

チガラボ
式

地域で仲間を集める！ 場づくり & ファシリテーション

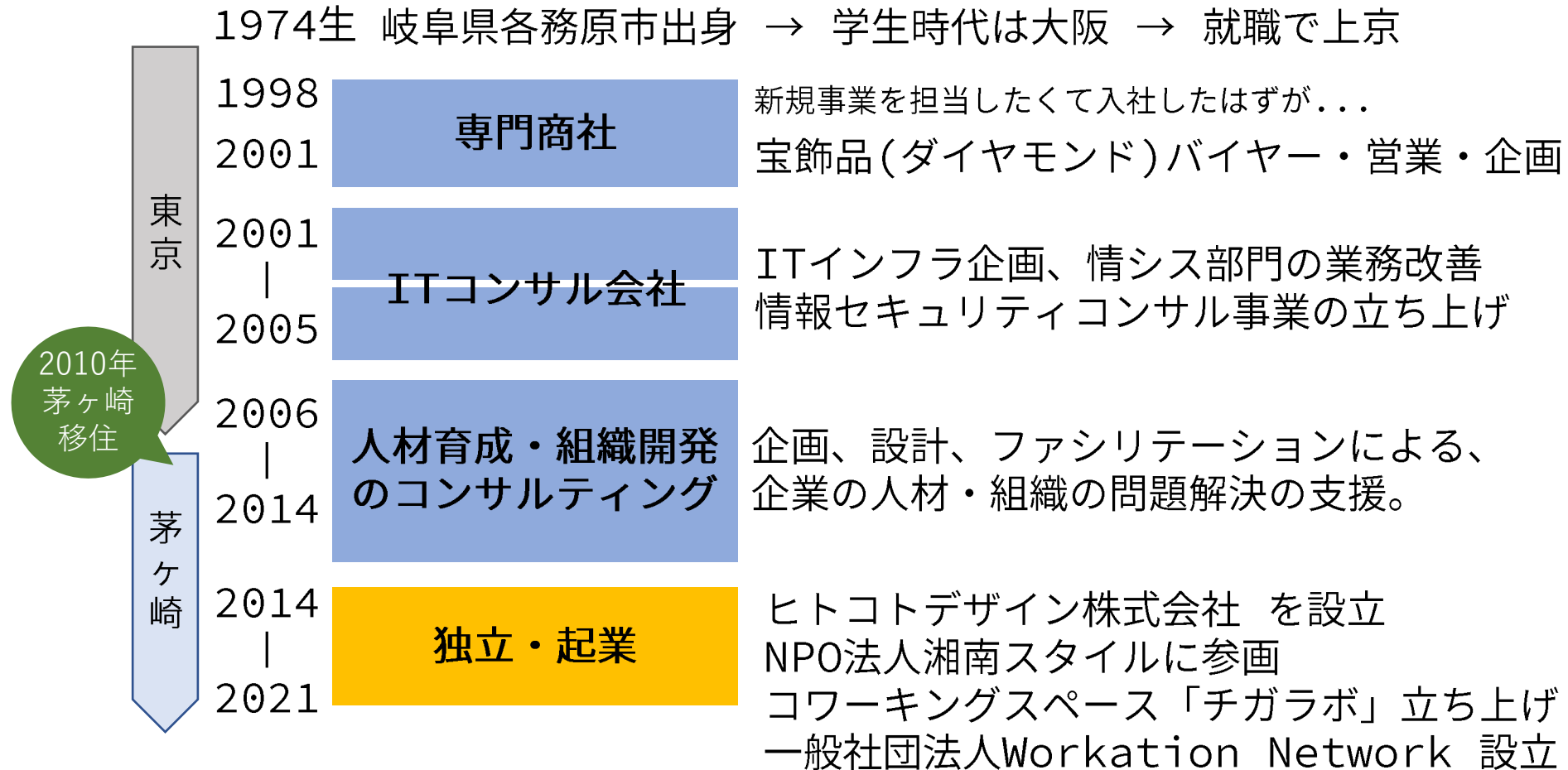
2021.8.12
寺子屋ローカルSDGs

コワーキングスペース チガラボ
清水 謙


Coworking Space Chiga Lab.

清水謙の自己紹介

- 会社員として4社を経てから独立・起業。

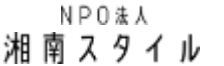


現在の所属や肩書



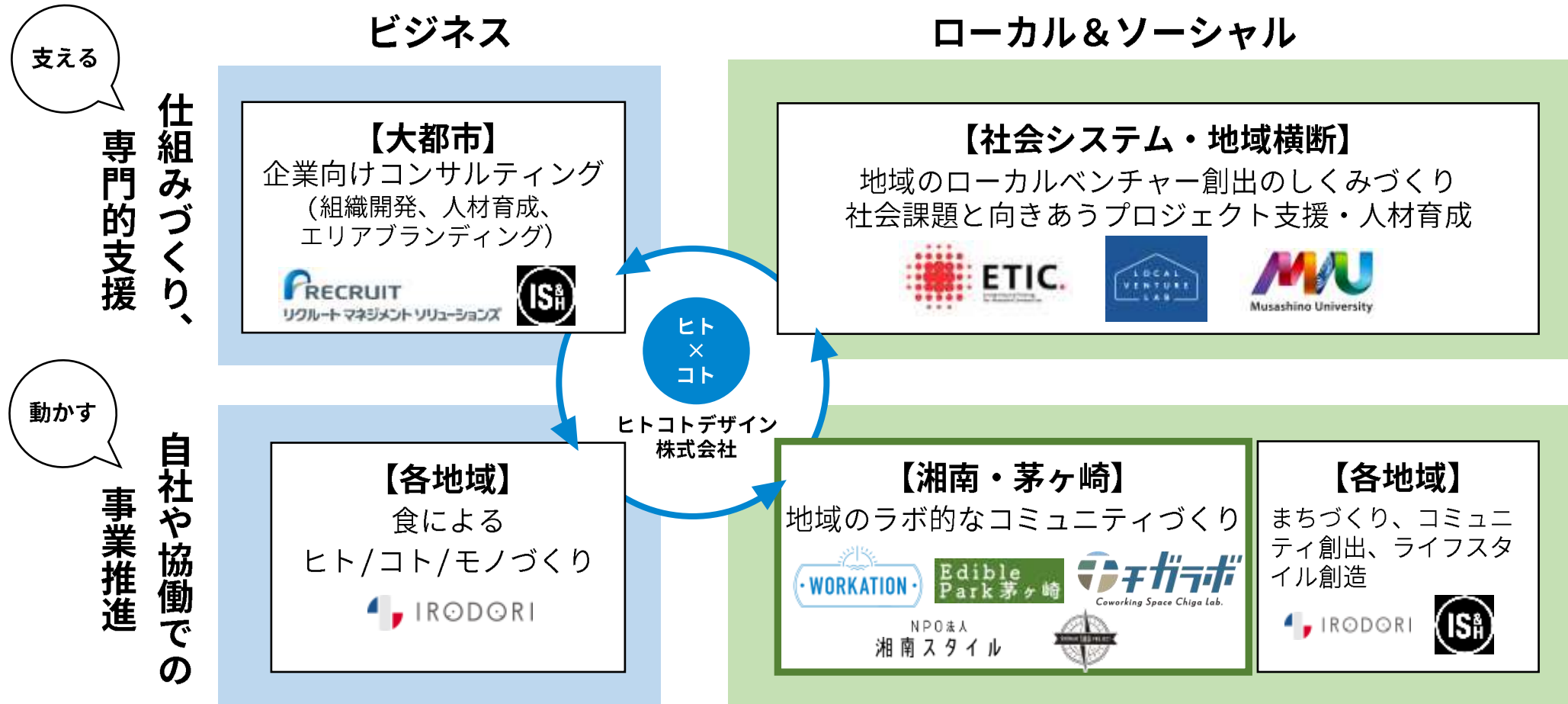
清水 謙 (しみずけん)

- ヒトコトデザイン株式会社 代表取締役
 - コワーキングスペース「チガラボ」代表
 - 一般社団法人Workation Network 代表理事
 - NPO法人湘南スタイル 理事
 - 武蔵野大学 工学部システム環境学科 非常勤講師
 - NPO法人ETIC. ローカルベンチャーラボ 企画/コーディネーター
 - 株式会社リクルートマネジメントソリューションズ シニアコンサルタント
- 1974年生まれの47歳
 - 出身：岐阜県各務原市
 - 在住：神奈川県茅ヶ崎市
 - 家族：妻・息子・犬
 - 趣味：サーフィン、畑、いろいろ企むこと



