

大学教育におけるファシリテーション(3):

アウトプット (作品化) の事例を中心に

Facilitation at the tertiary education level (3):

How can facilitators guide participants
to create output and give form to their creativity?

佐藤 壮広 河東 仁 坂無 淳
SATO, Takehiro KAWATO, Masashi SAKANASHI, Jun

Abstract

In this paper, the authors explore how facilitators can guide participants to create output and give form to their creativity. The authors introduce two examples at the tertiary education level in Japan. The first example is a class at Rikkyo University in which the facilitators were the authors and the participants were the students. The facilitators helped participants to express their feeling and experiences through songs and movies. The second example is a seminar class at Rikkyo University. There, we can observe a two tiered structure of facilitators and participants, whereby in the first tier, the facilitators were the authors and outside professionals of facilitation, and the participants were the students. The facilitators guided participants in the workshop to make it a success. For the second tier, facilitators were the students of the seminar, and the participants were local elementary school pupils. The facilitators held art workshops and guided participants to give form to their creativity.

Key words: facilitation, workshop, tertiary education, higher education, output, creativity

1. はじめに (坂無淳)

本論文では、大学教育という場でファシリテーションを活用している2つの事例から、ファシリテーターが参加者の取り組みをどう作品化し、どのようにアウトプットするかを考察することを最終的な目的とする。

ファシリテーションの過程にはいくつかの段階があるが、ここでは5段階に分けることとした。1つめに、まずメンバーがチームとなるチームビルディングの段階がある。ファシリテーターはその下地を作る手助けを行う。2つめに、そのチームが何を、また、それをどのように生み出すか、意見を出し合い、目標を一致させる段階がある。ファシリテーターは何をするか、どのようにするか、その中身に口は出さないが、それらを決める過程を手助けする。3つめに、まさにその何かを生み出す途中の段階がある。4つめに、その何かを取り出し、形にアウトプットする段階がある。5つめに、上記のすべての過程を終えた後、参加者や外部にそのアウトプットと上記の過程を振り返りフィードバックする段階がある。

本論文では、このうち、特に3つめから5つめの段階、すなわち、「何か」を生み出し、形にする段階で、ファシリテーターがどのようにその過程を手助けできるかを、また、そのために1つめから2つめの段階でどのように準備することができるかを、2つの事例をもとに考察する。

本論文の構成は以下のとおりである。

まず、II章の主な執筆者である佐藤は、立教大学コミュニティ福祉学部の学部共通科目「コミュニティと文化」で実施しているワークショップを取り上げる。このワークショップでは、佐藤がファシリテーターとなり、本科目を受講している学生が参加者となり、歌や動画を作成するプログラムを展開している。どのように参加者の持っている多様な経験や思いを積極的に場に出させ、何かそこでしか生まれないものを生み出させることができるのだろうか。ファシリテーターにはそのために何をすればよいのだろうか。こうした事柄について述べる。

III章の主な執筆者である河東は、立教大学コミュニティ福祉学部コミュニティ政策学科の3年次ゼミ「コミュニティスタディ」で行っている「子ども大学ふじみ」の例を取り上げる。この事例はファシリテーター、参加者の関係が2重構造になっている。まず、1階部分では、河東がファシリテーターであり、ゼミ生が参加者という位置づけになる。その点においては、第1章の事例と同じ構造である。そしてその目標は、2015年8月3日に開催される「子ども大学ふじみ」のプログラムを春学期中に作成することにある。そして、ゼミ生一人ひとりがファシリテーションとは如何なるものなのかを各自がそれぞれ実践的に理解し、8月の「子ども大学」において、それぞれがファシリテーターの役割を果たしうようになることが2階部分になる。

こうして2階部分では、ワークショップ当日、ゼミ生一人ひとりがファシリテーターであり、参加者は「子ども大学」を受講している富士見市在住の小学生である。ファシリテーターとしてのゼミ生は、5つの班に分かれた子どもたちと一緒にになり、5m×5mという巨大な紙を前にし

て、それを使って何を折るのかを班ごとに案出し、その案を実際に「作品」にしていく過程の伴奏者となる。このように2階建てになっているのが、本事例の特徴である。

なお、筆者である佐藤と河東は、本誌の別稿を執筆している空閑とともに、2009年より立教大学コミュニティ福祉学部に「コミュニティ・ファシリテーション研究会」を組織し、ゼミや講義などの教育と研究にその知見を反映させてきた。本論文もその成果の一部であり、筆者の一人である坂無もそのメンバーであり、本論文では主に「はじめに」と「おわりに」の部分執筆した。

II. コミュニティと文化を体験する授業実践

——顔の見える関係づくりからPBLの入口まで（佐藤壮広）

はじめに

筆者は2012年度から、立教大学コミュニティ福祉学部・コミュニティ政策学科の科目「コミュニティと文化」を担当している。本稿では、その授業内に試みてきたいいくつかの実習課題を事例として取りあげる。そして、大学の教育における「コミュニティと文化」についての理解促進の過程と、教室やキャンパスそれ自体をひとつの「コミュニティ」として受容するための“仕掛け”について、その意義と射程を明らかにしたい。結論を先取りすれば、次のようになる。

「コミュニティとは何か」について論じるだけでなく、その場自体がコミュニティであるということを感じ理解してもらう工夫が、いくつかの授業には必要であり、その上でどのようなコミュニティづくりや運営が可能なかを検討するといった授業運営が求められる。その際に大切なのは、授業のデザイン、そして担当教員のファシリテーションの力である。人間相手の集団実践作業として、授業それ自体も試行錯誤の連続だ。しかしその過程こそ、多くのコミュニティが予め含んでいる事態である。だからこそ授業は、デザインはシンプルであっても作業は試行錯誤が織り込まれた時間であったほうが、教育効果も高いと言えよう。以下、授業計画（シラバス）を参照しつつ、ここ2年ほど（2014、2015年度）行なってきた「コミュニティと文化」という授業を事例として、顔の見える関係づくりがプロジェクト協働型授業への重要な橋渡しになるという筆者の仮説的成果を、いくつかの分析を加えつつ述べていく。

2.1. 授業のデザインとそのポイント

まずは、「コミュニティと文化」という科目の授業計画を参照しておこう（図表1）。テーマは、「コミュニティ・ファシリテーションを学ぶ」である。筆者は、授業を通して地域コミュニティを活性化し、新しくコミュニティを形成するための仕掛けや姿勢を学ぶという意図を込めて、“コミュニティ・ファシリテーション”の語を用いている（以下、CFと表記）。そして、その実践の場で活用される資源・道具として「文化」が大きな役割を担うという仮説のもとに、授業内で行なう作業をデザインした。

