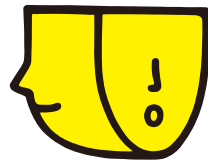




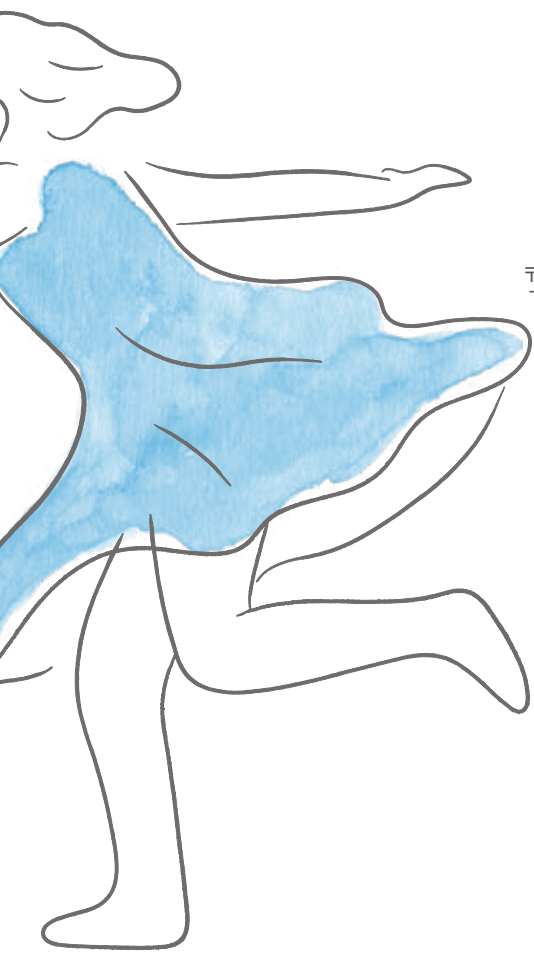
HOW to be a  
Workshop Facilitator



PLAT

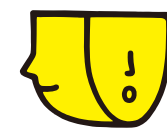
穂の国とよはし芸術劇場  
TOYOHASHI ARTS THEATRE

〒440-0887 愛知県豊橋市西小田原町123番地  
TEL.0532-39-8810 www.toyohashi-at.jp



# ワークショップファシリテーターって?

ワークショップファシリテーター養成講座  
2014~2018年の記録



PLAT

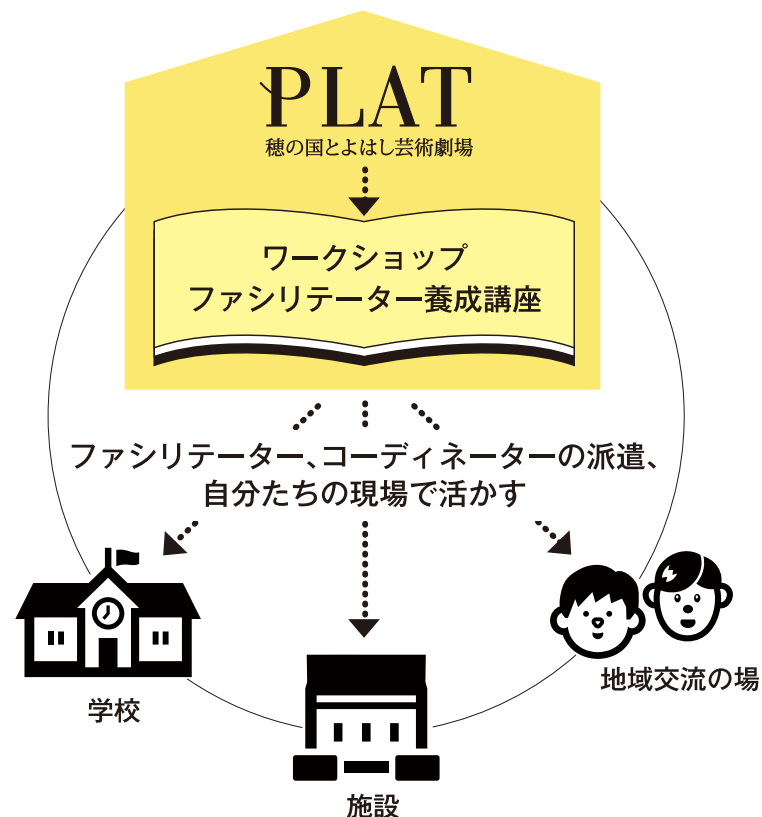
穂の国とよはし芸術劇場  
TOYOHASHI ARTS THEATRE

# PLATが考える ワークショップファシリテーターって？

地域とつながり、学び・創造・コミュニケーションの場をつくる。  
社会の可能性をひろげる地域コミュニティのコーディネーター。

穂の国とよはし芸術劇場PLATでは、2013年の開館当初より市内の小・中学校・特別支援学校でのアウトリーチ事業を行っています。アーティストが学校に向き、舞台芸術(演劇・ダンス・音楽)の手法を取り入れたワークショップを展開。ファシリテーター(進行役)として子どもたちとふれあいながら、芸術文化のもつ創造性を通して、子どもたちが互いの力を認め合い伸ばしていく過程を大切に考えています。同時に、この活動のキーパーソンであるファシリテーターを地域から輩出することも重要なミッションとし、2014年度より「ワークショップファシリテーター養成講座」を開講。5年間で、のべ100人の参加者がファシリテーションの手法を学びました。修了生の中にはワークショップの調整役となるコーディネーターとして活躍する人もおり、学校・地域と劇場をつなぐ役割を果たしています。

劇場発・地域人材の育成で、まちの活性化をめざす。



## ワークショップファシリテーターへの道

限られた時間の中で子どもたちと信頼関係を築きながらワークショップを進行し、活動の目標を達成する。その手法を二つのフェーズで学ぶプログラムを用意しています。

