



参加体験型学習であるワークショップでは「ふりかえり」が大事。活発にペアワークをした後、真剣にふりかえりシートに記入する実習生

ワークショップ「スパゲッティ・キャンティレバー」

東 宏乃
社会貢献活動支援室

(1) コミュニケーション力と 中間研修ワークショップ

実習生は、「社会貢献活動」の実習を通じて、「コミュニケーションの大切さを思い知った」とか、「大学の外で、いろいろな年代の方とお話ができてよかった」となど、「他者」との出会いによる学びが大きいことを、報告会などで強調する。その一方で、実習生は、どんなことでコミュニケーションの大切さを実感したのか、異年齢との対話でどのような話が花が咲いたのか、などについて具体的なエピソードを語ることは苦手である。そこには、大学の学生が、体験の言語化に慣れていないというか、その訓練をなおざりにして大学生にまでなってしまった背景が見てとれる。

したがって、これまで、実習の中間期に行う研修ワークショップでは、「相互インタビュー」と「自己紹介」というアクティビティを使って、実習体験の表出と共有、「ふりかえり」をいねいに行つて来た(参考文献:末尾)が、2011年度の後半では、参加者の「コミュニケーション力」がその場で試される1つのワークショップ「スパゲッティ・キャンティレバー」を、「社会貢献活動2」の中間期研修会から導入することにした。

キャンティレバーとは片側を固定した梁(はり)のことを言い、その梁構造をスパゲッティの乾麺

を使ってペアで作り上げ、各ペアが梁の長さを競い合うというワークショップである。

元々は、アメリカのスタンフォード大学で開発されたアクティビティで、私自身は西村佳哲氏(リビングワールド)が主催したワークショップで体験し、これは本学で応用できると感じたので、導入することにした。

予想どおり工学部の学生らしく、実習生は作品をつくるワークショップに集中して参加し、「ふりかえり」シートについてもいつもより多く記述した。

「社会貢献活動1」の中間期研修ワークショップは、昨年同様、アクティビティ「相互インタビュー」と「自己紹介」を使って年4回開催したが、本学報告書では、その報告は割愛する。

(2) ワークショップ

「スパゲッティ・キャンティレバー」

各ペア毎に、以下の材料を配布し、下記の進行にしたがって実施した。

●材料

スパゲッティ(太さ1.7mmの乾麺)100g

タコ糸 1巻き

ドラフトイングテープ(巾5mm) 1巻



真剣になってスパゲティの乾麺を使って梁(はり)構造作りに取り組む実習生



ペアになった実習生同士で自己紹介。まずは恥ずかしがらないことが協働するための第一歩

はさみ 1本
梁構造を固定する会議机 1台

●進行

- ① 4分割シートで自己紹介(20分)
(名前・実習テーマと活動内容・マイブーム・今の気持ち)
- ② ペア決め(5分)
- ③ 自己紹介とキャンティレバーづくり(1回目)(25分)
- ④ 作品の計測(5分)
- ⑤ キャンティレバーづくり(2回目)(20分)
- ⑥ 作品の計測(5分)
- ⑦ ふりかえりシートへの記入(10分)
- ⑧ 輪になって「ふりかえり」の一言(15分)

●留意点

- ① キャンティレバーの一端が床に着いてしまった場合は、測定値は0cmとなる。
- ② ペアになる2人は、設計図などを描いて相談はできない。相談はしても良いが、すべて口頭での会話に限られる。(メモ紙や筆記具は材料の一部として配布していない。)
- ③ プログラムの最初は、キャンティレバーづくりに2回目のチャレンジ(リベンジ)があることは、知らせていない。
- ④ 材料は自由に使って良いが、スパゲッティには粉がふつてあるので、その粉と手の脂により、ドラフティングテープの粘着力は弱くなるが、それを踏まえて作らざるを得ないことになっている。また、スパゲッティは100gまでなら何本使っても良いが、何本もつなげた場合、力が加わって折れやすいことがあるが、それは、作りな