CFにおいて筆者が重視したのは、次の3つの点である。これらは筆者なりのCFの定義と意味づけにもなっており、簡単に説明しておきたい。CFは、自己形成を支援するという目的・動機

科目コード/科目名 (Course Code / Course Title)	IC156/ほきコミュニティと文化 (Culture and Community Formation)
テーマ/サブタイトル等 (Theme / Subtitle)	コミュニティ・ファシリテーションを学ぶ
担当教員 (Instructor)	佐藤 社広(SATOU TAKEHIRO)
学級/単位 (Semester / Credit)	秋学期/2単位 (Fall Semester / 2 Credits)
備考 (Notes)	2012年度以降入学者対象
授業の目標 (Course Objectives)	
コミュニティの生成、維持、発展の過程において、文化(集団が共有する思考と行動の様式)が果たす機能について理解する。	
授業の内容 (Course Contents)	
授業の場それぞれをひとつのコミュニティと定義し、1)出会い、2)親密な関係の形成、3)相互理解、4)共同作業、5)振り返りといった、一連のプロセスを履修者でともに体験するワークショップ形式の授業を行う。類似と差異を承認する場の大切さ、他者・異文化の存在を認識するということ点を、履修者間の交流を通して自覚できる授業とする。	
授業計画 (Course Schedule)	
1. 出会いを後押しする1—自己紹介の機会について 2. 出会いを後押しする2—他者への関心とひきおこすもの 3. 出会いを後押しする3—他者の個性と自己の個性 4. ともにいることを後押しする1—相互インテグレーション 5. ともにいることを後押しする2—聴くことと話すの関係性 6. ともにいることを後押しする3—他者を紹介することの意義 7. いまこの魅力を探し出す1—記憶や感情のアンテナで場を探る 8. いまこの魅力を探し出す2—主題を語る場を得かあがらせる 9. いまこの魅力を探し出す3—キャンパススポット紹介 10. ともにいることを後押しする1—紹介CLIP作成プロジェクト1 11. ともにいることを後押しする2—紹介CLIP作成プロジェクト2 12. ともにいることを後押しする3—動画CLIP作品展覧 13. 授業をテーマに気づくり1から12までの授業・作業を振り返りする 14. まとめ—歌詞に曲をつけて作品化	
授業時間外 (予習・復習等)の学習 (Study Required Outside of Class)	
課題の場もまたコミュニティです。そうした意識をもって、学習生活を見直してみてください。新しい発見があるはずです。	
成績評価方法・基準 (Evaluation)	
レポート・試験(Report Exam)(60%)・授業内課題の内容、取り組み(40%)	
テキスト (Textbooks)	
使用しない。	
参考文献 (Readings)	
授業内に適宜紹介する。	
その他 (Equal) (Others (e.g. IP))	

図表1 「授業計画」

	定義	ファシリテーターがやること・していること	ファシリテーターが留意すべき点
F a 自己形成を支援する ファシリテーション CF	F1 出会いを後押しするファシリテーション ・人の輪作り ・コミュニティづくりの水先案内	<ul style="list-style-type: none"> ・アイスブレイク ・自己開示 ・他者受容 ・ちょっと背中を押す ・一人ひとりに向き合いながらも全体でのコミュニケーションがとれる場をつくる ・言葉以外のコミュニケーションのつづきにも気付くよう促す ・相手にゆだねる心地よさを相互に体験する ・場に馴染むよう促す 	<ul style="list-style-type: none"> ・一人ひとりと向き合う ・フラットな関係性を保つ ・メンバーひとりひとりを受けとめる ・集まりを安全な場として保持する(守秘義務の徹底、危険行為の回避など) ・メンバーどうしの信頼関係を育てる ・進行役としての主体性を恐れない ・演出家にならないようにする ・がんばらない ・失敗を恐れない ・「いまここに居ること」を大事にする ・参加者の抱く感情すべて(喜怒哀楽)を肯定する ・メンバーの感情や意思を随時確認する
	F2 共に居つづけることを後押しするファシリテーション ・コミュニティへの参加を促す ・コミュニティ内での居場所づくりを促す	<ul style="list-style-type: none"> ・自己肯定と他者肯定 ・顔の見える関係での価値の共有 ・多様な人間関係の構築 ・共有する体験づくり ・場の状況把握 ・場の定義づけを促す 	<ul style="list-style-type: none"> ・お互いの違いに気付きそれを共に受け入れる姿勢を持つ ・参加者一人ひとりのことばを皆で聴く ・全体の輪がメンバーの関係性に基づいているという点をしっかり意識する ・体験においての相手のいい部分を見つけ、相手に渡す ・感じたことを言語化することを促す ・何でもすぐに決め付けない
	F3 共に何かをすることを後押しするファシリテーション ・何かを一緒にやる ・プロジェクトをやる	<ul style="list-style-type: none"> ・コミュニティの見守りと支援 ・参加者の創造性を引き出す ・コミュニティ外との関わりや交渉を促す ・コミュニティ内の合意形成支援 ・計画実行の支援 	<ul style="list-style-type: none"> ・目的遂行に縛られることなく、参加者が関わっている事実から学ぶ ・失敗の価値をプロセスとして伝える ・自主性の尊重 ・「センスオブワンダー」を大切に ・「面白い」に向かっていく

図表2 「コミュニティ・ファシリテーション」(CF)の三種構造

に支えられたアクションであり、単に集団やコミュニティがまとまればよいとか、「一緒に何かが出来て楽しい」というだけの体験をもたらすものとは、筆者は考えていない。もしそうだとすれば、CFという言葉ではなく、個々人を均一化する集団教化教育やマスメディアで事足りる。

詳細は『立教大学コミュニティ福祉学部紀要第12号』(2010)所収の「地域社会と大学をつなげるコミュニティ・ファシリテーション」を参照していただきたい。

筆者は上記の論考では、CFを三層の構造に分けてその特徴を整理した(図表2)。第1層は「出会いを後押しするファシリテーション」(以下、F1)、第2層は「共に居つづけることを後押しするファシリテーション」(以下、F2)、第3層は「共に何かをすることを後押しするファシリテーション」(以下、F3)だ。F1は「出会い」をきちんと人と人の出会いとするための人の輪づくり、F2は出会った人たちの中での自分の居場所づくり、F3は共同で何かの作業・プロジェクトを行なうことに、それぞれ対応している。具体的には、授業計画(図表1)の各回それぞれの、1~3がF1、4~6がF2、7~12がF3を構成している。最後は、F3で取り組んだ成果の講評とまとめとなっている。