### 【前期講座】

(全7回程度)

子どもへの働きかけ方を学ぶ  
伝わるコミュニケーションのトレーニング

#### ワークショップを体験

子ども向けワークショップを参加者の立場で体感。  
内容や手法のバリエーション・目的を理解する。

#### ワークショップの 進行プランを考える

ワークショップの内容や具体的な進め方、  
子どもへの働きかけ方を学ぶ。

#### ワークショップの 進行を実践

受講生がいくつかのグループに分かれて進行を試み、  
進行案の改善や、伝える方法を考える。

#### 実際の

ワークショッププランを企画  
子どもたちに響くワークショッププランを  
自分たちで組み立ててみる。

#### 子ども向けイベント

「ワークショップ縁日」の進行  
子どもたちの好奇心を刺激し、夢中にさせる  
ワークショップをめざして。

### 【後期講座】

(全10回程度)

演劇づくりのファシリテーションを学ぶ  
学芸会・調べ学習などの指導法に生かす

#### 聞き書き体験 (取材の手法を学ぶ)

演劇づくりの基本となる  
素材収集のスキルを身につける。

#### 取材をもとにした 物語づくり

フィールドワークで取材対象を探し、  
そこから物語を見つける。

#### 物語を演劇として立ち上げる (グループ作業)

取材・聞き書きをもとに構成案を作り、演出プランを  
考えながら演劇作品として仕上げる。

#### 演劇発表会

穂の国とよはし芸術劇場 PLAT にて作品を上演。  
演劇を通して地域の方と交流する。



## 修了生がファシリテーターとして学校へ！

穂の国とよはし芸術劇場 PLAT アウトリーチ事業

修了生の中から実際にワークショップを進行する人材を育てることが、本講座の目標です。修了生が自身のバックボーンや個性を発揮しながら子どもたちとふれあうことで、双方の新たな学びの可能性を広げることがめざします。



# 前期

動く、話す、うながす。  
子どもとのかかわり方を体験的に学ぶ。

身体を使った遊びや簡単な演劇体験を通して、子どもたち同士のコミュニケーション促進や感性の醸成をめざすワークショップ。その目的や効果を理解し、具体的な手法をグループワークで身につけながら、子どもたちとの関わり方を体験的に学びます。