プロジェクト単位で異なる人や組織と協働するスタイル

自己紹介 ～ワーク・ポートフォリオの視点から～



異質なものをつなげて混ぜる、自らも当事者として企む

みなさんも自己紹介 ※おひとり1分以内で！

- お名前
- ふだんのお仕事や活動
- 本日の参加理由やきっかけ
- 場づくり & ファシリテーションについての関心やお悩み

※音声・映像NGの方はチャットでどうぞ！

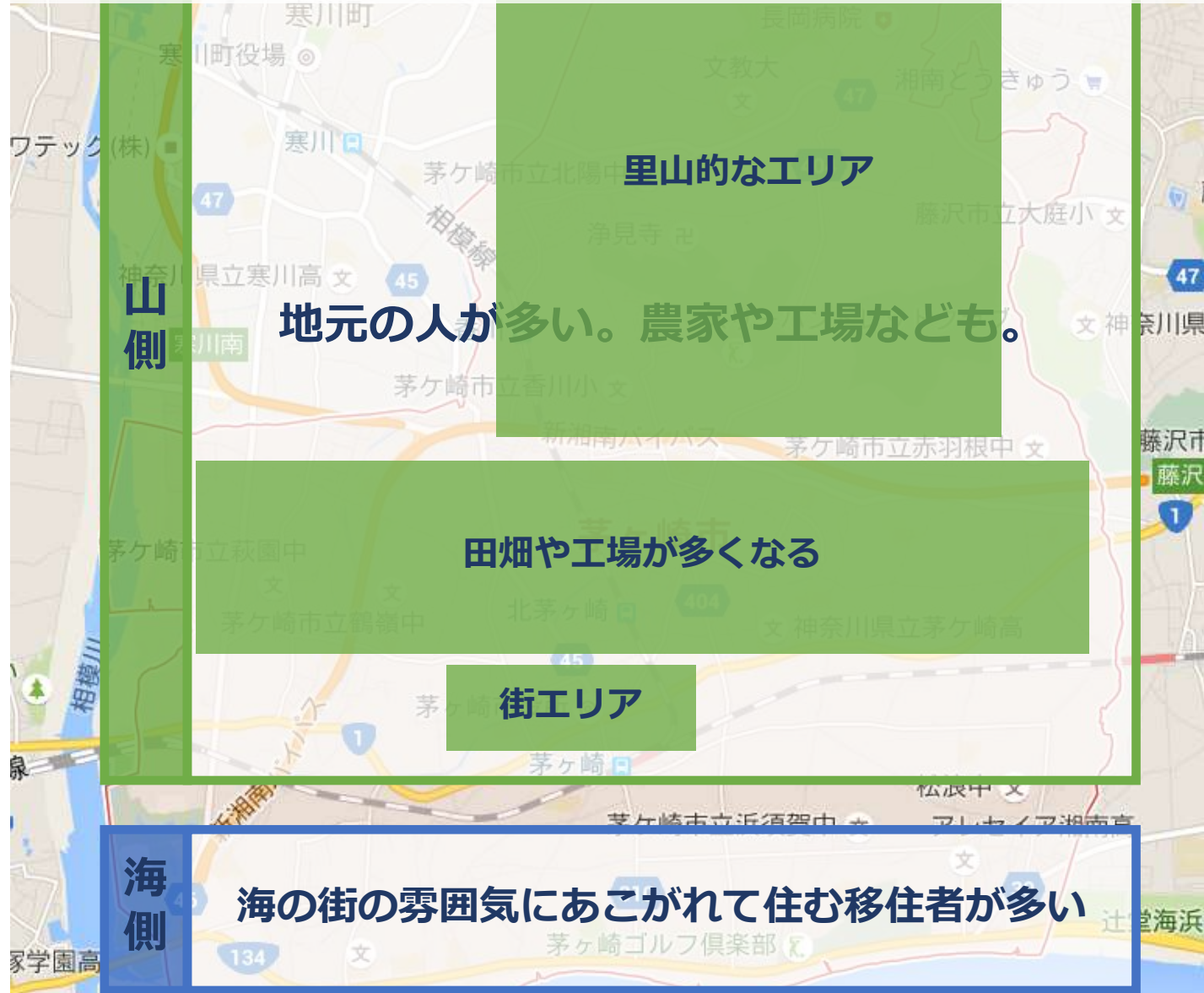
地域とのつながり ～湘南・茅ヶ崎～

茅ヶ崎ってどこ？

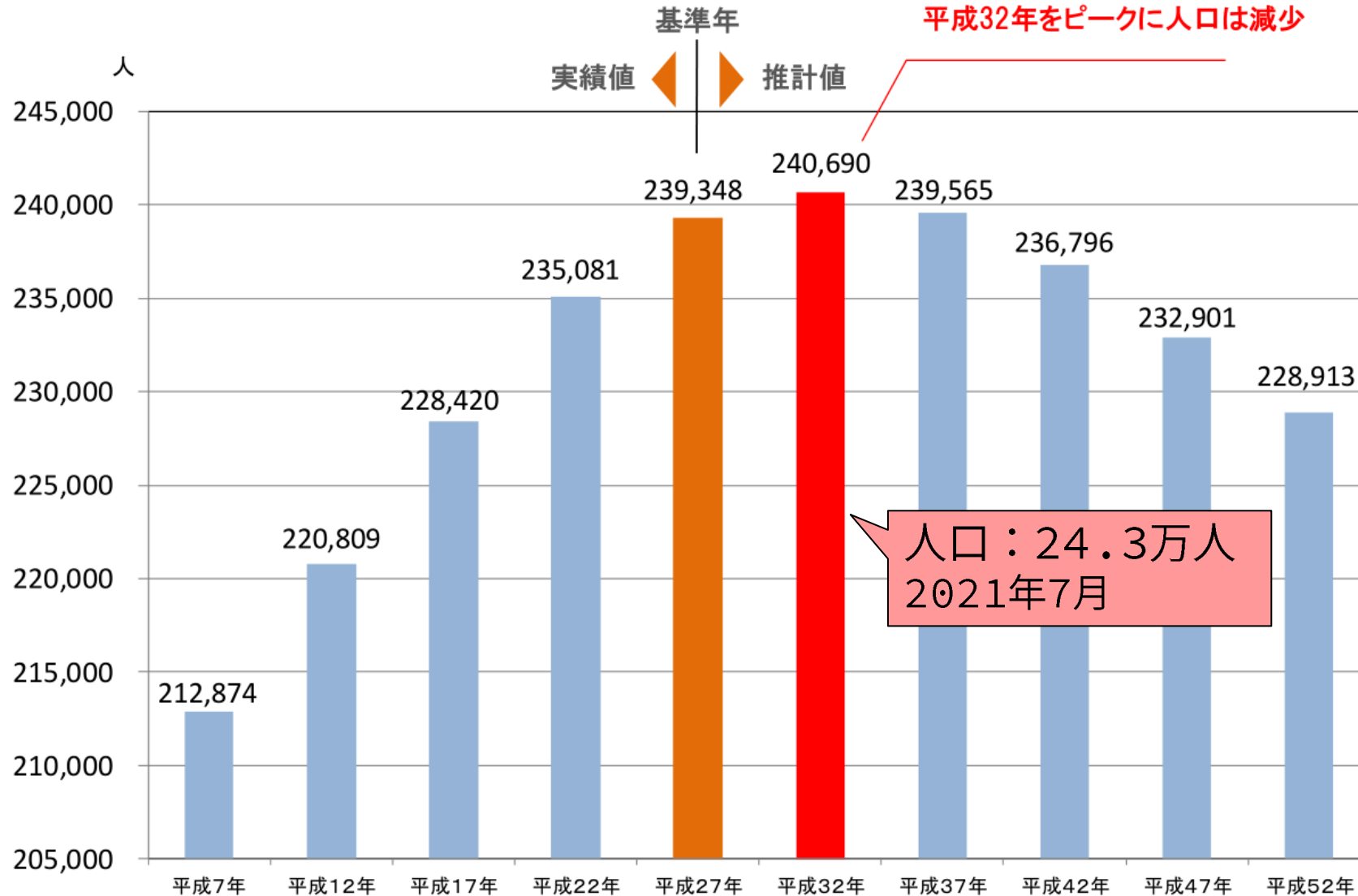
- 東京から約50km
- 東京上野ライン(旧東海道線)で1時間
- 都内よりも、夏は涼しく冬は暖かい
- サザンオールスターズ、加山雄三など海のイメージの街