2.2. 授業の実際とCFにおける重点項目

ここでは、図表1に示した1~14の各回の内容について、学期中の授業の実際を進み方を紹

介しつつ検討してみたい。なお、データは2014年度と2015年度のものを適宜紹介しつつ、CFの実践例として扱うことにする。2014年度の授業は名実ともに終了し、本稿執筆時点でも前年度の成果としてもある程度のまとまりがあるためである。2015年度の授業内実践と成果については、実施成果としてはデータが手元にあるものの、論考の俎上に一括して乗せるにはまだ整理が不十分である。したがって、2014年度と2015年度の両方を補完的な実践事例として取りあげつつ、授業の実際を述べることにしたい。

2.2.1. 講義日程と実践項目

<教員の自己紹介>

2014年度は、当該科目は9月29日が第1回目となった。まず担当教員の筆者が、50分ほどかけて自己紹介を行なった。自己紹介のポイントは、「なぜ自分がいまこの教室で皆さんの前に立っているか」ということを、できれば複数の語りの中で学生に伝えることである。

最初の語り：「自身の学術的・教育的な専門性が当該科目に合致したため、しかるべき部署から「声がかかり」、めでたく担当することになりました。本年度、ひとつ、どうぞよろしくお願います」。短めに切り上げるには、最初の挨拶はこの程度でよい。そして、「本授業の概要は、」と続ければよい。

別の語り：「偶然が重なり、何かのご縁と導きのようなものも作用したかもしれませんが、皆さんとこの教室で半期時間を過ごすことになりました。名前は、佐藤壮広と言います。今、47歳です。でも、気持ちはもう少し若いつもりでいます。皆さんとは初対面ですね。挨拶がわりに歌を唄いますから、手元のシェーカーでシャカシャカと音を出してみてください。さあ、ワン、ツー、スリー、フォー」。かけ声のあと、いつも持参しているアコースティックギターで簡単な歌を披露し、それに合わせてコールとレスポンス。

後者の自己紹介のほうが、学生たちとの距離がグッと近くなる。ただの賑やかしやアトラクションならば、「ということで、ヨロシク！」と結べばよい。しかし、CFを学ぶ授業のため、歌ってクールダウンしたあと「自己紹介と他者理解の回路には、非言語的なパフォーマンスも有効です。私たちが文化として楽しんでいるものを、工夫しながら活用することも、最初の出会いを印象深く、そして相互理解を多様なチャンネルで始めるためには大きな意味を持ちます」と結ぶ。

初回の授業は、後者の語りのほうが、「自己紹介の機能」の理解とともに、出会いを後押しするというF1の目的に適っていると考えられる。学生一人一人に配ったミニ・シェーカー（小さなパーカッション）を使い、言葉ではなく別の感覚も動員しつつお互いの存在を確認し合う作業は、出会いを後押しするF1の一例、音を使った相互交流の仕掛けとしても有効である。

<学生どうしの自己紹介>

2回目の講義では、学生どうしのひとりひとりの顔が見えるようにすることを目的に、自己紹介の時間を持った。まずは、市販の付箋紙（5センチ四方、罫線入り）を配布し、この授業で

(1)自分を何と呼んでほしいか、(2)よく聴く音楽は何か、(3)好きな場所はどこか、(4)自分の特技・特長は何かといった4点にポイントを絞って、自己紹介カードを作ってもらった。時間があれば、授業内にそれをA3用紙にペタペタ貼り、さらにそのA3用紙を教室の壁に貼り出し、教室にどんなクラスメートがいるのかを「見える化」する。その上で、「誰に興味を持ったか」と問いかけ、そのひとに「短いメッセージ」を書いてもらう。授業の後半には、メッセージカードを仕分けして、いくつかを全体に紹介をしたあと、宛先のそれぞれの学生へと渡す。

次の授業までには、A3の「学生ひと言カード一覧」を作り、全学生に配布。これで、クラス全員の「わたしカード」を共有できる。

<相互インタビュー>

4回目からは、その「わたしカード」をもとに、相互インタビューに入る。インタビューは、2人もしくは3人ひと組になり、「聴く・メモする・まとめる」の作業を体験してもらう。ひな形として提示するのは、新聞や雑誌の人物紹介欄である。例えば図表3は、毎日新聞の「ひと」欄の記事で、2015年度の授業で参考資料として配布したものである。写真やイメージも使いながら、話し手の魅力が伝わってくるような紹介記事になるようにとの指示を出すと、学生たちはそれぞれ工夫をこらして、作成してくる。5回目以降は、上がってきた記事を紹介する時間をとる。一枚一枚に十分な時間をかけることは出来ないが、ポイントを絞り、「紹介されてどうだったか」「紹介してみてどうだったか」を発表してもらい、リアクションペーパーにもまとめてもらう。後日、全作品をひとつのPDFファイルにまとめ、授業サイトからダウンロードできるようにすれば、より相互理解が進む成果・資料になる。



図表3 紹介記事のひな形(毎日新聞「ひと」欄)

7、8回目までは、以上のような「出会いの後押し」と「共にいることの後押し」を中心に授業を進め、作業のあとに振り返りの時間をとり、クラスで実施したことをコミュニティ・ファシリテーションの文脈で意味づけ、その理解を促した。

＜いまここの価値を掘り起こすワーク＞

9回目からは、「いまここの魅力」を探す眼を養うことを目的として、キャンパス内の「おすすめスポット」紹介のショートムービーやスライドショーを作成するという課題に入った。この課題の取り組みには、授業4回分ほどを要した。まずは、学生たちに入学から現在までのキャンパスライフを振り返ってもらい、思い出深い場所やエピソードを洗い出してもらった。続いて、同じ場所を思い出のあるスポットとして挙げた学生たちをグループ化し、その場所を織り込んだ紹介映像クリップを作成してもらった。これは、先に整理した「共同で何かの作業を行なう」というコミュニティ・ファシリテーションの三層目、F3に相当する。

ビデオクリップの成果については、よりホットな2015年度のクラスのものを紹介することにしたい。まずはクラス全員に、キャンパス内の「センチメンタルスポット（思い出やエピソードのある場所）」を自由に挙げてもらった。それをもとに、スポットのリストを作る。リストとして挙げたのは、中庭、Aグラウンド、図書館、ユリの木（アトリエ、会議室、ホールなどの学生関係施設）、こかげ（学生食堂。こ=コミュニティ福祉、か=観光、げ=現代心理の3学部の頭文字が由来）、フォレスト（学生食堂）、チャペル、6号館8階会議室、ファミリーマート、屋外テラスなどだ。