## Step 1

ワークショップを体験



子ども向けワークショップを参加者の立場で体感。  
内容や手法のバリエーション・目的を理解する。

### POINT

多様な個性を持つ人たちによる集団活動・創作をいかに進めるか。実際に体験することで、演劇の手法を用いたワークショップを理解する入口に立つことをめざします。

身体を使った遊びや、グループに分かれて競うゲーム。小中学校でのワークショップで実際に行うさまざまなコンテンツを子どもたちの立場で体験し、その目的や効果を理解します。また、講師のファシリテーションのもとで取り組むことにより、具体的な進行法、的確な指示の出し方、意欲を引き出す声のかけ方などを体感として学びます。

## Step 2

ワークショップ進行プランを考える

ワークショップの内容や具体的な進め方、子どもへの働きかけ方を学ぶ。

引き続きワークショップを体験しながら、コミュニケーションや身体表現の楽しさを実感。さまざまな遊びやゲームを通して、子どもたちが集中力を維持したまま取り組めるプログラムの内容、時間設定、声かけなどを体感的に学びます。それを踏まえ、コンテンツプランを自分たちで考え、より効果的に実践できるプログラムを検討します。

### POINT

講師のファシリテーションのもとでワークショップに取り組むことで、より楽しく能動的に参加できるプログラムとはどんなものかを体感します。



## Step 3

ワークショップの進行を実践



### POINT

めざすのは、単純なプレゼンテーションスキルの修得ではなく、伝えるコミュニケーション力。子どもたちの集中力を高め、やる気を引き起こす声かけ、進行法を学びます。

受講生がいくつかのグループに分かれて進行を試み、進行案の改善や、伝える方法を考える。

ワークショップのスムーズな進行と目的達成のため、より伝わる言葉のかけ方、プログラム全体のリードの仕方などを、講師のファシリテーションから学びます。そして、受講生が遊びやゲームを実際に進行。そのもとでワークショップに取り組んだ感想をフィードバックし合うことで、“伝えるコミュニケーション”の難しさや必要性を知ります。

子どもたちに響くワークショッププランを自分たちで組み立ててみる。

講座の集大成「ワークショップ縁日」に向け、実際のワークショッププランを考えます。子どもたちの好奇心を刺激し、楽しく能動的に取り組めるプログラムを、自身の体験を振り返りながらプランニング。構成や進行、小道具の制作などにグループで取り組み、試行錯誤しながら最善のプランをめざします。

## Step 4

実際のワークショッププランを企画



### POINT

前日までにリハーサルを繰り返し、課題を確認しながら改善。楽しさとわかりやすさが両立するワークショップの実現をめざします。

## Step 5

子ども向けイベント「ワークショップ縁日」の進行



子どもたちの好奇心を刺激し、夢中にさせるワークショップをめざして。

穂の国とよはし芸術劇場PLATを会場とし、身体を使った遊び、物語性のあるアトラクションなど各グループが思い思いのワークショップを実施。地域の子どもや保護者と実際にふれあいながらプログラムを進めることで、実践の難しさ、楽しさを実感します。

### POINT

大切にしているのが、本番終了後の振り返り。グループを超えて感想や改善点を話し合うことで、個々の成長につなげます。



## 講師陣トークセッション



進行がすべてじゃない。  
大切なのは、目の前にいる子どもたちの状況、  
心境を正しく読み取り、いかに反応するか。

—この講座でめざすファシリテーションとは、  
どのようなものでしょうか？

すずき: プロジェクトの進行役ということで、人前で話をする  
プレゼンターのように捉えられるかもしれませんが、少し違い  
ます。例えばビジネスのプレゼンテーションの場では、たとえ  
相手が聞いていなくても説明は続けられますよね。でもファシ  
リテーターは、目の前の人たちとどう向き合い、どうやり取り  
していくかが問われるんです。

柏木: 簡単に言うと、これから行うことに対していかに合意し  
てもらい行動に移ってもらうことができるかを考えるのが、こ  
の講座です。大人は聞いてるふりができるし、聞いてなくても  
自分なりに解釈・調整して動いてくれます。でも、子どもは関心  
がなければ聞いてくれませんからね。

すずき: 修了生の中には、僕らと一緒に小学校でのアウトリー  
チ活動に参加してくれる人もいます。そこで、ひとつゲームを

任せたりすると、もういっぱいいっぱいなんですよね。それだ  
け難しいことなんです。

吉野: 同じゲームをやって、同じような言葉をかけているはず  
なのに、なぜ、こーたさんや柏木さんの時と同じように子ども  
たちは動いてくれないのか…頭を抱えちゃうんですよね。