茅ヶ崎の海側・山側



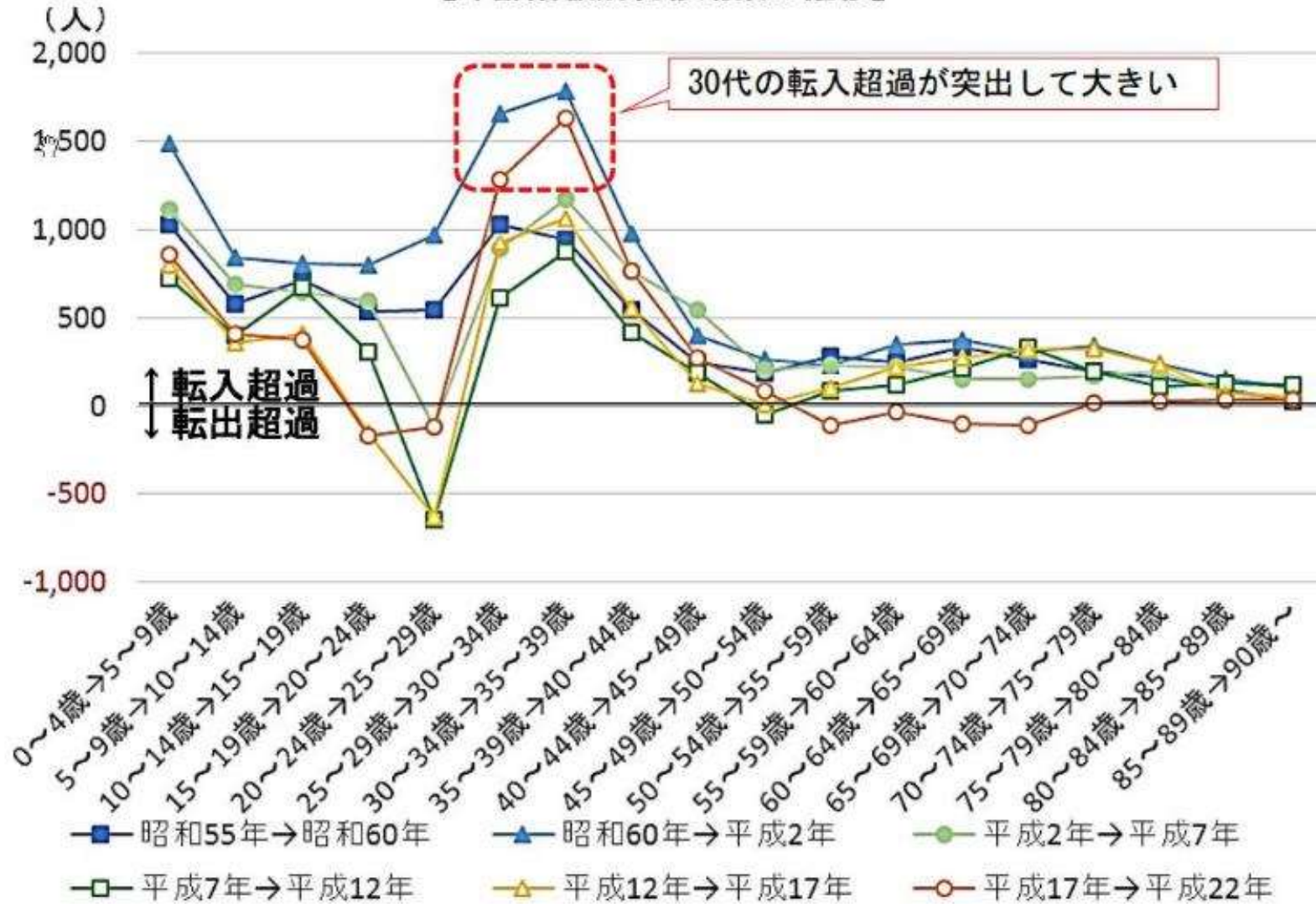
2020年までは人口は微増



H29年推計値を上回るペースで増加している

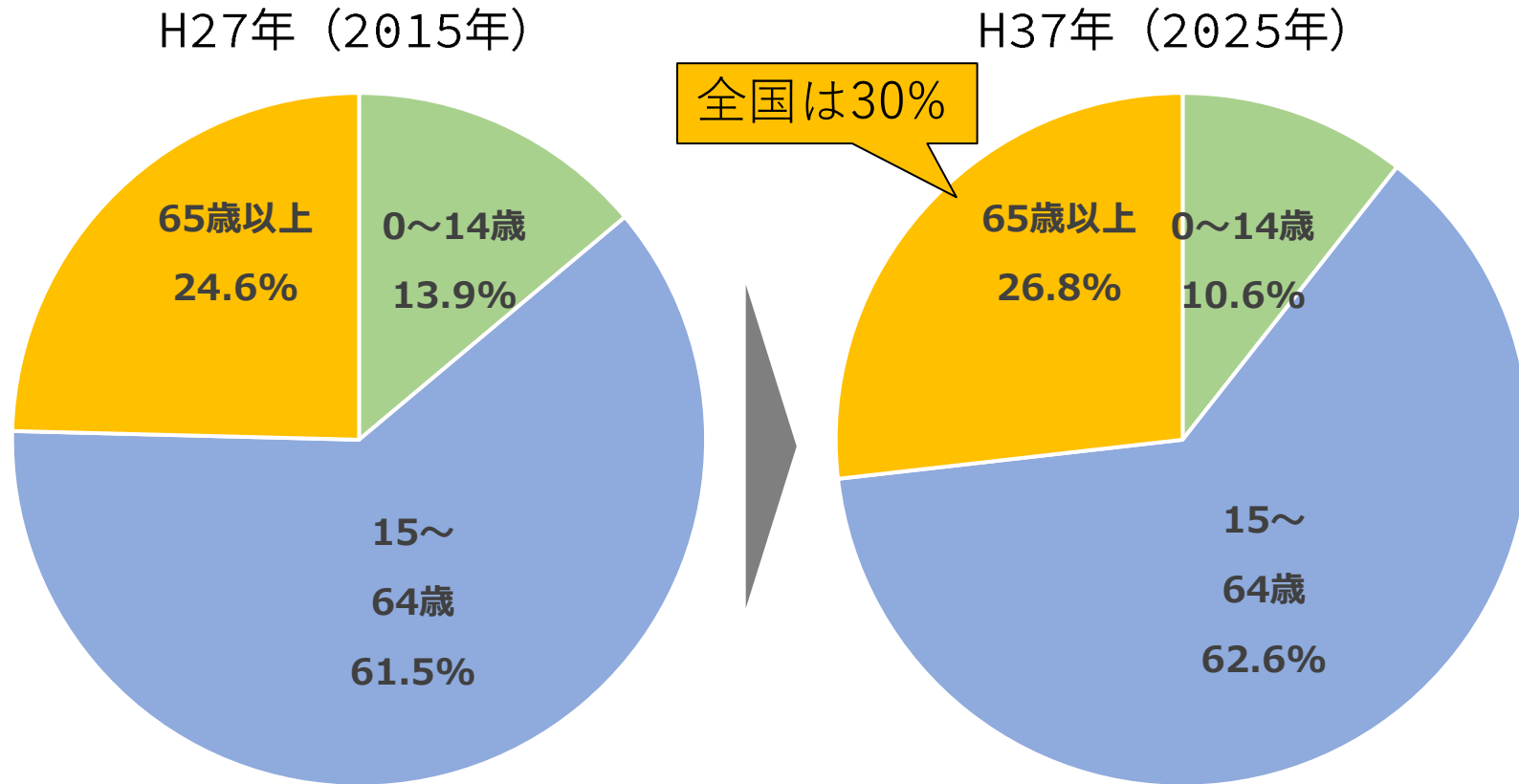
30代～40代の子育て世代の転入が多い！

【年齢階級別純移動数の推移】



資料：国勢調査／各年

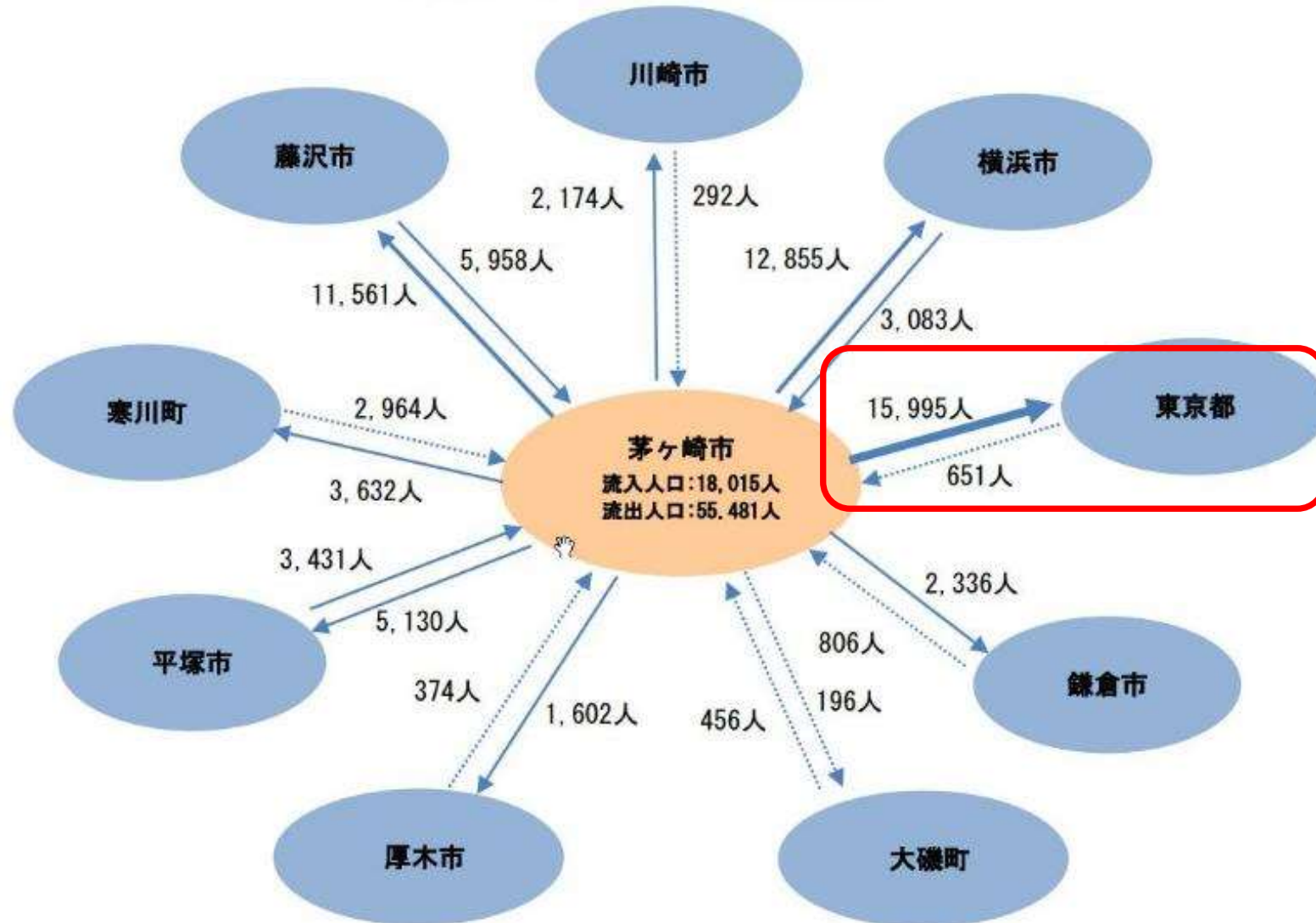
茅ヶ崎の高齢者人口は2025年に26.8%に



高齢化のペースは全国平均よりもゆるやか

都内への通勤・通学が1.6万人と最多