テーマをもとにクラスを6～8人のグループに分け、12グループが出来た。一コマは、現場に足を運び、動画のプロットを練ってシナリオを作る時間に。もう一コマは、そのシナリオをもとにキャンパス内のロケハンティングに。そして作業開始3週目には、動画の上映と全体での講評へと進んだ。

グループ1は、「リラクゼーション・ベスト3」と題して、新座キャンパス内の自分たちがリラックスできる場所を紹介するクリップを作成した。グループ2は、「座キャンメモリー」と題して、新座キャンパス（通称「座キャン」）の思い出スポットを数カ所紹介するクリップを作成した。グループ3は、「夢見心地」というタイトルで、図書館で居眠りをして夢の中でキャンパスを巡るというストーリーだ。グループ4は、「こかげからこかげへ」というタイトル。「こかげで待ち合わせを」と言えば、新入生以外なら学生食堂での落ち合いを了解するが、慣れない新入生の中には、キャンパス内に植えてある樹の下で待つ者もいる。そうしたエピソードを、SNSでのやりとりを交えてドラマ仕立てにした作品だ。グループ5は「ひとり思いにふける所」というテーマで、景色のよい上層階のテラスや図書館など、キャンパス内の「もの思うスポット」を紹介した。グループ6は「秘密の隠れ場所」というタイトル。学生たちは、6号館8階の奥にある絶景のスペースでリラックスする自分たちの姿を映してきた。グループ7は「友達が欲しい」というテーマで、クラスメイトとバドミントンやサッカー、楽器演奏、手話などで交流するミニド

ラマを作った。グループ8は、「グリコもできる階段」というタイトルで、じゃんけんの勝負で階段を昇る遊び「グリコ」をモチーフにして、図書館脇の長いデッキ階段で実際に「グリコ」遊びをする映像を紹介した。グループ9の作品名は、「チャペルマジック」。キャンパスで拾った学生証を持ち主の女子学生に届け、そこで恋がめげばえ、チャペルで告白することに、というラブストーリーだ。グループ10は、「もしもあなたが団子を食べるなら…in座キャン」というシュールな作品。キャンパスの各所で団子をたべるシーンを繋いだもの。グループ11は、「座キャンおすすめ告白スポット 告白シミュレーションver.」と題し、正門を入れてすぐの芝生、チャペル、デッキテラスなどの好きな人への告白場所を紹介している。男子学生の告白シーン付きだ。グループ12は、「フォレストVSこかげ」という学生食堂おすすめ対決のビデオクリップを作った。

動画作成の折りに学生に助言したのは、「仲間うちだけで通用する作品にしないように」という点だったが、仕上がりはまだまだウチウチでは盛り上がりが見えるが、新座キャンパス初心者（新生やオープンキャンパスでの来訪者など）にはなかなか伝わりにくい作品も多かった。この点からは、「いまここ」の価値を広く理解してもらうための工夫をどのようにすればよいのかという、大きな課題も明らかになった。しかしながら、共同作業しながら足元の価値を発見し、それを何らかの形にして問うという作業が出来たことは、学生たちにとって大きな糧となったと思われる。なお動画作品は、学生の理解を得た上で、近日中に教員のウェブサイトから閲覧できるようにする予定である。

履修学生たちの作品は、自分たちが居る場所の価値を再発見しアウトプットしたもので、それ自体がこのキャンパスというコミュニティの意味を再考する「触媒」になるものばかりだ。授業運営の反省は、こうした思考や気づきの触媒として、学生たちの作品をどう拓いていくかの教員としての力量が求められ、それに100%対応できなかったという点である。次年度以降、こうした点をふまえ、学生たち自身がこのキャンパスというコミュニティの主演であり、価値掘り起こしの主体だという意識をいかに早く持ってもらえるかが、授業デザインにも問われてくる。

2.3. プロジェクト型学習に内包されるファシリテーション

この節では、先に紹介してきた事例を、目下、大学で取り組みが行なわれている授業方法の中に位置づけてみたい。理由は、地域やまちづくりをテーマとする大学の授業は、「教える一学ぶ」という関係を軸にした従来型の授業よりも、ワークショップを中心とした多様な学びの場づくりを志向するものが増えており、そこで行なわれるファシリテーションもまた多層的だからである。手法はひとつに見えても、その活用の場によっては別の機能や意義をもつファシリテーションのスタイルがある。そうした点も考慮に入れつつ、昨今盛んになりつつある「プロジェクト型学習」の基礎を、本稿で紹介した授業も共有しているということを述べてみたい。

まちづくり系科目の多くが、キャンパスの外にコミュニティの課題を見出し、それを学生のフレッシュな感性とある程度の専門性をふまえたスキルを動員して、まちの活性化に寄与することを、暗黙の目標に置いてきた。「何らかの課題の解決」に関われることが、学生にとっても教育

効果が高く、その成功例を重ねることが、地域連携を標榜する大学にとっても望ましいという構図はますます強まっている。しかし、解決しなければならない「課題」はキャンパスや教室の中にもある。本稿で事例に取りあげた「コミュニティと文化」という授業は、課題をまず自分たちの足元に見出すことから始めたものである。

近年、問題解決に向けてチーム学習を行なうメソッドとして、PBL（問題解決型授業）が注目されつつある。実践的思考と具体的実践の力を養うためのPBLだが、本稿で取りあげた授業実践も、「課題発見」とその解決・展開を目指すものとして位置づけることができる。PBLを進める上で不可欠な、メンバー同士の関係構築とその質の向上は、本授業では時間をかけた自己紹介と他己紹介（紹介記事の作成）の作業の中で遂行されるものだ。関係が出来たあと、グループに分かれての作業計画立案とその実施へと進んだが、これもPBLにおける計画的な共同学習・実務の実施に重なるものだ。PBLで重視される「成果報告」という部分も、本授業では、「動画クリップの作成」「上映」そして「振り返り」の所にあてはまる。毎回の授業で短いながらもリアクションペーパーを提出してもらい、それを次回の授業のはじめに紹介したが、この「振り返り」の部分の厚みを増すべきだったのではないかという反省がある。いずれにしても、コミュニティ・ファシリテーションを学ぶというデザインで始めた授業が、PBLの学習デザインにも重なっているという点は、カタカナで踊らされる授業実践が多いなかでしっかりと整理して、掴んでおくべきことに違いない。ただその際、課題の発見はあくまでも「足元のコミュニティから」という点に留意しておかねばならない。