すずき: いっぱいいっぱいになると、目の前にいる人たちに対  
する思いがどこかに行つて、ただゲームの説明をすることに  
終始しちゃうんです。そうすると、話の内容が子どもたちを素  
通りしていくんですね。プログラムを進めることが第一義に  
なっちゃうから。あらかじめ決めた通りに進めなくたって、そ  
こにいる子どもたちと何か楽しいことができればいいはずな  
のに。中学校でのワークショップの時に、僕との相性が良くな  
くて、このまま進めても良くないと思ったので、柏木さんとク  
ラスを交代したこともあります。嫌々やるより、互いに幸せな  
時間を過ごす道を探るべきだと思うんです。

吉野: 一度見放すようなふりをするのか、話しかけて介入する  
のか、もう少し見守ってみるか…。今、目の前の子もたちが  
どんな状態なのか、どんな心境でいるのかを読み取ろうとす  
る気持ちがないと、判断できませんよね。それには、とにかく  
経験が必要です。この講座では、2~3人以上のグループワー  
クに取り組むことで、負担を分担し協力し合いながら無理な  
く経験値を上げたり、観察力や判断力を養ったりできるように  
しています。同じ経験を持つ仲間が、ここから同時に何人も  
生まれている。だから、この先少しずつPLATから現場を任せ  
られるようになっていっても、仲間同士で経験を共有しながら  
成長していけるんです。

—この講座を受講することは、地域の人  
にとってどのような意味があるでしょうか？

吉野: この講座で学んだことは、例えば職場での人との関わり  
方、組織づくりなどに必ず生かせるはずですよ。身体があつて初

めて成立する演劇という芸術の特性を生かしながら行うこの  
ワークショップの手法には、生身の人同士が関わり合いを持  
ちながら協働したり共存したりする上で応用できることがた  
くさんあると思います。

柏木: ワorkshopファシリテーター養成講座に取り組む  
中で考えたことや得た体験は、人生のどこかで何かのカチ  
に変わってアウトプットされていくはずですよ。

すずき: 僕は、究極的には世界平和のためだと思っています。  
人種、宗教、職業、性別、年齢に関わらず、あらゆる人たちの共  
同作業の場に、このワークショップの考え方が生かされるといい。  
例えば今、在留外国人が増えていますから、日本語学校に携わ  
る人が、ワークショップの手法を応用するとかね。社会の変化  
の中で生まれる新たな局面に生かしていくことが、みんなの  
幸せにつながるんじゃないかな。

演劇の特性を生かしたワークショップの手法には、  
生身の人同士がかかわり合いながら共存する上で  
応用できることが、たくさんある。



### プロフィール

#### すずき ことた

Kota Suzuki

演劇デザインギルド理事・  
ワークショップファシリ  
テーター・俳優。  
演劇的手法をさまざまな  
場面に取り入れたワーク  
ショップを数多く進行。小  
中高で演劇を取り入れた  
授業も多く、先駆的な手法  
は高い評価を受けている。  
目白大学非常勤講師。



#### 吉野 さつき

Satsuki Yoshino

愛知大学文学部メディア  
芸術専攻教授。教育、福祉、  
ビジネスなどの現場で  
アーティストによるワーク  
ショップをコーディネート  
する他、各地の公共ホール  
や大学などで、アウトリー  
チ事業やワークショップの  
企画運営を担う人材育成  
プログラムにも数多く携  
わる。



#### 柏木 陽

Akira Kashiwagi

演劇百貨店・演劇家。93年  
から劇作家・演出家の故・  
如月小春に師事。03年、特  
定非営利法人演劇百貨店  
設立。他セクターとの協働  
事業を企画する一方で、  
ワークショップの進行役  
として全国各地の劇場・学  
校などで、子どもたちと独  
自の演劇空間を作り出し  
ている。



