民族が自分たちの問題と権利について気づくことを支援するアジア地域数カ国での活動が紹介された。

9. 貿易ゲーム

ねらい

実際にメディアを使ってファシリテーションを体験し、そこから発見したことを先住民族の問題にどうつなげていくか、実践しながら考える。

なにをしたか

貿易ゲーム。このゲームは、日本で普及している Christian Aid のそれとは異なる。3-4人の参加者でチーム（会社）となり、利益を上げる（得点を得る）ことを競争するというもの。

ゲームのルール：

- a) 参加者を4つのチームに分け、それぞれのチームにAとBのカードを配る。
- b) トレーダー（ファシリテーター）の指示に従い、すべてのチームでいっせいにAかBのカードを出す。
- c) 4つのチームのカードの出方によって各チームの得点を決める。（カッコ内は得点）

AAAAの場合 (A=+1)

AAABの場合 (A=-1, B=+1)

AABBの場合 (A=-1, B=+1)

ABBBの場合 (A=+1, B=-1)

BBBBの場合 (B=-1)

- d) カードを出して得点を決めることを何回か繰り返して、総合点を競う。
- e) 途中からファシリテーターは、各チームから代表者を送ってミーティングを開いても良いというルールを提案し、時に応じてミーティングを開きたいかどうか各チームに聞くようになった。
- f) 最後の1回は、得点が3倍になるようにした。

どうやったか

ゲーム結果：4チーム中2チームが負債を抱える（マイナスの点数になる）という結果になってしまい、業界としても損失が大きかった。しかし、途中で何回かチーム同士のミーティングのチャンスがあり、そのチャンスを活かしてチーム同士が団結していれば、負債を抱える会社はでないはずであった。講師は、ゲームの後で、感じたことや気づいたことを参加者に聞いた。また、ゲームを通じて参加者が学んだ点を、先住民族の問題とつなげて話し合った。

講師が参加者に投げた質問は主に：

「最後にみんなで協力していれば負債を抱える会社はなかったのに、なぜそうしなかったのか」

「もし、最初から全チームが協力してAを出し続けていたら誰が負けていたか」

「貿易ゲームでは、トレーダーが途中でルールを変えたが、実際にも政府やトレーダーが競争をおおるために、ルールを勝手に変えることはよくあることだ。そのような強い力に対抗するにはどうすればよいか」

「このゲームからわかったことで、先住民族の問題につながりがある点は何か」など。

参加者は、このゲームをただ楽しむだけでなく、ファシリテーターがゲームの間に何をしたか、どのような役割を果たしたかを考えるように求められた。さらには、このゲームを使って、ファシリテーターとしてどのように話し合いや発言に持っていけばよいのか、実際に体験しながら学んだ。

講師のコメント

【ファシリテーションについて】

- ・ ファシリテーションは、コミュニケーションとチームワークが基本となる。
- ・ テーマやサブジェクトは、参加者から出てくるもの。ファシリテーターは、時折話し合いの流れを整理したり補ったりするのみ。
- ・ 多様なメディアを使ったのは、視覚教材を使うことによってイメージをしやすくしたかったため。このようにすることで、理解が促され、退屈しない。

【貿易ゲームの後で】

- ・ もし全員がAを出し続けたら、誰が負けたかという、トレーダーまたは政府や銀行である。
- ・ だから、トレーダーがチーム同士を競争させるようにさせていた。政府は、もし全員がAカードを出し続けていたら、また新しいルールを作っていただろう。
- ・ 政府やトレーダーなど、強い立場にいるものに対抗するには、団結が大切だ。例えば、マレーシアで貝を採って生計を営む民族がいた。中国人が来て、不当に安い値で貝を買い取っていた。そこで、民族の代表者たちはミーティングを開き、「どの村でも同じ値段を設定する」という合意を結んだ。このため、トレーダーは村人の言い値で貝を買い取らなくなってきた。貿易センターも設立され、村人が価格設定をおこなっており、トレーダーよりも力をつけることに成功した。
- ・ 今回の貿易ゲームのように、信頼関係がチーム同士でなくなってしまうと、憎しみやコンフリクトが生まれてしまう。ひいては、団結ではなく分裂が起り、個々のグループの競争はますます激しくなってしまう。