2.4. おわりに

本章で紹介した授業実践の先行例および理論的背景として参照したのは、和歌山大学教授の足立基浩（2009）のまちづくり実践である。イギリスのまちづくりの事例を紹介しながら、足立が強調するのは、まちの持つ「センチメンタル価値（Sentimental Value）」である。

シャッター通りが増えるばかりの日本全国の都市の再生プランを研究・提言している足立は、「地域住民のもつ、商店街に対する愛着」に注目し、それを丁寧に掘り起こして、まちづくりの価値として活用することを主張した。足立は、『まちづくりの個性と価値—センチメンタル価値とオプション価値』（2009）や『シャッター通り再生計画—明日からはじめる活性化の極意』（2010）で、この「センチメンタル価値」によるまちおこしを取りあげているが、その最終目標を、こうした価値を最大限に上げていくことだとしている。足立の事例は、都市部の商店街や市街地といった「まち」だが、ひとつのコミュニティの価値、人びとが集う場所の価値を掘り起こす作業は、こうした「まち」だけに限られない。

少子化で学生数や志望者数が減っていくなかで、多くの大学は他とは異なる個性ある教育理念を打ち出していくとともに、学生や教職員にとっての「日常生活・活動の場」としての価値を明確に示すという課題にも向き合わねばならない。こうした課題への取り組みとしても、じつはコミュニティ・ファシリテーションが役立つと思われる。

キャンパスそして授業の場それ自体をひとつのコミュニティと定義するところからスタートしたこの「コミュニティと文化」の授業でも、足元に立ち返って掘り起こすポイントは、「いまここ」の価値であり、そこに集い、いろいろなことを学び、感じている、自分たちの情緒を含めた大学への愛着だと考えることができる。

筆者は、いくつかの大学でいわゆる「まちづくり系科目」を担当しているが、キャンパスや教室をひとつのコミュニティと見立て、その場からの人間関係や場の形成、協同作業の組立てを行なうというプログラムを見たことは、ほとんどない。そのほとんどは、実習先として大学近隣・沿線上のまちを選定し、そこに学生たちを連れていき、大学の地域連携という看板に資するような科目運営に落ち着くものが多い。キャンパスの外での学びの意義は、非常に大きい。この点は何の疑問もない。しかし、コミュニティの意味や人間関係づくりの大切さを説きながら、自分を含めた大学の教員の多くは、「いまこの価値」がキャンパスや教室にも満ちているという点を見逃しているのではないか。本稿でとりあげた事例は、週に一コマだけの担当という時間の制限をふまえつつ、単純にこうした点に立ち返った授業運営を試みたものだ。

本章の結論は、極めてシンプルなものである。「顔の見える関係づくりが、プロジェクト協働型授業への重要な橋渡しになる。そのために、コミュニティ・ファシリテーションの手法は有効である。顔の見える関係がキャンパスと教室でしっかり構築されなければ、そこからのどんな作業も、じつは足場の悪い楼阁なのではないか」。これを、本章の結びとしたい。

Ⅲ. 子ども大学ふじみ2015 (河東仁)

3.1. 本章の目的

本章では、記してあるように、ゼミにおいてファシリテーションの技法を導入した事例を紹介する。主たる目的は、ファシリテーションの技法を大学の講義やゼミにおいて用いる場合、何をもって「目標」や「成果」とみなすのか、そしてその成果はどうしたら可視的な「作品」としてアウトプットしうるのか、こうした事柄を考察することにある。

さらには2014年度の本誌所収の共著論文「大学教育におけるファシリテーション——立教大学コミュニティ福祉学部の実践例から——」のなかで「子ども大学ふじみ2014」を紹介し考察したが(pp.32-9)、その際に問題となった、プログラムづくりの段階において、ゼミ生たちの主体性をどうしたら引き出せるのかという問題に関しても考察を加えたい。これは「はじめに」において指摘しているように、2階建て構造をなすファシリテーション・プログラムの1階部分と大きく関わっている。すなわち2014年度は、1階部分の最終的な部分はプロのファシリテーター2人の力を借り、2階部分においては大半の部分を2人に委託する形となった。より詳しく記すと、ゼミ生がさまざまなアイデアを案出するまでは出来たが、それらを1つのプログラムに構成し上げるにあたっては、2人のプロの力を借りる必要が生じた。そこで今年度の宿題となった、ゼミ生たちの主体的な関わりをどうしたら生じさせうるのかについて記述すること、これが本章の大きな目的の1つとなっている。

そこで以下、4月から7月までのゼミの動き、そして8月3日の様子において紹介してゆきたい。そこにおいて焦点となるのが、「節目」となった(と筆者が考える)出来事である。

3.2.1 階部分——プログラムの作成

概略を記しておく、春学期に開講される14回のゼミ活動において、まずはゼミ生同士の連携・協働意識を醸成し、ファシリテーションとは何かのイメージを各自それぞれに持ってもらう。そのプロセスと並行して、「子ども大学ふじみ」の最大テーマである「みんなでアーティスト」という既に用意されているタイトルを出発点として、今年は一切何をどうするのかをめぐって様々なアイデアが生まれてくる。さらにそれらが自然に絡み合い1つのプログラムに編み上がってゆく。こうした理想型に少しでも近づいてゆく。これが1階部分の主たる目的である。ここにはリハーサルをどうするのか、8月3日に向けて何をを用意しておいたらよいかを考えるといった作業も含まれる。

しかしそれを記す前に、「子ども大学ふじみ」について簡単に紹介しておく。これは公募によって集まってきた4年生から6年生までの小学生60名(公立・私立は問わない)が、夏休み中に計8日間ほどのプログラムを受講するというものであり、埼玉県各市町村が地元の大学や工場などと提携して実施している企画である。そのなかで立教大学は淑徳大学とともに、富士見市役所の生涯学習課と共催する形をとっている(より正確には、主催は淑徳大学が主管する子ども大学ふじみ実行委員会である。<https://www.city.fujimi.saitama.jp/35miru/01kyouiku/syougaijaku/01kisdcollege/2014-0419-0934-127.html>)。また立教大学がキャンパスのある新座市でなく富士見市と共催しているのは、グラウンドなどのスポーツ施設で世話になっているとの理由によるものである。

また本企画の意図に関して、2014年度に作成した、子どもたちに付き添って来校する保護者の方々に配布するためのプリントに載せた文章を転載しておく。ちなみに2015年度は、ゼミの初めにこれを学生たちに配ることによって、子ども大学を実施する意図を共有することができた。

