



Learning BAR

第1回 Learning Class

テーマ:「学びを促進する演習と場作り」1

2017年4月26日

注)このLearningBarのスライドデザインを使用しないでください。以下の内容を含むスライドを入れていただくようお願いします。

タイトル・テーマ、Learning Class Purpose、Leaning Class Process、導入のワーク、コンテンツスライド(2枚～)、考えるワーク、振り返り

Learning Class Purpose、Leaning Class Process、振り返り のスライドは、本文もそのまま使用してください。



Learning BAR

Learning Class Purpose

ここに集まった全員が学ぶことが目的です。

学びとは、何かに気づく、感じることです。

知らなかった知識や情報にふれて新たな気づきを得たり、異なるバックグラウンドを持った人と違いを感じたり、その場で自分の中に、生みだされるものです。

この機会を価値ある時間にしてください。



Learning BAR

Learning Class Process

約90分間、ラーニング・ディレクターが進行役となって、次の4つのステップを進めます。

- ①(チェックイン)導入ワーク
- ②本日のテーマについて
- ③考えるワーク
- ④振り返り

Work

導入ワーク

ラーニングクラスとは、決められたテーマ(お題)に沿って、参加者全員で考え、話し合い、お互いに学ぶ場です。

ラーニング・ディレクター(LD)は、テーマをリードし参加メンバーを参画させ、学びの場を作る人です。

あなたは、どのようなテーマで、LDをやってみたいですか？

そこから、あなた自身は何を学びたいですか？

サピエンスの歴史の道筋、3つの重要な革命によって決まりました。本書ではこれらの革命が、人類をはじめ、この地上の生きとし生けるものにどのような影響を与えてきたのかという物語を綴られている。

- 約7万年前に歴史を始動させた認知革命
- 約1万2千年前に歴史の流れを加速させた農業革命
- そしてわずか500年前に始まった科学革命

認知革命とは

まったく存在しないものについての情報を伝達する能力。

見たことも、触れたことも、匂いを嗅いだこともない、ありとあらゆる種類の存在について話し理解する能力があるのは、私たちの知るかぎりではサピエンスだけ。伝説や神話、神々、宗教は、認知革命に伴って初めて現れた。

認知のメカニズム

プロセス	ラーニング・メソッド	ツールの例
Discover	問題提起やテーマへの導く	全体質問、導入演習、他者観察、インパクトのある映像、アレゴリー(寓話)など
Know	新しい考え方や枠組みを知る	理解(分かる)、言葉の正しい定義、モデル、概念図など
Show	その考え方や枠組みを、従来の知識と繋げたり、イメージさせたりして、頭に具現化する	事例紹介、観察、経験談、メタファ、アレゴリーなど
Do	強化するための行動、シミュレーション、演習したり、体験したりする	ケース演習、自分の経験に当てはめる、ロールプレイング、モデルの観察など
Feedback	その結果をフィードバック(振り返り)する	確認の質問、掘り下げる質問、アセスメントなど

学習プロセス 事例1

対象

インストラクター候補

学習テーマ

インストラクターのマインドセットとスキルモデルの理解

プロセス	インストラクション	ツール
Discover	優秀なインストラクターの要素を考える	ワークシート
Know	自転車のメタファーで説明する(後輪、前輪、ブレーキ)	図(書き込み)
Show	自転車のメタファーを使い、事例を紹介、参加者にイメージさせる	ディスカッション
Do	現状をアセスメントさせる、メンバー内でディスカッション	アセスメントシート
Feedback	現状のアセスメントで気づいた点を話させ、理解しているか把握し、必要に応じてコメントする	フィードバックシート

学習プロセス 事例2

対象

調査の企画をする方

学習テーマ

調査の計画する際の、基本構成要素の理解

プロセス	インストラクション	ツール
Discover	あるケースでの調査の企画を考えさせる、グループワークと発表	演習1
Know	調査の3つの要素(目的・対象・方法論)と方法論(観察・インタビュー・アンケート)を説明する	モデル
Show	先ほどのケースを使い、2つのモデルに当てはめてみる	演習2
Do	調査計画書の作成を指導し、わかる範囲で作成させる	調査計画書
Feedback	作成された計画書を発表させ、必要に応じてコメントする	発表

対象

指導、育成担当者

学習テーマ

観察インタビューのスキル

プロセス	インストラクション	ツール
Discover	メンバーが問題を起した状況で、どう行動するか考える	ケーススタディ
Know	間接観察インタビューの枠組みを伝える、事実を聞く質問を定義を伝える	インタビュースキル
Show	ケーススタディでの、話の進め方と話の進め方の表現例を紹介する	ケーススタディ
Do	話の進め方をもとに、自分の言葉で表現を考え、ロールプレイングを行なう	ロールプレイング準備シート
Feedback	ロールプレイングの自分の振り返りと、周りからのフィードバックを行なう	ロールプレイング振り返りかえりシート

学習プロセス 事例4

対象

チームリーダー

学習テーマ

問題解決の考え方 チーム多様性の重要性に気づく

プロセス	インストラクション	ツール
Discover	電灯の下で探し物を探す人(メタファー)を話す	メタファー
Know	人が問題解決で陥りがちな枠組みを伝える	問題解決の罨
Show	多様なチームで問題解決した例を紹介する	事例
Do	ケーススタディで発散思考の演習を行なう	ケーススタディ
Feedback	結果の振り返りと、フィードバックを行なう	フードバックシート

Work

考えるワーク

先ほどのテーマで、ラーニングプロセスのうち、参加者に「あなたのテーマ」の興味を高めるために Discover 導入のワークのアイデアを考えましょう。

-
-
-



Learning BAR

振り返り

これで、本日のラーニングクラスは終わります

本日 何が一番印象に残りましたか？

もっと、学びたい、知りたいと思ったことは何ですか？