

電子掲示板を用いたワークショップデジタル化システムの構築

廣瀬研究室 3年
C1160310 大石桃菜

平成 30 年 11 月 13 日

概要

近年、全国的にワークショップが行われている。ワークショップは能動的で体験型のため、参加者の自発的な行動が期待でき、複数人で物事を考える場面に非常に適している。しかし、そのワークショップにより導かれた成果や学びの積み重ねが欠けている。そのため、参加者が主体となるワークショップにおいて、なされた話し合いの様子を電子掲示板を用いて記録を残していく。そして、次の取り組みへの架け橋となるようなシステムを Web 上で構築する。

1 背景

近年、様々なところでワークショップ（以降、WS）¹が行なわれている。本大学のある酒田市でも多くの市民が市政（まちづくり）に参画し、楽しく学び話し合うことを目的とされた「総合計画未来会議（市民ワークショップ）」が開催された [1]。このように市町村の総合計画を立てるために、住民参加型の WS が行われることも多い。

WS には歴史があり、その手法にも種類が複数の種類がある [2]。主な手法としては以下のようなものがある。

ブレインストーミング

参加者全員でたくさんの意見やアイデアを出し合い、そこから「何か」を見つけていくアクティビティのことである [4]。

親和図法

数多くのアイディアなどの情報を“意味の近さ（親和性）”に基づいてグルーピングしていく手法である [2]。

バリューグラフ

ある製品・サービス、コンセプトや機能など、検討する対象の目的・価値とその実現手段を求め、これらを構造的に表す手法である [2]。

それらの手法を WS の目的に合わせて行う。WS は、一方的に講師の話聞く等といった受動的なセミナーなどとは違い、能動的で体験型のため複数人でテーマを掲げ、物事を考えることに適している。

WS の現場では紙やペンを使った話し合いが多く、参加者にとってはその場かぎりのものとなっている傾向が多いと考える。そのため、一時的な満足感を得られても、WS によって得られた学びを積み上げていくことができなくなっている。

2 目的

本研究では、上記の点を解決できるシステムを開発することにより、WS をより良い学びの場として活用していけるようにする。今回は数ある手法の中から最も代表的な「ブレインストーミング」に着目し研究を進めていく。システムを利用して話し合いの内容をデジタル化し、そのデータを WS の主催者や参加者が WS の事後学習として活用できることを目的とする。

3 ワークショップのメリット

WS のメリットとしては、以下のものが挙げられる。

- 参加者が自ら進んで行う場面が多いため、参加者の自発的な行動につながる
- 達成感や実感が得られる
- 他の参加者との交流を通してコミュニケーション能力が高まる
- 思考力・表現力・判断力などのスキルを伸ばすことができる

このようなメリットが挙げられることから、複数人でテーマを決めて物事を考える場面に適している。

¹ 学びや問題解決を行うための手法である [3]。参加者が自発的に作業や発言を行える環境が整った場において、ファシリテーターと呼ばれる司会進行役を中心に参加者全員が体験するものとして運営されることが一般的である。

4 ワークショップの問題点

現在行われている WS の問題点として以下のようなものがある。

- 体験型のため、体験したことに満足してしまい「楽しかった」だけで終わっている
- 成果がうやむやになっている
- 参加者の取り組み方によって差が生じている
- 話し合いが活発になりすぎ、振り返りの時間を十分に取れない場合がある
- WS の振り返りができるツールがない

このような問題点から、成果の積み重ねや振り返りができる仕組みを構築することが必要なことが言える。

5 提案

今回は上記の成果の積み重ねや振り返りができる仕組みの構築の点に着目し、成果の残し方や振り返りを改善するためにデジタル化できる部分を設計する。

システムの流れとしては、図 1 のように主催者からも参加者からも本システムを介して振り返りができるような設計とする。

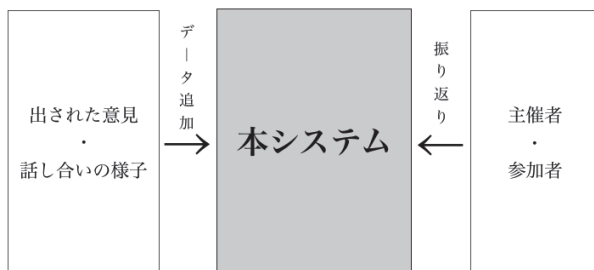


図 1: システムの流れ

さらに、本システムでは上記の問題点を改善するために以下のような内容を提案する。

- WS で行われた話し合いや意見の内容を次の取り組みへの積み上げとして、Web 上に残しているようにする
- WS のテーマ、日時、場所、参加人数、回数、目的、内容の 6 項目をデータとして管理する
- 話し合いの様子などの写真があればそれらも合わせて残しているようにする

過去に開催された WS から考察すると、幅広い年齢層の参加者に利用してもらうためには振り返りはより簡潔な内容とすることが重要であると言える。また、WS の様子の写真を載せることで振り返りの手助けとなる。

Web のイメージとしては図 2 である。

図 2: Web イメージ

6 今後の展望

WS での話し合いの内容等をデジタル化し、それらを表示できる電子掲示板を完成させる。また、実際に参加した WS をデジタル化し、テストを行う。

WS を改善するために必要な他の機能の追加も考え、システムをより充実させる。

参考文献

- [1] 酒田市役所. 酒田市総合計画の策定経緯. <http://www.city.sakata.lg.jp/shisei/shisakukeikaku/kikaku/shinkeikaku/sogokeikaku2018.html>, (参照 2018.10.28).
- [2] 文部科学省. ワークショップで用いる基本手法解説書. http://www.mext.go.jp/component/a_menu/science/detail/_icsFiles/afieldfile/2014/06/06/1347910_4.pdf, (参照 2018.10.28).
- [3] ロバート・チェンバース. 参加型ワークショップ入門. 明石書店, 2010.
- [4] TFU リエゾンゼミ. ワークショップをやってみよう. <https://www.tfu.ac.jp/students/arprn890000001rdp-att/navi03-11.pdf>, (参照 2018.11.1).