今回のプログラムは、子どもたちにさまざまな「経験を渡す」ことに主眼が置かれています。つまり「作品(成果物)」を造ることよりも、制作する過程で、自由に発想し想像し創造する、それも体全体をつかって、そして大勢で何かを産み出すという「経験を渡す」ことを意図しています。

言い換えますと、文部科学省の文化庁を中心に、「文化力」を育てる教育、文化や芸術活動を通して想像力や創造力を育む教育、これをこれからの課題の一つとしようという動きがあります。専門的には文化政策と呼ばれます。従来なされていたごく一部の才能あるアーティストが携わる「純粋芸術」の育成と並行して、一般のわたしたち自身の文化力をも育てていこうということです。

そこで今回は、「子ども大学ふじみ」のプログラムの一つとして、子どもたちの「文化力」を引き出す授業を展開したいと思います。そのために一人ひとりの個性を大事にしたい、今日

この時間だけはいつもより「はじめて」欲しい。そうしてみんなの力を合わせて、楽しい町〔部屋〕をつくってしまおう。

こうした意図のもとに展開されるのが、今回のプログラムです。

ここに記されているように、ファシリテーションを用いた授業の最終的な成果物が、参加した1人ひとりの心のなかにインプットされた「体験」であることは言うまでもない。それも公募によって集まってきた小学生60名が、お互いに仲良くなり、大学生と一緒に想像をふくらませ、「みんなで一緒に」何かを創造してゆく体験、このインプットこそが最終的な目標である。

ただし2015年度は、上述したごとく、こうした過程のなかで蓄積されていった可視的な「成果物」、すなわち保護者への趣意説明書、ゼミ生が作成した当日の写真集などが存在することが、大きな力を果たしたことも指摘しておきたい。言うまでもなく、この企画は、口で説明しても、なかなかイメージを共有することが難しい。それゆえ、1枚の紙といえども可視的な「成果物」が存在することが、イメージの共有に極めて効果的だからである。その意味では、2014年度のゼミ生たちが秋学期に振り返りのために作成した写真集のパンフレットがアウトプットされていたことが、さらに大きな意義を有することになった。

以上を確認したうえで、1階部分の経緯を記しておきたい。

まずゼミ活動において、最初期に必須なものがアイスブレイクであることは言及するまでもない。そしてアイスブレイクに続いて、上記の趣意書および2014年度の報告写真集を配布し、全体のイメージをつかむ段階に入る。そこでゼミ生のなかから湧き上がってきたアイデアの1つが「でっかい折り紙をつくりたい」というものであった。そこで「大きいってどれぐらい」と問うと、即座に「5m×5m」という反応があった。恐らくは単なるジョークであるとは思いつつ、「そんな紙は存在しないけど、どうしたらいい？」と切り返した。そうするとしばらくして、「紙を貼り合わせればよいのでは」とのアイデアが出て来た。

そうした遣り取りのなかで形づくられていったのが、10m×1.3mほどのロールペーパーを切り貼りすることによって5m×5mの折り紙をつくる。それも大型なので自重でつぶれないよう、ケント紙を使用するというプログラムの根幹をなす部分である。

以上が2015年度の1階部分において、最初の「節目」となった出来事である。そして次は、実際に作ってみるという段階である。当然のごとく、大型のツルが見事に出来上がった。ただしここに至るまでに、2つの「節目」があった。その1つは、出来上がった5m四方の紙に、圧倒されてしまったことから、まずはゼミ生たちが紙の上に靴を履いたまま乗かって走り廻ったことである。これ自体は、筆者がファシリテーターとして咄嗟に考えだしたことである。しかし8月の本番においても、この紙に負けないよう、子どもたちが走り廻るというプロセスを、ゼミ生たちが承知していたため、何のためらいもなく実行することができた。

そしてさらに、紙に負けない策としてゼミ生から提案されたのが、折り紙が出来たところで色をつける段取りであったのを、マーカーやクレヨンなどで線画を思いっきり描くというアイデア

である。そして折り紙が出来上がった段階で、さらに水性絵の具を自由に塗るという段取りが決まった。ただし制作したのがゼミ室であったため、水性ペイントを使うのは留めておいた。

この段階で次に出されたアイデアは、子どもたちが折り出すものはツルじゃなくても良いのではという意見から、もう一回、別のものを試作することになった。ただしこの時は、カエルを造ろうということになったが、完成度の低いまま終わってしまった。そのため筆者の頭のなかには、8月の当日、各班(全部で6班を想定)がさまざまな色を塗った6羽のツルが、子どもたちに担ぎ上げられ、アップテンポだったりスローな音楽が流れるなか、舞い踊り出すというイメージが出来上がった。ただし本番において、このイメージは、見事に崩されてしまうことになる。

本番のことは後にして時系列に沿うと、次に「節目」となったのは、会場となるロフト1を実際に見学したときのことである。ロフト1とは、可動収納式の観客席(176席)を有した劇場で、座席を収納すると300平米のフラットな板張り空間となる。しかしコミュニティ福祉学部の授業においては、ロフトを使用することは皆無に近い。そのため部屋の大きさ、天井の高さに圧倒されていたが、やがてあれこれ探索しだし、さまざまなアイデアが生まれてきた。その最大のものは、劇場形式のため、光と音楽を操作できるという利点にくわえ、舞台となる部分の外、それも観客席から見た場合、舞台の奥にあたる部分が開け閉め可能であり、その外がウッドデッキになっている。そのため、子どもたちが作品を担いで舞い踊ったあと、最後に舞台の奥の暗幕を開けて外の光を呼び込み、次に光の世界へ子どもたちが作品とともに出てゆくというアイデアである。

このアイデアは極めて重要な意義をもつことになったのは言うまでもなく、ゼミ生たちも、より主体的になってきて、当日の音楽を用意し、それを流す役を務めたいと志願してくるゼミ生も出て来た。あるいは、全17名で構成されるゼミ生のうち、部活動の試合が当日あるため参加できないゆえ、画材の買い出しにゆく係を担当したいというゼミ生もあった。その結果、本番の日は、16名の学生が集まった。

また、春学期のゼミの時間に、当日は、子どもたちを10名ずつの全6班に分け、そこにゼミ生が入り、1人ひとりがファシリテーターになるという意図について共有し、さらに総合的な司会(ファシリテーター)は河東がマイクをもって務めるが、2人のゼミ生が同様にマイクをもち、必要に応じてサブの中央ファシリテーター役となる。そして別の2人が音楽を担当するという割り振りもおこなっておいた。