# 後期



## 創造とコミュニケーションの 楽しさをうながす 演劇づくりのファシリテーションを学ぶ。

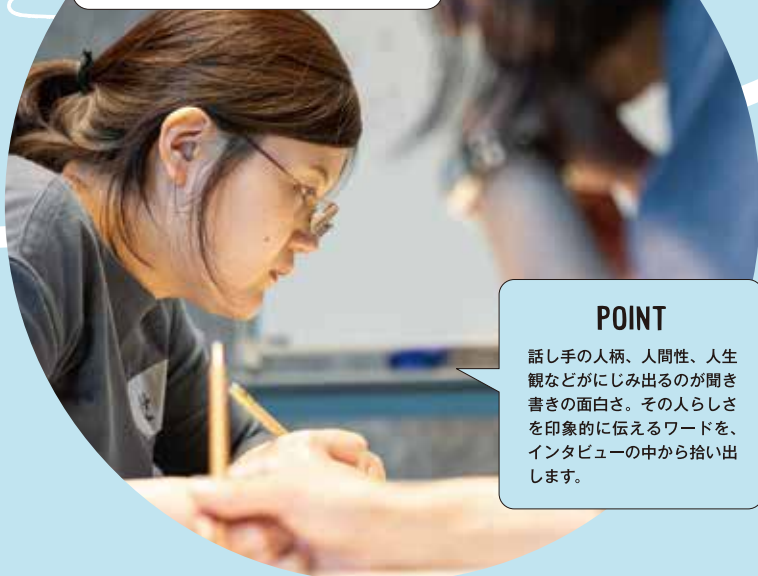
演劇づくりを体験しながら、その過程、手法を実践で学ぶワークショップ。作品テーマを見つけるための取材、聞き書きによる物語づくり、身体表現による演劇の上演を通し創作の楽しさを知るほか、調べ学習や学芸会をリードするファシリテーション力を身につけます。

ワークショップファシリテーター養成講座  
修了生のリードのもと、  
演劇づくりのファシリテーション手法を  
体験的に学びます。

過去の養成講座修了生がファシリテーターとなり、受講生をリード。一緒に街を歩いて見つけた物や出会った人を題材にグループでアイデアを出し合い共有し、創作していくことで、演劇ワークショップの活用方法を体験的に学びます。ファシリテーターを務める「進行チーム」は、受講生と一緒に演劇を作りながら、講座の進行を通して実践力を養います。



### Step 1 聞き書き体験 (取材の手法を学ぶ)



#### POINT

話し手の人柄、人間性、人生観などがにじみ出るのが聞き書きの面白さ。その人らしさを印象的に伝えるワードを、インタビューの中から拾い出します。

### 演劇づくりの基本となる 素材収集のスキルと対話力を 身につける。

話し手の言葉を書き取り、そのメモと記憶を頼りに文章を書き起す「聞き書き」の手法を学びます。受講生がペアとなりお互いの話を聞きながら、相手の人となりや物語を引き出す対話力、創作のテーマを見つける目を養います。

#### 進行チームがめざすこと

聞き書きについての正しい理解を促し演習をスムーズに進めるための的確な説明・進行を、段階ごとに目標を明確にしながら進めます。

### Step 2 取材をもとにした物語づくり

フィールドワークで取材対象を探し、  
そこから物語を見つける。

グループに分かれて豊橋の街へ。産業、歴史、商品などさまざまな側面から街と人を観察し、取材対象を探します。その後、実際の取材先の選定、アポ取り、当日のタイムスケジュールなどの行動計画を作り取材本番。地域の人に話を聞いて聞き書きを実践し、創作につながる物語を見つけます。

#### 進行チームがめざすこと

準備段階での的確な指示、インタビューで話をうまく引き出す手助けなど、取材にまつわるサポートを行います。

#### POINT

インタビューは対話。一方的に質問を投げかけるのではなく、会話しながら相手の「らしさ」を引き出すことで、物語の種が見つかります。



### Step 3 物語を演劇として立ち上げる



取材・聞き書きをもとに構成案を作り、  
演出プランを考えながら演劇作品として仕上げる。

#### POINT

取材・聞き書きの内容に優先順位をつけ取捨選択していく作業を通し、テーマの設定、物語の構築を体感的に進めます。

取材で集めた情報、聞き書きをもとに新聞づくりを行います。全体の構成、メイン記事、見出し作成などの作業で仕上げた新聞は、そのまま台本の構成案ともいえるもの。それをベースにシーンを作り、演劇作品として立ち上げていきます。チームごとに演じて見せながら、場面構成・台詞などを確認し、細部を調整します。