参加者のコメント

【第一日目に先生がどのようなファシリテーションをしたか、という質問に対して】

- ・ セッションがリラックスできて、楽しいものになるように配慮した。
- ・ 質問などを通して、参加者の話し合いを促した。
- ・ 全員がインプットをし、共同して成果に貢献した。
- ・ 多様なメディアを使った（絵や、グループワーク、ゲーム、ビデオなど）。
- ・ 時間の管理をした。
- ・ 民主的な進め方をし、常に参加者の同意を得るようにした。

【貿易ゲームを実施して】

- ・ 最初のミーティングで「全員が1点もらえるように4チーム全部がAカードを出すようにしよう」としていたのに、裏切ってBカードを出すチームがいたため、他チームが信用できなくなった。
- ・ 結局、ゲームの最後にはミーティングを拒否するようになってしまった。
- ・ （トップの得点だったチームの人）一人勝ちをしていたときは、全体のことを考えなかった。
- ・ （裏切ってBカードを出したチームの人）最初に負けていたから、何とかして得点を得たかった。

【先住民族の問題を考えて】

- ・ （政府やトレーダーのような強い力に対抗するにはどうすればよいか、という問いに対して）そのように非常に権力を持ったものに対抗するには、団結することが必要だ。

- ・ 今回の貿易ゲームでは、信頼関係がなかったため、全チームで団結することができなかった。
- ・ フェア・トレードをしているが、生産者にきちんとした価格を払おうとすると、日本ではどうしても高くなる。しかし、エスニック・ブームが起こったため、現地で安く買い上げて安く日本で売る業者がいるので困っている。
- ・ 今回のように分裂が起こっている中で、団結し、協力することができるようにファシリテーションをするためには、祭りなどを行い、同じ文化を共有していることをグループ同士で認識させてみては。また、共通の問題を見つけさせて、一緒に力を合わせて解決させるように導くのはどうだろうか。

10. ファシリテーターのツールとスキル

ねらい

ファシリテーターのスキルとツールについて学ぶ

なにをしたか

1. 講師の説明：地元の人びととの **popular communication** には、会話・チームワークが必要。

Popular Communication の進め方

- ①セッションの目的の説明
 - ②皆で参加するメディア（ゲーム・写真）を使う
 - ③ディスカッション
- ・ インパクトのあるメディアを最初のほうに使う→参加者の議論を活性化させるためにメディアを使う
 - ・ ディスカッションをはじめる前に「WHY?」を聞く→みんなの反応を確かめながら進めていく
 - ・ 議論をファシリテイトしながら、大きな目標のために議論を進めていく→アクションプランを立てるところまで進むこともあるし、次の議論につなげていくこともできる。
2. 目隠しフットボールゲーム…コミュニケーションのプロセスについてのゲーム
 - ① 2チームに分かれて、フットボールをする。
 - ② プレイヤーとコーチに分けてプレイヤーは目隠しをして、コーチの支持で足を動かす。

参加者のコメント

- ・ 方向が分からない→何がおこっているのかわからない
- ・ ガイドがなかった
- ・ 1歩の幅がみんなちがった→測る基準の統一
- ・ 1人のコーチがみんなをコントロールした方がよかったのか

講師のコメント

- ・ 目標（ゴール）に向けての内容・Tool→内容…話す要素。Tool…ゲーム、写真など。
- ・ 話し手には、必ず伝えたい何かがある。→内容
- ・ Toolによるメッセージが伝わると、受け手にインパクトを与えることができる→受け手がどう感じたかを知ることが出来る

【ポイント】

- ・ ゲーム・絵・質問する

- **Body language**
 - 参加者の顔の表情や態度を読むことも必要
 - 相手側がどういう受け取り方をしたのかを知る
 - まとの得た質問を相手に投げかけること
 - 参加者からの意見で、新しい情報を得ることが出来る→コミュニケーションサイクルが生まれる
 - テーマ目的をはっきりさせる
 - 何のメディアを使うか
 - メディアをどのように目的にもっていくか
 - いろんな障害を想定しておく
 - 役割分担をする

質問

- 変なことを言う人がいたらどうすればよいのか？
→他の参加者にも聞いてみる。ファシリテーターと特定の人ひとりが議論をするのはだめ。

11. “狼から鶏を守れ!” ゲーム

ねらい

参加者の協力体制を促す、食後の運動?