さらにプログラムも、アイスブレイク(5m×5mに負けないようにする)→自由に線画を描く→何を折るのか相談する→巨大折り紙をつくる→折り紙に色を塗る→水性絵の具を乾かす間に、それぞれの作品を自慢しあう→照明を暗くした会場のなかで作品を担いだ子どもたちが舞い踊る→最後に暗幕を開けて光を呼び込み、子どもたちが作品と一緒に光の世界へ出る→現実の世界に戻る、という流れを分刻みで作成した(実際、折り紙に色を塗る段階までは、ほぼ時間通りにプログラムは進行していった)。

3.3. 2階部分——「子ども大学ふじみ2015」@新座キャンパスの開催

2015年8月3日(月曜)の10時、ゼミ生たちが会場に集合し、使用する用具類を搬入、ロールペーパーを切り貼りして、5m×5mの折り紙を6枚用意する作業にとりかかった。しかし作成してゆくなかで、6枚制作すると、それで会場がほぼ埋まってしまう、保護者の方々が座る余地がほとんどなくなってしまうことが発覚し、急遽、5枚とし、子どもたちも12名ずつに変更することになった。また会場の受付は、富士見市役所の職員の方、実行委員会の方々が担当し、また淑徳大学の学生が5名ほど参加し、開場までの待ち時間、子どもたちの相手をして頂いた。そのため、打ち合わせでは全6班に分けることになっていたが、急遽、5班に変更しても、スムーズに事が進んで行った。

こうして準備が整い、午後1時、子ども達が初めて見る不思議な空間へ、流れている音楽に合わせて入り、1班から5班まで、それぞれの折り紙の前に整列した。そこでマイクをもった筆者が、中央にて、開会を宣言。ちなみにサブの司会を務める予定であった2名のゼミ生から、司会が複数になると、事態が混乱してしまう可能性があるとの指摘があり、2人には、班のなかに入ってもらうことにした。

そしてまずはアイスブレイクである。目的は、会場や大きな紙に圧倒されず、自由に想像し創造できる心の態勢を用意する。子ども同士が仲良くなり、「みんなで作業」できるようにする。大学生のお姉さんやお兄さんと、親しくなる、こうしたことにある。具体的には12人の子どもたちに1列に並んでもらい、たとえば、朝何時に起きたか、早い順に並び直す。誕生日の順番に並び直す。そして、掌の温かい順に並び直す。こうしたプログラムであり、ここはゼミ生たちが上手く導いてくれたため、極めてスムーズに進んだ。そしてこれらは、2014年度で獲得したプログラムである。

そして2015年度は巨大な紙に負けないという目的もある。そのため、各班のなかで最も掌の温かい子ども同士、そしてまた最も掌のひんやりした子ども同士で2つの輪をつくってもらい、他の子どもたちが見守るなか、5枚の折り紙の上を思いっきり走り廻ってもらうプログラムを用意した。この間、掌の温度は1人ひとり違う、だから人間は面白いといったメッセージも伝えた。ただしこれは、子どもたち向けだけでなく、見学している保護者向けのアナウンスという側面もあった。と言うのは、保護者を単なる見学者にせず、子どもたちと一緒に、ロフトを別空間に仕立ててゆく役割を担って欲しいと考えてのことであった。

次にアイスブレイクの2番目として、用意しておいたクレヨンやラインマーカーを手にして、自由に線画を描いてもらった。これはゼミの時間にツルを試作したさい、学生から提案されたものである。そのためもありこの段階で、ゼミ生のファシリテーションによって、さまざまな絵の描き方を一緒に考えるとといった場面も登場した。たとえばロールペーパーの芯にガムテープにて数本のマーカーを括り付けて描く子どもも出て来たりした。

そしてアイスブレイクの仕上げとして、子どもたちに、紙の上でゴロゴロ転がる動作を3分ほど繰り返してもらった。

そして保護者の方々には、見学しながら、普通の大きさの折り紙で、ツルなどの作品をつくったり、風船を膨らませるといった作業もお願いし、作品づくりさらには上述の空間づくりに関与できるようにした。ここには、最終的に保護者の方々がつくった折り紙や風船を、子どもたちが自分たちの作品に貼り付けてゆく。そうして普段はオンブされている保護者の作品を、本日は自分たちの作品がオンブするというイメージを演出するためであった。ただしこれは、意図的すぎて、あまりに、あざとすぎるといった思いを抱く結果に終わった。ここが程度まではプログラム通りに進行する演劇などと、ファシリテーションの結果、その場に生まれてくる「作品」との相違なのであろう。

いずれにせよアイスブレイクは終わり、いよいよ作品を想像し創造する段階に入った。最初は、各チームごとに、何を折るかを相談することである。すると、各チームとも、学生と子どもたちが一緒に円陣を組んで座り、何を造るか相談するスタイルをとることになった。これは打ち合わせにないことで、ゼミ生たちが、他の班を見ながら、ごく自然に円陣になるようファシリテートしてくれた結果である。それだけに、これで本日のプログラムは必ず成功すると感動する場面であった。ただしこの相談が自由な雰囲気になされたためか、折り上がるものは5羽のツルと思い込んでいた筆者にとって予定外の事態に至った。ツルを折ったのは1チームだけで、後は手裏剣、メダル、花、パッケンチョという思いも寄せぬ結果が生じたのである。

この予定外の事態は、次の色を塗る場面でも生じた。水性の絵の具を自由に選べるよう、会場の1箇所並べておいた結果、絵の具をとってくるために、会場のなかを子どもたちがゼミ生に導かれて自由に動き出した。その結果、班の1つが子ども1人だけとなり、しかも絵の具を含んだ筆を振り回しだしたのである。どこまでの行動を許容するのか、それもファシリテーターが常に心がけておかねばならず、ことに水を使う場合、参加者がエキサイトする状態になりうることを、学生たちに伝え忘れていたのである。そのため、ここは緊急介入的に、ただし子どもの想像力・創造力を封じ込めないよう気をつけながらも、「ダメ」という言葉を発してしまう結果となった。これは、ファシリテーターとして、今回の最大の反省点である。

ところがゼミ生のなかにもこの事態を感じ取ったのか、自分の服や顔に絵の具を塗ってもらうという形で、制止するのではなく、コントロール可能な範囲で、子どもたちのパワーの暴走を受け止めてくれる学生も現れた。ここは、ゼミ生たちに最も感謝している場面である。