【主な通勤・通学に関する状況】

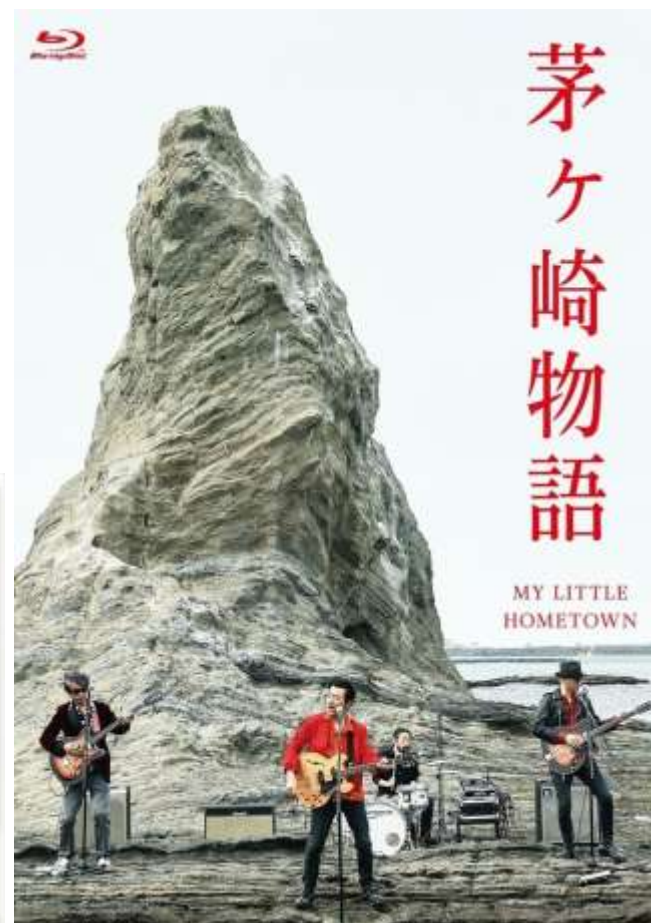


海のまち茅ヶ崎



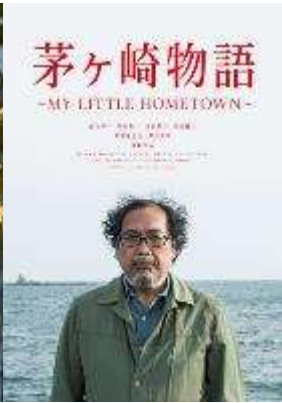
海アイテムや趣味がやたらと多い。サーフィン、SUP、フラダンス、ビーチヨガ、ウクレレ、海辺でBBQ、神輿も海の中へ

多くの文化人たち



ゆったりと流れる時間や海のリズムが、創作に適した環境を提供。

自由なオトナたち



黒すぎる大人、毛が長すぎる大人、平日に遊ぶ大人、踊り狂う大人、いつも海にいる職業不詳の大人...