どうやったか

- ①狼役を1名、鶏役を1名決める。
- ②講師がゲーム説明→その他の人たちは手をつないで輪を作り、鶏を狼から守る。
- ③ゲーム開始、その後狼の数を増やすなど、変化を加えた。

講師のコメント

- 女性は強し!
- 男性だけでこのゲームをやると、いろいろな手段を講じてゲームが白熱する。

参加者のコメント

- 身体の接触があるゲームなので、男女混合でやるのは難しい。

12. ファシリテーションの練習

ねらい

参加者が実践を通じて、ファシリテーション技術を学ぶ

なにをしたか

グループごとにテーマと対象者に沿ったセッションを準備し、そのファシリテーションを実践する

どうやったか

- 講師がテーマと対象の提示
 - ① 先住民族の差別について話し合う<対象：学校の父兄たち>
 - ② 収入向上プロジェクトを立ち上げる<対象：農村地域の女性グループ>
 - ③ 先住民族問題について学生の関わりを促進する<対象：大学生>
 - 講師がセッションの流れの説明(時間配分、作業の流れ etc)
 - テーマと対象を参加者で確認する(現実的なテーマか?)
 - グループ分け(4名×3グループ)→参加者が希望するテーマを選ぶ
 - 一般的なセッションの準備方法について講師より説明
- ① ねらいを決める
- ② 手法・メディアを選ぶ

- ③ 話し合いの質問を準備する
- ④ モノを準備する
- ⑤ 起こりそうな障害を考えておく
- ⑥ チームで行なうときはファシリテーターの役割を分担する
 - ・グループで準備(約 45 分)
 - ・発表の順番決め→数字を書いた紙を使用
 - ・ファシリテーター以外の参加者でセッション対象の状況や特徴を確認
 - ・グループごとに発表し、その後、実践から学んだことを参加者全員で共有
→随時講師からのコメントあり
 - ・ファシリテーション全般についてのまとめ

講師のコメント

○発表 1 (Group①) : 差別を体験するゲーム

- ・混乱せず、自分達がやっていることを明確にすること。
- ・導入部分で参加者をひきつけること。
- ・準備を綿密に行うこと。シンプルで適切なメディアを選ぶこと。
- ・チームワークを円滑に行うこと。チームメンバーたちが深刻な様子で前に並んで立っているのは、参加者が打ち解けることができない。親しみやすい雰囲気作りを心がける。ひそひそ話をしない。どうしても打ち合わせが必要になった場合には、裏で話し、ひとりに残って話や芸をして場をつなぐ。
- ・会場の雰囲気作りのためには、ワークショップが始まる前に会場に着いて、参加者の数人と知り合っておく。特定の人について情報があれば、始まってからも話を振りがやすく、知っている人がいるということで緊張も和らぐ。
- ・ゲームが失敗したら、ゲームの意図を説明する。オープンに失敗を認め、参加者への問いかけにシフトしていく。
- ・<差別を扱うゲームの例>
前に出てきて参加者の前で話し始めるときに、ホワイトボードなど何か障害となるものを使って、会場の一部を隠す。隠されていない参加者のみに 5 分ほど何事もないように話を進める。その後障害物を取りさって、隠されていたほうの人々や隠されていなかったほうの人々にそれぞれ思ったこと、感じたことなどを聞く。
- ・ゲームについては、予想と違う反応が出たときにどう対応するかも考えておく。
- ・感情を動かすツールがゲームである。ゲームから現実 (reality) へ話をシフトさせていくこと。"Let us relate your experience to the situation of Indigenous People!"などと切り替えるのも良い。
- ・ファシリテーターは、議論を統制していく立場にある。また、ファシリテーターは議題となっている問題に関して、中立的な立場ではない。その会の Goal を達成するために、どのように議論を進めていくかを考える。