そしてここで、今一つの予定外の事態が発生した。それは、水性絵の具は乾くのが遅く、作品を担ぎ上げて部屋を躍り廻ると、子どもたちが絵の具まみれになってしまう事態が想定されたのである。絵の具を選定するにあたって、アレルギー反応や喘息発作を誘引しない、小学校の図画工作において使用されている水性ペイントを用意したが、乾く時間のことまで考えていなかったのである。

そこでプログラムを大幅に変更、前述した「水性絵の具を乾かす間に、それぞれの作品を自慢しあう→照明を暗くした会場のなかで作品を担いだ子どもたちが舞い踊る」の後半部分を取りやめることにした。そこでまずは、各チームごとに、みんなで何を造ったのかを説明し、それが「何

億万パワー」あるかを発表してもらい、それが終わり次第、部屋の照明をすべておとし、ほとんど真っ暗闇の世界を創り出した。そして「こんな暗いところで授業するなんて変だよ。でも今日は、いつもと違う教室で、いつもと違う仲間やお兄さんお姉さんと一緒に、みんなでアートな作品をつくった。みんなで一緒になれば、いろんなことができるんだ。でも、今日は、普段はやってはいけないことも沢山したよね。水鉄砲で絵の具を吹き付けたり、水風船に絵の具を入れて落としたり。。これは今日のこの部屋のなかだけ許されることだ、みんな分かっているよね。これからもこの世界へ戻るから、もう水性の絵の具をこんな形で使っちゃダメだよ。でもみんなで力を合わせれば、色んなものが造れるんだ、このことは覚えておいて」と告げたところで、ゼミ生たちに暗幕を開けてもらい、音楽担当の学生が選んだ「アナと雪の女王」の主題歌がかかり、「ありのままに」というメッセージが流れるなか、班ごとに子ども達が作品と一緒に、光溢れるウッドデッキに出てくる。こういう形で、無事にエンディングにたどり着いた。

以上が、プログラムの全容である。そして饒舌になったきらいはあるが、ファシリテーションの技法を用いて、「何か」の作品をアウトプットする経緯をありのままに記すことができた。

IV. おわりに (坂無淳)

以上、本論文では、2つのファシリテーションの実例から、ファシリテーターが参加者の取り組みをどう作品化し、アウトプットできるかを考察してきた。

II章の立教大学での「コミュニティと文化」の事例では、佐藤がファシリテーターとなり、本科目を受講している学生が参加者となって、主に音楽や動画を作成するワークショップを行っている。そこでは、参加者の持っている多様な経験や思いを積極的に場に出させ、共有し、掛け合わせ、何かそこでしか生まれないものを生み出させる。ファシリテーターはそのためのきっかけ作りと場作り、そしてアウトプットの手助けを行っていた。

III章の立教大学のゼミによる「子ども大学ふじみ」の事例では、1階部分では、このワークショップを実現するために、河東がファシリテーションの技法を用いてゼミを運営するなかで、ゼミ生の主体性を少しでも引きだし、一人ひとりをファシリテーターとして育成する経緯が記された。さらに、2階部分では、ゼミ生たちが、総合司会を務める河東の指示を受け取めながら、自分の班にてファシリテーターとなり、子ども達の想像力・創造力を引き出していく。そうして小学生たちが、「みんなで」作品をつくっていく過程を手助けする。このような重層的な構造のなか、ひとつのワークショップが実現し、作品のアウトプットが実現していく過程が記されている。

これらの例から、ファシリテーターが参加者の取り組みを作品化し、アウトプットする際に必要な事を、冒頭のファシリテーションの5段階に即してまとめると、以下のようになる。

まず、1つめの参加者がチームとなるチームビルディングの段階では、ファシリテーターはその下地を作るために、場を暖め、どのような意見も歓迎することを伝えるため、様々な手段を使う。例えば、子ども大学の事例では、掌の温かい順に並ぶという技法が用いられている。また、「コミュニティと文化」の例では音楽による自己紹介や相互インタビューを行っていた。2つめ

の目標一致の段階では、ファシリテーターはゴールまでの道筋を具体的に決める手助けをする。ファシリテーターは参加者たちが何をするか、また、どのようにするか、その中身に口は出さない。しかし、それらをはっきりと決める手助けをする必要があり、少なくとも全体の流れと最終シーンのイメージを共有する必要がある。一方で実際の進行では適宜全体が他の方向へ動くのも許容する必要がある。

3つめに、まさに何かを生み出している途中の段階では、上記の2つの過程がうまくいっていればファシリテーターが介入する必要は少ない。4つめのアウトプット、作品化の段階では、ファシリテーターは成果を目に見える、または音に聞こえる形など、様々な形でアウトプットする手助けをする。その結果として出来上がった成果物が、河東の結果報告の写真集であり、佐藤のキャンパス紹介のビデオ作品である。5つめのフィードバックの段階では、アウトプットして終わりにするだけではなく、上記の全ての過程が参加者にとってどのような意味を持ったか、また地域や社会など外部にとって、どのような意味があるかを積極的に問いかける必要がある。

最後に、本論文の限界として、とり上げた事例が執筆分担者が関わった2つの事例のみである点がある。また、上記の5つの段階は当然、連続的なものであり、どこかが欠けるわけにはいかない。そのため、各段階での成功・不成功が次の段階の成功・不成功にどのように影響するのかを考える必要がある。さらに、ファシリテーションの各段階における必要なスキルが何かを整理し、提示する必要がある。これらについては、稿を改めて論じたい。

参考文献・資料

足立基浩、2009、『まちづくりの個性と価値—センチメンタル価値とオプション価値』日本経済評論社。

足立基浩、2011、『シャッター通り再生計画—明日からはじめる活性化の極意』ミネルヴァ書房。

河東仁（沖直子・空閑厚樹、坂無淳と共著）、2015、「大学教育におけるファシリテーション：立教大学コミュニティ福祉学部の実践例から」『立教大学コミュニティ福祉学部紀要 第17号』立教大学コミュニティ福祉学部。

佐藤社広（沖直子、河東仁、空閑厚樹と共著）、2010、「地域社会と大学をつなげるコミュニティ・ファシリテーション」『立教大学コミュニティ福祉学部紀要 第12号』立教大学コミュニティ福祉学部。

先導ITスペシャリスト育成推進プログラム 拠点間教材等洗練事業 PBL教材洗練WG編、2011年、『PBL (Project Based Learning) 型授業 実施におけるノウハウ集』。<http://grace-center.jp/wp-content/uploads/2012/05/pblknowhow20110726.pdf>