#### 進行チームがめざすこと

グループワークの一員として演劇づくりに取り組みながら、各作業をスムーズに進めるための提案、サポートを行います。また、稽古の段階では演出的役割も担います。



### Step 4 演劇発表会

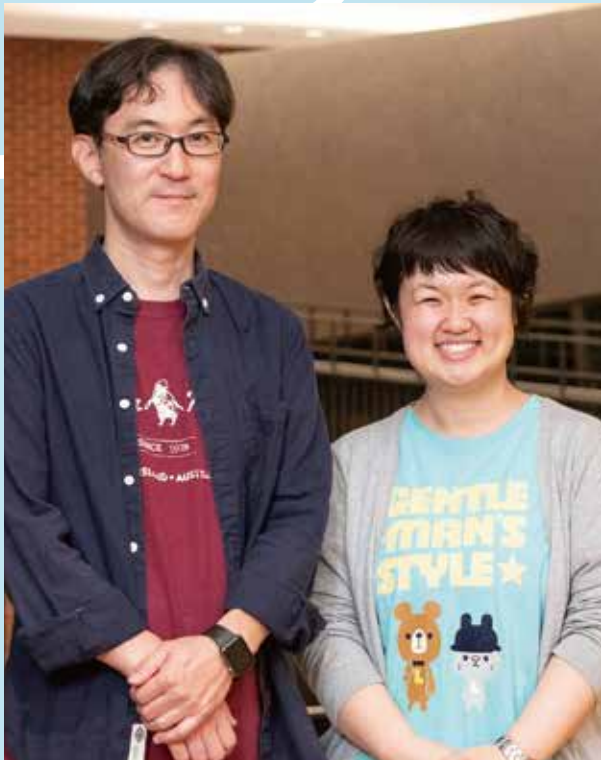
穂の国とよはし芸術劇場 PLAT にて作品を上演。  
演劇を通して地域の方と交流する。

発表会には、一般の観客だけでなく、取材させていただいた方も招待。ワークショップの成果を見ていただき、上演後の質疑応答などを通して交流をはかります。

#### 進行チームがめざすこと

発表会全体のディレクション、司会進行なども手がけ、受講生をサポートします。





ワークショップファシリテーター養成講座  
後期講座のふりかえり

## 講師陣トークセッション

人に何かを伝える行為は、  
すべて演劇。

Kota Suzuki  
すずき ことた



プロフィール

青山 公美嘉

桐朋学園大学短期学部芸術科演劇専攻にて演劇を学ぶ。99年に渡英し大道芸人として活動。帰国後、演劇百貨店のワークショップに進行スタッフとして参加。2007年度より東京都立若葉総合高校で、非常勤講師として演劇の授業を担当している。

Kumika Aoyama



く説明するのだって難しいことです。演劇づくりの過程をどう説明し、受講生たちに行動させるか。それをじっくり考えて実践することは、ファシリテーション力を養う上で大きな力になっていると思います。

一創作体験だけでなく、「演劇発表会」として作品を第三者に見せる場を設けることの意義はどのようなのでしょうか？

青山：ワークショップは過程が大事で本番は必要ないという考え方もありますが、発表の場があるとブラッシュアップの度合いが格段に違います。

すずき：人に何かを伝える行為はすべて演劇だと思うんです。だから、音楽もダンスも演劇。伝えたいことがある以上、見る人がいるべきですね。また、上演後のフィードバックを通して批評されことに慣れるべき。それは社会を生きる力をつけるという上で、大きな力になるはずですよ。



一聞き書きは、演劇づくりの基本的な手法なのですか？

すずき：そういうわけではありません。ただ、演劇を作っていく上で、想像だけをベースにすると、どうしても空想物語になってしまうんです。そうではなく、身近な人がそれぞれ持っている物語を掘り下げること、それを見つめ合うことは創作の強い力になると思います。普通は既存の脚本をもとに、自分が演じる人物像を掘り下げていきますが、逆ですよ。まず実在の人がいて、その物語をどう伝えていくかを考えるという。また、例えば自分たちが抱えている問題などを聞き取って劇にすると、当事者たちが創作し演じながら即興的に課題解決できたりする。例えば子どもたちなら、いじめだとかクラスのもめ事だとか…。