生活に必須でなさそうな魅力的な店たち



やたらと多い、雑貨、花、スイーツ、パン、美容院や美容系サロン、カフェ、趣味性の強すぎる服屋など

湘南エリアは、マイスタイル重視の人が多い



人も物も
過密

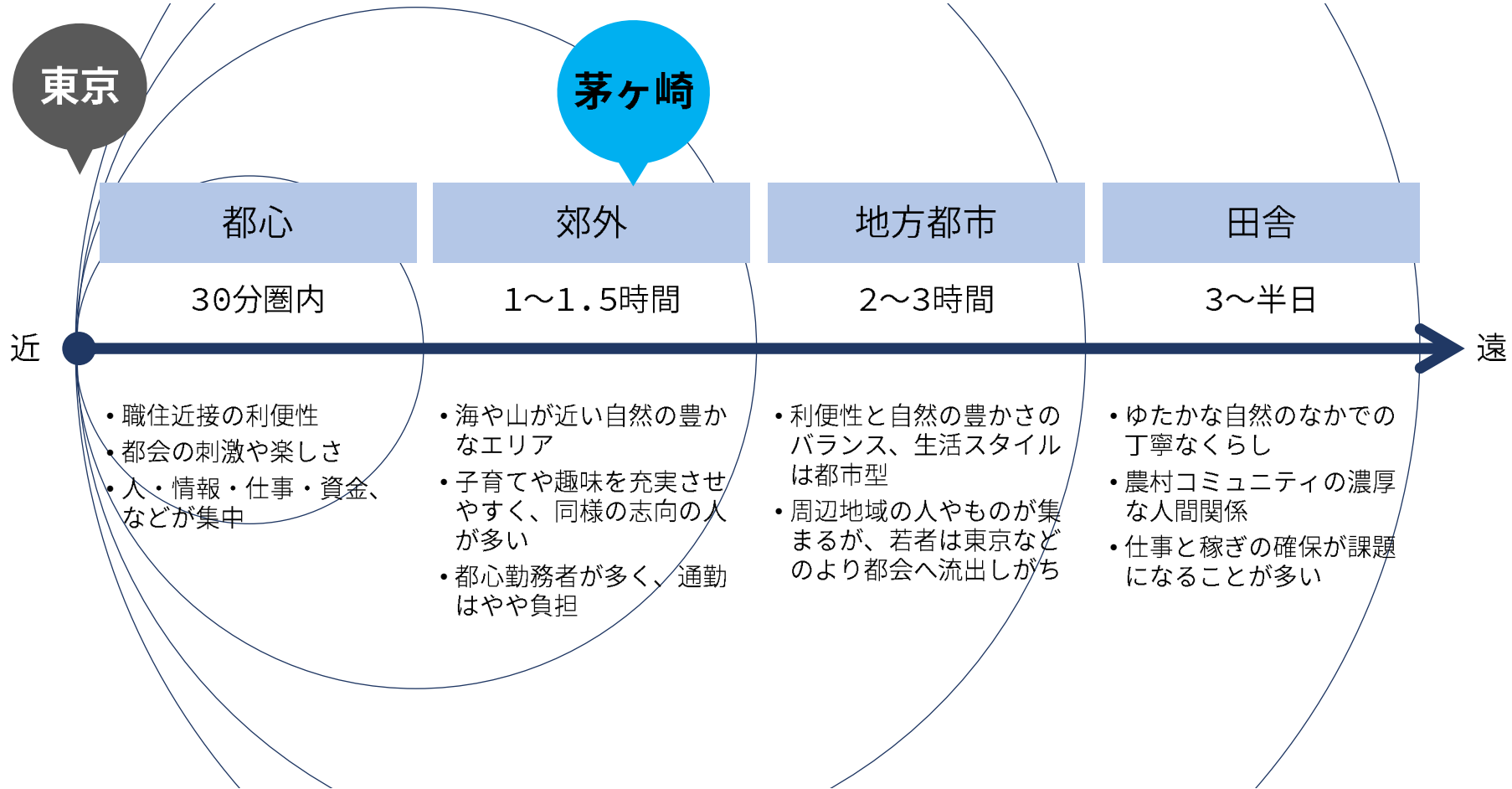
東京湾
エリア

湘南エリア

環相模湾
エリア

自然ゆたかで
余白が多い

距離感によって地域の特性はさまざま



それぞれの地域特性に合ったスタイルを見つけていくこと

地域を理解する、地域とつながる

地域を理解する視点

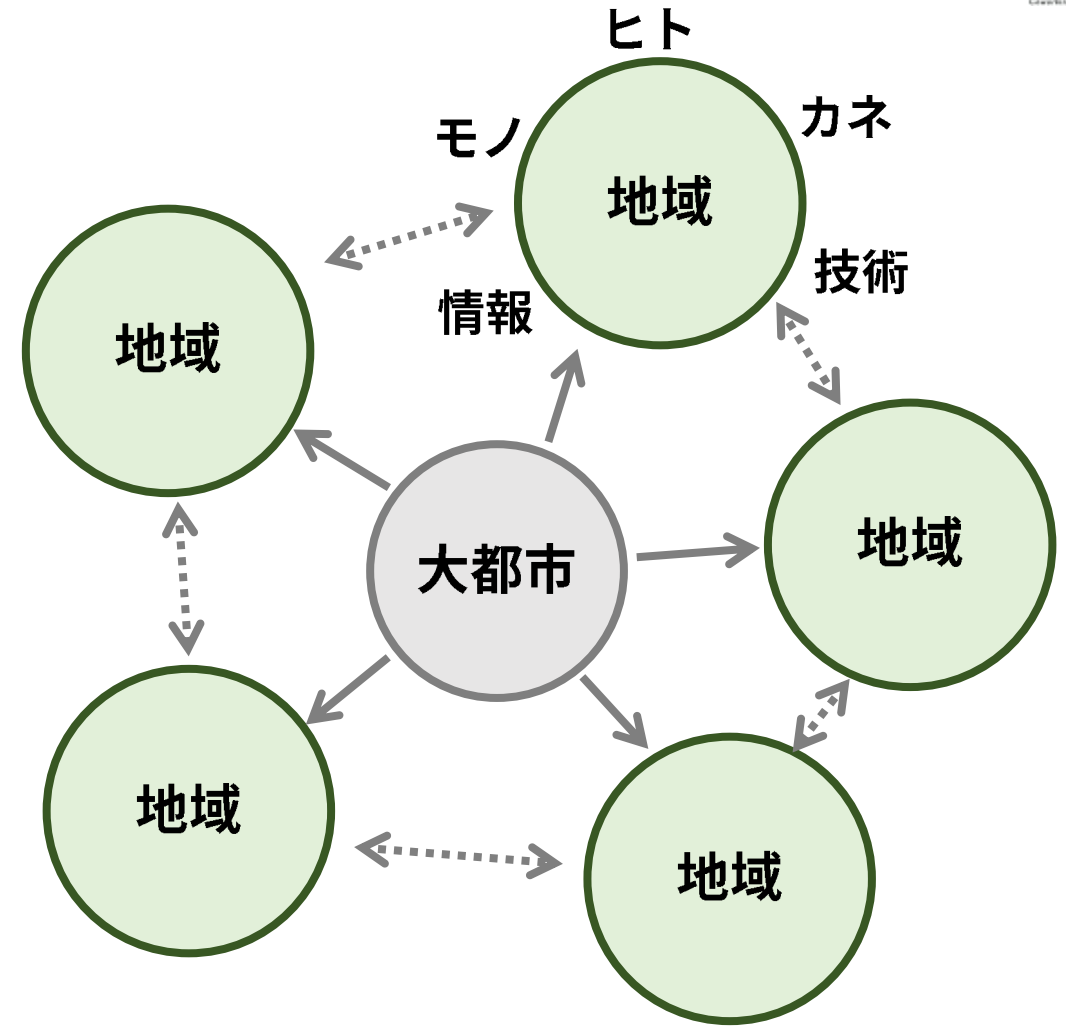
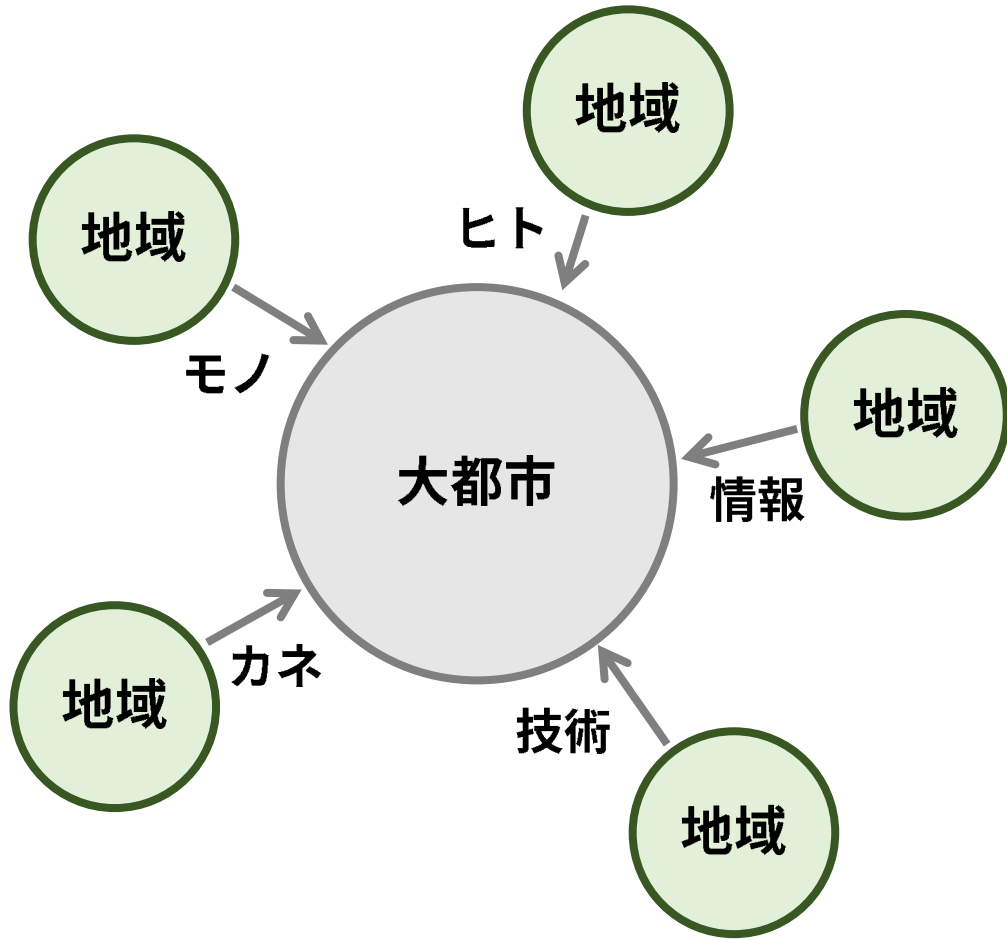
- 地理的特徴、気候、歴史的な背景・経緯
- 人口（定住・関係・交流人口の推移、年齢・性別分布）
- 産業（地域産業の規模・種類・推移、地域内・外の経済循環）
- 自治体（成り立ち、合併の有無、体制、収支・財務、計画）
- 文化（風習、信仰、伝統産業、祭り、イベント・行事、など）
- 人（縁のある政治家や文化人など）