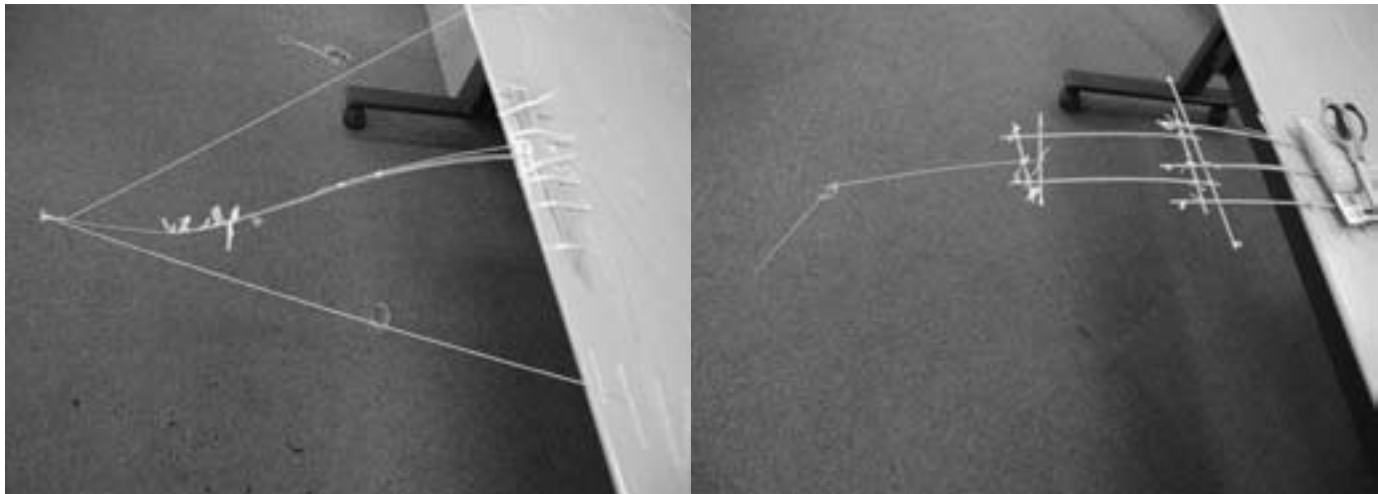
表1: 「スパゲッティ・キャンティレバー」の各班の計測結果

| 班 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----|------|------|--------|------|--------|--------|------|
| ペア | SH | SY | NS | IM | MD | FT | FK |
| | OH | OS | OA | ST | WK | NA | TN |
| 1回目 | 0 cm | 0 cm | 0 cm | 40cm | 34cm | 39.5cm | 36cm |
| 2回目 | 53cm | 73cm | 38.5cm | 0 cm | 66.5cm | 0 cm | 86cm |

⑤ ファシリテーターは、東と市山が務めた。
がら失敗してわかって行く。

(3) 「社会貢献活動2」の
中間研修ワークショップ
(2011年12月15日実施)

1回目は、僅差で4班が優勝した。構造としてはシンプルだったが、大掛かりなものを作って逆に失敗に終わった1班2班3班よりは、4班は結果



1回目に二位になった作品。記録は39.5cmだが、ひもで吊ったアイデアがおもしろいし、美しい

1回目に僅差で優勝した作品。40cmと長くはないが、シンプルな構造が良い結果につながった

を出せた。

2 回目は、1回目に優勝した4班の構造を真似て、7班が優勝した。

構造を真似たことについて、7班のFTはすまなげそうに「悪知恵を使ってごめんなさい。でも、勝ちますよ。」と言っているように、1回目の反省をもとに2回目に取り組んだ班が多かった。そして、ファシリテーターが、リベンジする2回目の機会があることを表明すると、ほとんどの参加者が「やった〜!!!」というようなきよう声を上げた。それくらい、どの班も1回目では上手く行かなかったことを悔いていたことになる。1回目は計測に至らず失敗した1班2班3班も、2回目は記録を出した。また反対に、1回目に上位だった4班と6班は、2回目に凝った構造に挑戦しすぎて作品が床に着き、計測値はゼロとなった。

総じて、ペアの間のコミュニケーションの良かった班が、記録を出していたように思われる。

(4) しっかりした「ふりかえり」

主だった実習生7名の「ふりかえり」を掲載する。

A: うまくきちんと協働するためにはどうしたらいいか?