○発表 2 (Group③) : 写真を使った参加者によるプレゼンテーションで、先住民族問題に対する意識を高める。

- ・参加者をボランティアに参加するようにさせることが目標であれば、そういう方向に話を上手く誘導する。("use trick !")
- ・メディアは一種類に限定せず、いくつかのメディアを組み合わせると効果的な場合もある。
- ・チームワークが良い。偶然写真を落としてしまったのも、笑いを誘う感じでよい。ファシリテーターは、時には自分を笑いものにして場を和ませることも大切。

- 発表3 (Group②) : グループディスカッションを使って収入向上プロジェクトを立ち上げる。
- ・模造紙に文字を書かせていたが、日本の農村部など、字を書いたり、絵を描いたりするのが日常的に行われていないような地域では、あらかじめ絵がかかれたカードを用意していくと良い。写真でも可。絵や写真のほうが、文字よりもリアリティが伝わる。
 - ・参加者が出す意見に優先順位をつけてもらう。さらに、その実現可能性を考えてもらう。
 - ・最終的には具体的な行動につながるような提案をする。例えば、参加者を増やすために、“Bring other neighbor next time!”と声をかけるなど。あるいは、“You bring ..., and We bring___.”などもよい。
 - ・毎回の会合で何か発展があるように運営していく。(参加者が徐々に増えるなど。)
 - ・連絡先になってくれる人を募って、その地域の Key Person を見つけ出す。
 - ・組織作りを手伝う。
 - ・参加者に対して絶えず様々な質問をするのは良い。
 - ・ファシリテーターは意思決定をしない。

*ワークショップで通訳を介するとき

- ① その分野について知識のある通訳者を選ぶ。言葉ができるだけではだめ。
- ② セッションの前にあらかじめ通訳者と会って打ち合わせをしておく。
- ③ Time Factor を考慮する。

参加者のコメント

- ・参加者にゲームに参加してもらうのが想像以上に難しかった。特に導入の部分で上手くゲームに持っていきなかった。
- ・Sensitive な問題を取り上げるときには、どのようにワークショップを行うかが難しい。直接その問題について話し始めればよいのか、あるいは一般的な話から始めて徐々にその部分に触れるようにすべきか。
- ・途上国でワークショップを行うとき、あなたたちは何をくれるのかと尋ねられることがあるが、どのように対応したらよいか。→Coordination の問題。ただ何か物やお金を提供するのではなく、資金へのアプライの仕方を教えるとか、プロポーザルの書き方を教えるなど、方法を考える。

13. ワークショップの評価

ねらい

参加者のワークショップに対する感想・評価を収集する

なにをしたか

参加者一人ひとりがワークショップに対する感想を述べ、評価シートを記入する

どうやったか

- ① 参加者がワークショップを終えた気持ちを象徴するモノをひとつ選ぶ。
- ② 輪になり、1人ずつ象徴するものとそれを選んだ理由を述べる
- ③ 修了書を参加者同士で渡しあう

参加者のコメント

- ・ファシリテーション技法を実践的に学ぶことができてよかった。
- ・講師や参加者とともにゲームや作業をすることで、互いに学び合い、刺激しあえる良い機会だった。
- ・実際にフィールドを持って教育協力の活動をしている参加者の方々の貴重な話を聞くことができて勉強になった。
- ・様々なゲームを体験することで気づくことなどがあり、楽しいことほど人

は良く学ぶ、というのを実感した。

- 全体としては満足だが、物足りないと思う部分もあった。ファシリテーション技法に重点を置きすぎて、教育協力についてはあまり集中的に取り上げられていなかったように思う。
- 今回の内容は目新しいものではなかったが、良い復習になった。