人のくらしかた・はたらきかた

- 生活習慣（衣・食・住）、気質、関係性、コミュニティの状態
- 仕事、地域のおつとめ・役割など
- 話題や流行、うわさ話、困りごと、など

コロナ禍によって くらしはよりローカルに

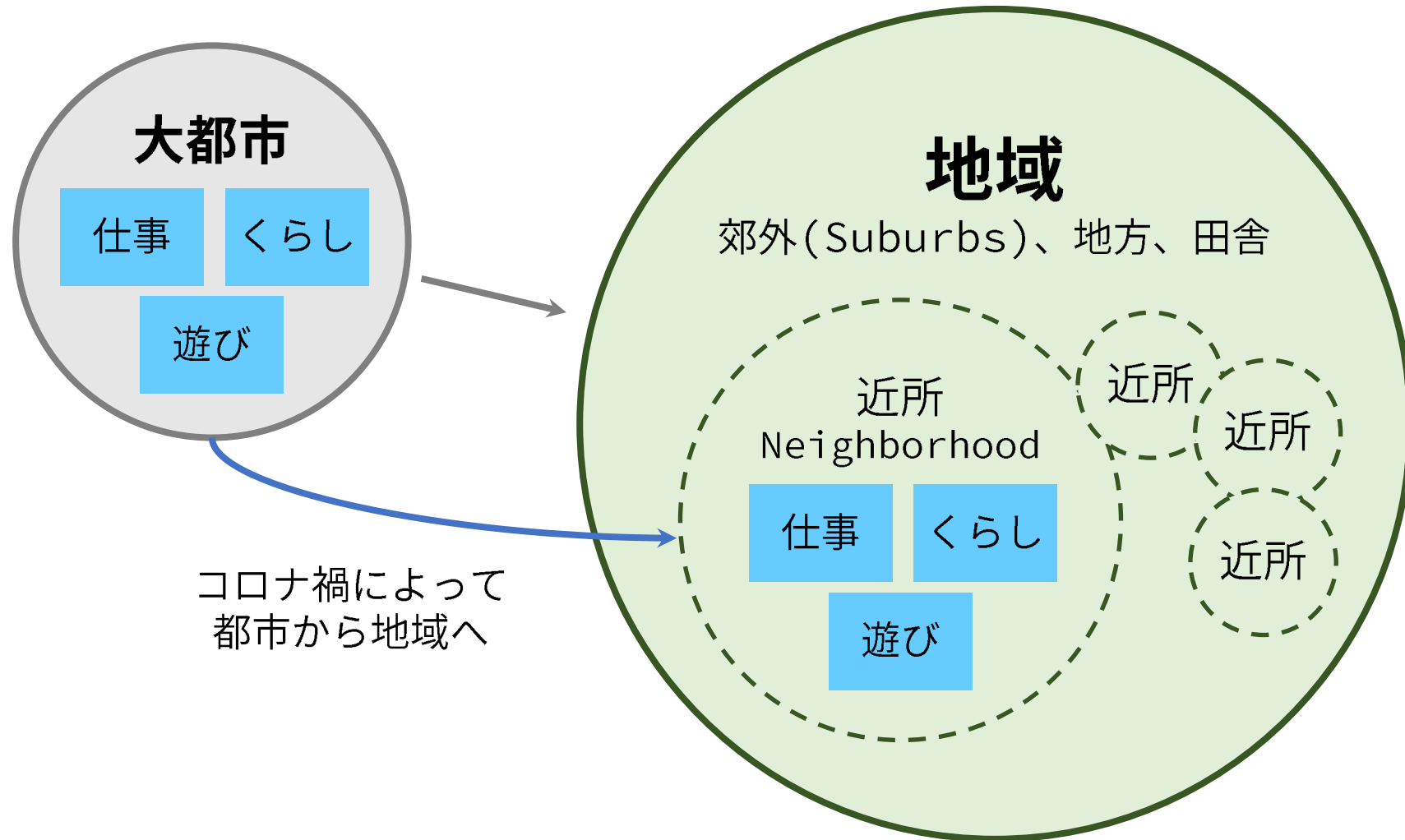
都心一極集中から分散化へ



集中、規模、効率、成長、流行、消費、

分権、個別、余白、持続、循環、普遍、創造、

仕事・くらはは地域・ご近所へシフト



ご近所エリアに必要な要素

日常的
越境

多様な
つながり

コミュニティ

オーナー
シップ

たくらみと
実験

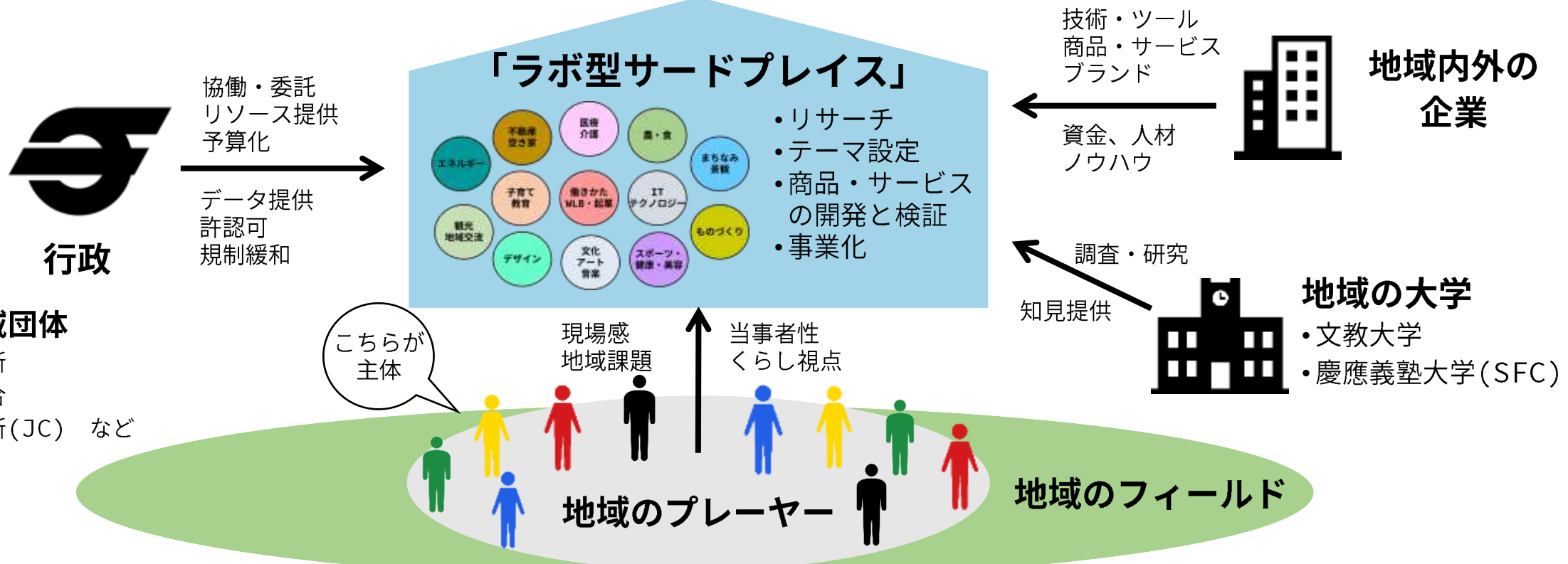
ラボ型のサードプレイスが地域のハブに

ゆるやかな関心と目的のもと、多様な人が集まり試行錯誤できる場が必要となる。

- 実践共同体 (community of practice)
- コミュニティ・ハブ

めざす姿
SDGs、総合計画、
地域ビジョン

↑ 整合性 意味づけ



- 地域団体**
- 商工会議所
 - 商店会組合
 - 青年会議所(JC) など

チガラボという場

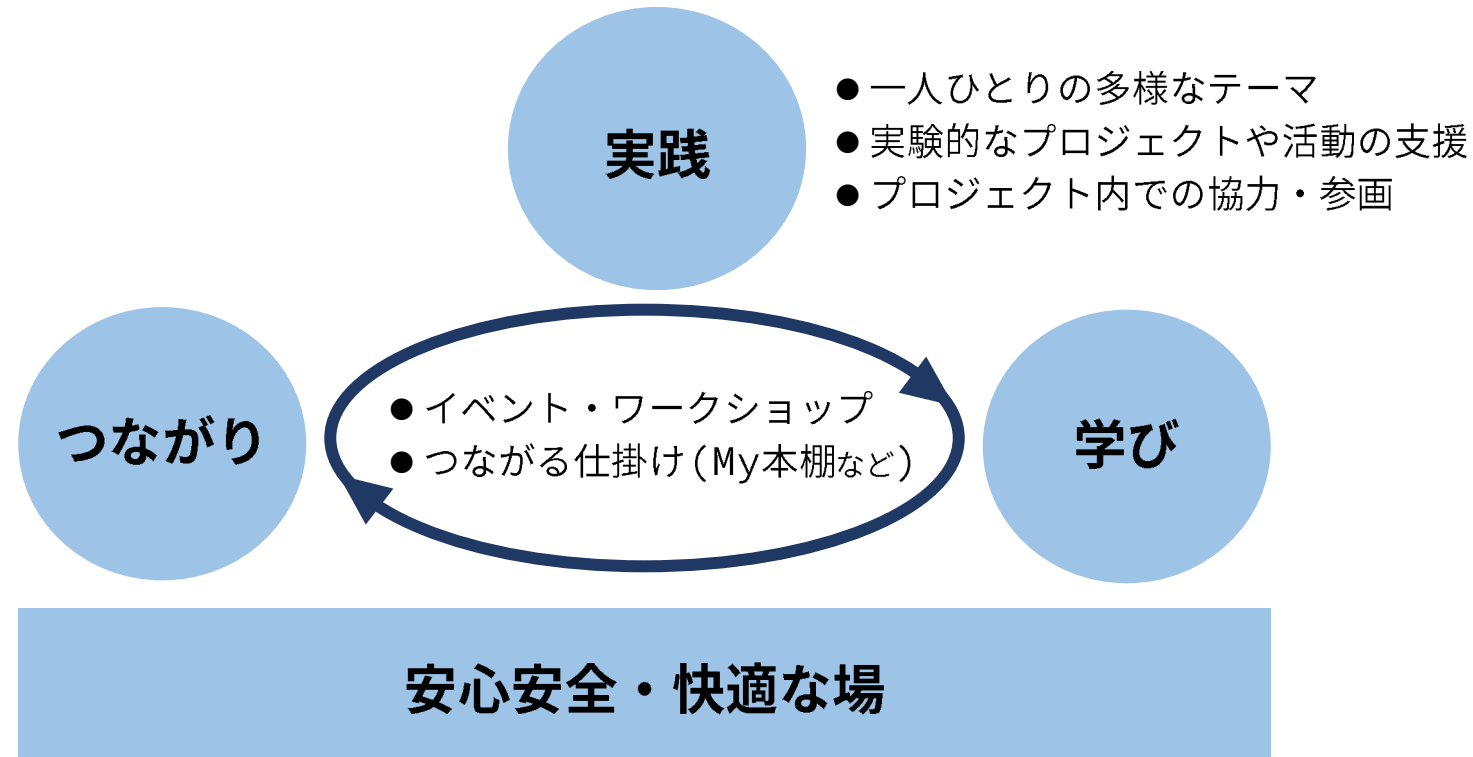


こんな空間です



チガラボのめざすこと

人と人のゆたかなつながりから、
あたらしい **TAKURAMI** が生まれつづける社会に



・ 仕事場としての機能性 ・ 快適でゆるやかな雰囲気 ・ フレンドリーなスタッフ

つながる仕掛け：My本棚



コミュニティメンバー
の顔ぶれが見える

- 本+小物で自己紹介
- いなくてもつながる
- まずは人を知る

現在のチガラボのコミュニティ

- コミュニティメンバー：約**80名**
- 経営者・自営業55%、会社員30%、起業準備中・主婦・学生15%
- 男女比 65%:35%