① 自分と相手の意見を交換し、どうしたいのかをはっきり告げる。どのような完成形にするのかをはじめの内に形にしておく。(S.H.: 車椅子ケアネット)

② 自分の意見の妥協。相手の意見と自分の意見とが対立した時、むりに通さず、話し合う。とにかく声を出す。聞く時は聞く。勝手に物事を決めず、相手の確認をとってから決める。ミスをした

らしつかりと謝る。成果を認め、褒めあう。(S.Y.: 引地川環境保護)

③ とにかく自分の考えを口にする。互いに考えを共有する大切さ。実際に行動をおこし、それをもとにして意見を出し合う。思ったこと、考えた事はなるべく早く口にする。

楽しく、明るくやっていくのが大事。つまらなくていい物もできないはず。(O.S.: 福祉ものづくり)

④ 失敗から何を学んだかが大切。互いの意見を聞き、すばらしい物をつくること。口と手話だけでなく自分で自分の気持ちを表すことができるのか。協働を妨げるのは、照れや恥であり、それが無くなれば協働になる。(N.S.: 車いすテニス大会サポート)

⑤ 自分にどれだけ計画が練れるか。限られたモノをどれだけ効率良く使うか。限られた資材を二人がタイミングよく使用する。時間内でのことなので、相手に伝える速度が必要。案を形にできるのかの手腕。(I.M.: 震災ボランティア)

⑥ 連携。お互い分かりあえること。とりあえず言い合う。技術などのスキルの共有。(T.N.: 福祉ものづくり)

⑦ 人見知りがあると駄目。まず、話すことからしないと協力なかなできない。一人で考えるのも良いけど、二人で考えればもっと良い考えが浮かぶと思う。おろおろしていないで、自分から行動しなければ、仲良くなれない。話しかけてくれたならちゃんと答えてあげなければ駄目。(N.A.: 車椅子ケアネット)

B: 失敗から学んだこと

⑧ 自分が作りたい物を相手に伝えるのに口頭だけではうまく伝わらないことがわかった。(S.H.)



2回目に優勝した作品。元の部分を十分補強し、先端は1本のスパゲッティを足すなど、1回目の反省点をもとに記録を作った



1回目に優勝するのではないかと期待された大掛かりな作品。しかし、結局重さに耐えられず床に着き、計測結果は0cmになった

⑨(失敗の)原因の追究。前回で気付いた点を言い合ひ、ノウハウを共有する。ネガティブにならない。(SY)

⑩シンプリスベストという事。何かの付け足しや欲は失敗につながる。もつと深く考えるべきところもあった。目標がある程度しつかりもつ。(OS)

⑪バスター1本の耐強度を考え、それによつて崩れにくい物をつくる。自分の考えと、相手の考えを合わせるが大変だったように感じる。(NS)

⑫やりすぎない。時間配分の正確性。失格ギリギリを見極める目。(IM)

⑬技術を他人から盗むこと。正しい使い方や正しい解答はない。汚くてもルール以内なら問題ない。(TN)

⑭硬くて丈夫も大事だが、今回の条件には合わなかった。2人でつくる速さはあったが、シンプルなお考えができなかった。(NA)

(5) 考察—協働することの意味と失敗から学ぶこと

このワークショップの意図は、

a. 創造を目的としたグループワーク体験

b. ビジュアルや口頭でのコミュニケーション

c. 唯一の答えはない!の気づき

d. 他者の意見を吸収し自己変化のメリット

e. 創造的な活動は楽しいよ!の気づき

にあったが、今回は、「ふりかえり」のテーマとして、協働することの意味と失敗から学んだことについて参加者に尋ねたので、上記の「e」についての言及は少なかった。

特に、協働の意味について考えたところ、コミュニ

ケーションに関わる③④⑦の3つの気づきが出てきて、おもしろい。

特に、「協働を妨げるのは、照れや恥であり、それが無くなれば協働になる。」という指摘は鋭い。このように、人見知りや照れ、恥が協働を妨げると気づいたことは、時間的に短いワークショップだけではなく、50時間にわたる実習でもいえることで、ワークショップでの体験をいかに実際の実習でも生かしてもらえるのが、今後、指導する側の力量になってくるであろう。

失敗について学んだこととしては、⑩⑫の2つが秀逸であろう。

活動の条件や制約を見極めたうえで、何ができるのかを判断することが、この作品づくりだけでなく実習でも大切になってくると思われる。

そして、このワークショップそのものに対する感想として、

「限られた時間ではなく、もつとどんな風にした方がいいなど、考えてからやってみたい。もつと時間が欲しい。」(IM)と、があったが、これはこのワークショップをもつと落ちて取り組みたいという意見そのものだと思える。

「スパゲッティ・キャンティレバー」、簡単なようである奥の深いワークショップだ。

今後も、ワークショップのインスタレーションや「問い」に改良を加え、「社会貢献活動2」の中期研修ワークショップにふさわしいワークへと発展させていきたい。

●参考文献

東 宏乃「ワークショップでひろがる学びのプロセス—実習科目「社会貢献活動」を事例として—」、『湘南工科大学紀要』第46巻 第1号 2012年3月