青山：聞き書きをベースに演劇づくりをするということは、話し手のことを思いながら作品を作るということ。すると、その人物を大切に丁寧な接していこうという気持ちが早い段階から働きやすいですよ。

一後期講座は、過去の講座修了生がファシリテーターとしてワークショップ全体を管理・進行します。演劇づくりを体験しながらその過程をリードするという、一段階レベルの高い挑戦ですね。

すずき：演劇づくりを学ぶと同時に、ワークショップをどう進めるかを考えなければなりません。そして、各段階の課題を受講生が理解しクリアしていけるよう導くために、必要なことを的確に説明し正確に伝えなければなりません。前期講座でやったように、子どもたちにゲームのやり方をわかりやす

撮影：松原 豊、かとう なをこ



## ワークショップファシリテーター養成講座のあゆみと成果

毎年、さまざまなバックボーンを持つ受講生が参加した養成講座。  
回を重ねるたびに、新たな出会いと発見がありました。

### 第1回「ワークショップファシリテーター養成講座」

講師：すずきことた、柏木陽、吉野さつき

受講生：前期20名／後期21名

アウトリーチ実績：延べ9校・17回・424名

活動場所をPLATではなく愛知大学にした日に限って、台風が直撃！来られない受講生もいる中、その分時間をかけられて、ビー玉をストローで吹いて転がすなど、緑日にふさわしい名ゲームがたくさん生まれました。長年親しまれた銭湯が閉店した翌日に話を聞いたのも、奇跡のような出会いでした。



2014

### 第2回「ワークショップファシリテーター養成講座」

講師：すずきことた、柏木陽、吉野さつき

受講生：前期23名／後期14名

アウトリーチ実績：延べ35校・83回・2,231名

横造紙の上に寝っ転がって自分の体の線取りをしてもらう、ダンボール箱にスリッパを足で飛ばして入れる、紙吹雪の竜巻をうちわでつくる等々、身近な物でいろいろな工夫ができました。まち歩きで偶然出会った藍染工房の方もところどころよく取材を受けてくれたのも嬉しかったです。



2015

### 第3回「ワークショップファシリテーター養成講座」

講師：すずきことた、柏木陽(後期のみ)、吉野さつき、青山公美嘉(前期のみ)

受講生：前期22名／後期8名

アウトリーチ実績：延べ41校・80回・2,731名

良いか悪いかは別として、「ファシリテーター」「養成講座」ということを、受講生自身が考え始め、思いがぶつかることも。だからこそ、世界観を大切にした緑日のコーナーが多かったです。牛川の渡し、FMとよはしなど、ステキな方々にも多く出会えました。



2016

### 第4回「ワークショップファシリテーター養成講座」

講師：すずきことた、柏木陽(後期のみ)、吉野さつき、青山公美嘉(前期のみ)

受講生：前期17名／後期17名(ベーシック:13名 アドバンス:4名)

アウトリーチ実績：延べ43校・108回・3,180名

昨年までの受講生が、それまで講師が務めていた前期「えんげきであそぼう」後期「まちに聞く、考える」劇づくりの、プランニングと進行をやりました。参加者が大人であれ子どもであれ、プラン通りにいくことよりも、進行役を含めその場にいる人たちとの時間が一番大切だと再認識。



2017

### 第5回「ワークショップファシリテーター養成講座」

講師：すずきことた、柏木陽(前期のみ)、吉野さつき、青山公美嘉(後期のみ)

受講生：前期10名／後期6名(ベーシック:2名 アドバンス:4名)

アウトリーチ実績：延べ38校・62回・2,000名(見込)

例年以上に子どもたちが多く集まった緑日。人数が多いとそれだけ大変ですが、ワークショップを何度も進行できるので、経験値がぐっと上がりました。後期は少数精鋭でしたが、進行係も参加者と共に演劇をつくり、豊橋の素敵な方々に出会い、発表された演劇の評価がとても高かったです。アウトリーチでは、修了生が学校とアーティストとの調整役(コーディネーター)として活動を始めました。



2018

受講生、講師がさまざまな体験を共有しながら  
ともに成長した5年間。  
その積み重ねを確かなものにしていくため、これからもあゆみを続けます。