- 年齢層 16歳～77歳
- 茅ヶ崎在住が65%、近隣の藤沢・平塚・寒川、東京・横浜・小田原も数名



年代・職種ともさまざま、個性豊かで多様性の高いコミュニティ

チガラボのイベント

- イベント回数：**263**回、うち半数はメンバーコラボ企画 ※2018.1~12の1年間
- 1イベントあたり参加者数は、1名~60名ほど
- 参加人数：のべ**1,750**名、**小学6年生~80代**、東京や他地域からも
- テーマは、チャレンジ、×Local、Work&Life、Kitchenなど多様



新たに、人、コト、地域、食べ物、取り組みに出会う場

さまざまなイベント：さまざまな地域との交流

交流人口

ローカル
キャリア

農産品
PR



縁ある地域を、自分らしい視点と体験から伝える

さまざまなイベント：音楽でまちづくり

- 音楽
- 100年
ライフ
- まちづくり



人生100年時代の音楽のあるライフスタイルとまちづくり

ラボ的なイベント：湘南・茅ヶ崎 地域寄席

次回
8/15
開催

にぎわい
創出

文化芸能

デジタル
活用



チガラボからまちへ、コロナ禍でオンラインに対応した新たな寄席へ

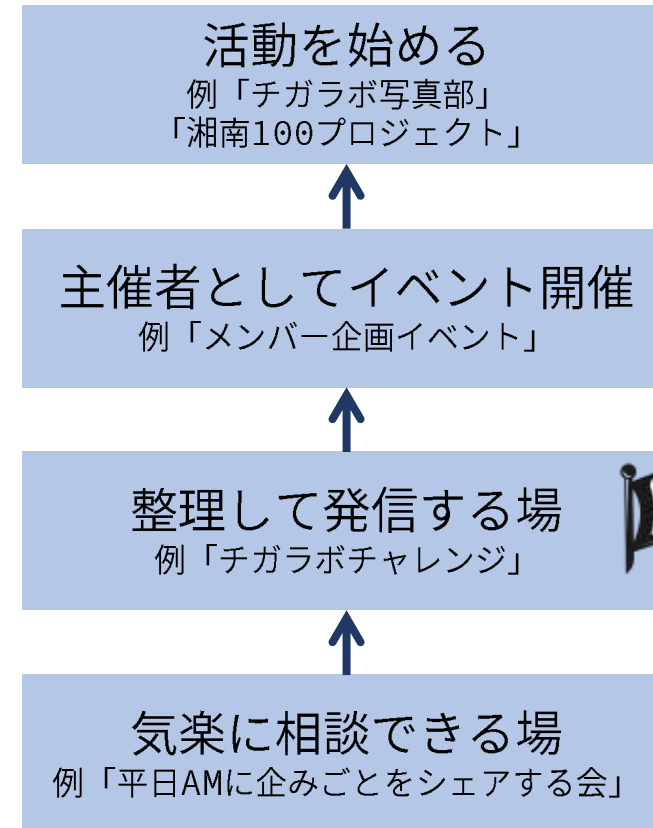
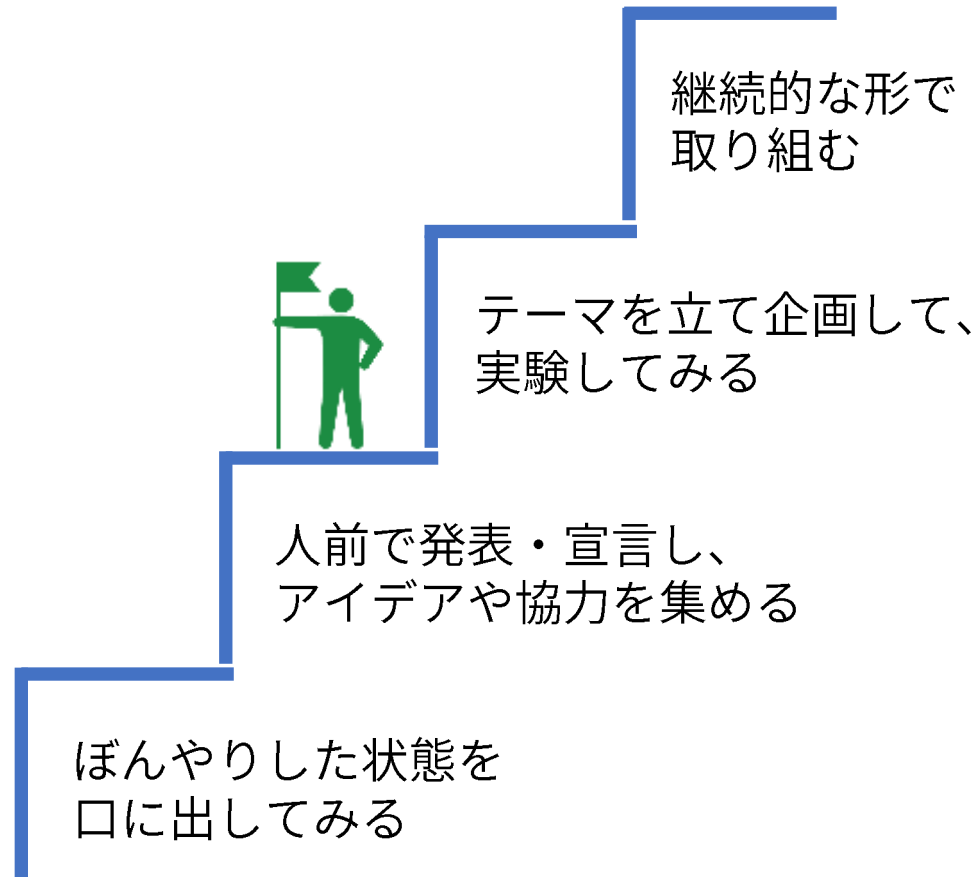
さまざまなテーマのイベント

地域	さまざまな地域、食や農林水産業、お酒、暮らし、
食	未活用魚、牡蠣、オーガニック野菜、ワイン・ぶどう、ジビエ
働きかた	起業、キャリア、働き方改革、ワークライフバランス
文化	映画、音楽ライブ、落語、写真・カメラ、アート
テクノロジー	IT、Web、動画、SNS、ドローン、ものづくり
ヘルスケア	姿勢、カラーセラピー、コーチング、
社会課題	SDGs、人生100年時代の生き方、空き家、子育て、教育

テーマの幅広さと、参加のハードルの低さによって人が気軽に集まる

たくらみが
集まる、うまれる

登れるサイズの階段をつくる

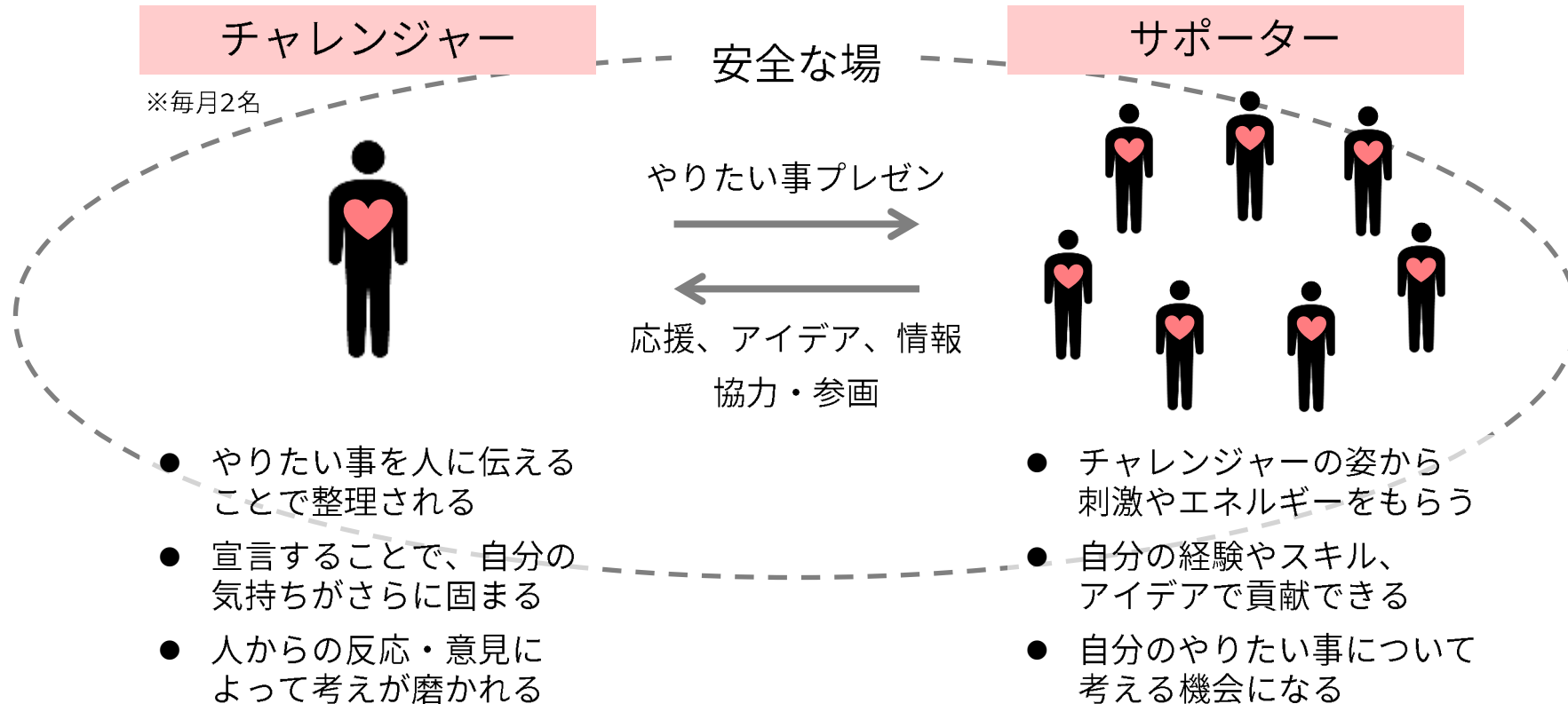


お客さんではなく、いかにやる側の人を増やすかがカギ

TAKURAMI発信の場「チガラボチャレンジ」



- やりたい事を持っている人が、コミュニティに向けて宣言することで、周囲の力を借りて実現に向けて一歩前に進むための場。毎月開催。



チャレンジを発信し、アイデアや仲間を得るための場

チガラボチャレンジのテーマ①

回	日程	チャレンジャー	テーマ
1	2016/12/16		美容×福祉
			犬の殺処分ゼロ
2	2017/1/13		まちと色
			人が暮らし、人が出会う場「遊行はうす」構想
3	2017/2/15		マルシェの可能性
			超高齢化にむけた地域づくり
4	2017/3/17		これからの時代を読み解くヒント”新しい働き方”ワークシェア
			チガラボ写真部をつくりたい！
5	2017/4/14		アロマセラピーの可能性
			地域の高齢者が、日常生活をもっと豊かに楽しむためのサービス
6	2017/5/12	映画制作者たちのコミュニティ拠点をつくりたい	
		もったいないキャラバン	
7	2017/6/11	茅ヶ崎にもものづくり拠点をつくる	
		音楽でまちを楽しくするちんどん屋！？	
8	2017/7/12	茅ヶ崎で、アイデアを形にする手段を身につけよう	
		まちのキャリアセンターをつくる	
9	2017/8/10	人生を豊かにまっとうできる地域をつくりたい	
		若者が地域で活躍できる仕組みをつくる	
10	2017/9/15	地域に開いた介護施設をつくりたい	
		外国人旅行者×地方創生	

チガラボチャレンジのテーマ②

回	日程	チャレンジャー	テーマ
11	2017/10/11		古き良き映画の黄金時代の作品を、後世に引き継ぎ残していくために 一般社団法人日本夜景写真協会を設立する！
12	2017/11/15		さまざまなWantを実現する場をつくる 覚えている手帳
13	2017/12/20		新しい遺言のかたち 休学中に中南米と日本を繋げる役割を果たす
14	2018/1/15		つらとも学校 ラジオのススメ
15	2018/2/14		インバウンドにおける思い出づくり サーフフォトキャラバン
16	2018/3/14		ワカモノが自分の軸を持つきっかけをつくる ゴルフで地域を盛り上げたい！
17	2018/4/11		湘南の里山を盛り上げたい(仮) サーフィンを通じて、高齢者・障害児・虐待児が区別されない場をつくる(仮)
18	2018/5/16		女性のリーダーシップを育てたい 和菓子・日本文化体験を湘南から海外へ広げたい！
19	2018/6/13		これからの子供達につなげるための“大人世代の健康”を考える場をつくる 「お客さま」から「ムラビト」へ 新潟県胎内市にもう一日滞在したくなるプログラムをつくりたい！
20	2018/7/11		ヨガと食の地域コミュニティスペースをつくりたい(仮) おすそ分けから地域のつながりをつくりたい(仮)

チカラボチャレンジのテーマ③

回	日程	チャレンジャー	テーマ
21	2018/8/17		パパの子育て・家事
			学校の先生のために学びの場をつくりたい
22	2018/9/12		大磯で人が集まる綿花の畑をつくりたい(仮)
			福祉×クラフト作家で実現する、エシカルなモノづくりの仕組み(仮)
23	2018/10/17		投票率80%をめざそう
			湘南から就活を変える！本気の長期インターンシップ・マッチング事業
24	2018/11/21		「女性の結婚について語る会」を開きたい
			Soganic オーガニックな食を広めたい！
25	2018/12/21		子供の遊び場をまちに広げたい
			Bancha 季節の食を楽しむ場を作りたい
26	2019/1/16		「ノマドライバー」自由に働きくらす新しいスタイルの提案
			企業会議室のシェアリングサービス
27	2019/2/13		ジュエリーアクアリウムをつくりたい！
			キャリアブレストを広めたい！
28	2019/3/17		学生の何かやりたい！を形にする「わるだくみ」プロジェクト
			美容のチカラで笑顔あふれる街づくりをしたい
29	2019/4/10		大森柳本通り商店街の音楽を通じた地域振興の考察
			MQ LABOの理系教育を地域の共通言語にしたい！
30	2019/5/8		砂防林を世界遺産のような風景にしたい(仮)
			昭和40年男をまちづくりのチカラに！(仮)

チガラボチャレンジのテーマ④

回	日程	チャレンジャー	テーマ
31	2019/6/4		ChillOutdoor
			人間アート力でまちのお助けマンになりたい(演劇バージョン)
32	2019/7/14		「銭湯と人がラフに繋がりに続けていくために ～風呂屋の孫と銭湯の「これから」について考えよう!～」
			茅ヶ崎のなかで新しいアクティビティをつくりたい
33	2019/8/7		サイクリング中のスポーツバイクを一時的に預かってくれる店舗、個人宅、企業、 団体とサイクリストを結ぶサービスをつくりたい
			もしバナゲームを通じて死について考え・話し合う機会を数多く作りたい。
34	2019/9/11		食に特化したまちづくり会社をつくりたい
			湘南で三味線を広めたい
35	2019/10/6		リハビリテーション×ファッション
			多世代交流拠点、街のリビングをつくりたい
36	2019/11/6	一人暮らしのおばあちゃんにはがきを出す『みまもりはがき』を広めたい	
		世界と繋がる茅ヶ崎へ『雄三通りSDGs化プロジェクト』	
37	2019/12/5	学童クラブ“ちがさKID'S”!多世代が融合できる学童クラブをつくりたい!	
		大好きな茅ヶ崎で、これからここで大きくなっていく子どもたちを、そっと見守 る近所のおばちゃんになりたい!	
38	2020/1/8	子どもたちの防災	
		「全力失敗教室」を子どもたちに広めたい!	
39	2020/2/13	スポーツコンシェルジュ	
		お水プロジェクト	
40	2020/3/13	子供の言語化を支援する	
		"ヒトの働きかた図鑑"をつくりたい	

チガラボチャレンジのテーマ⑤

回	日程	チャレンジャー	テーマ
41	2020/4/8		四万十プロジェクト
			オリンピックイベントTalk with Macedoniansを成功させたい
42	2020/5/8		バーチャル海外旅行「Trabel at Home」を広げたい
			チガラボグラレコ部をつくりたい
43	2020/6/10		～無関心の壁を破壊せよ～ 政治のポップ化大作戦
			チガラボクラウドファンディングチームをつくる
44	2020/7/8		学び直しの輪を広げたい
			オンラインお茶教室『BEAU・tea～美逢茶～』（仮）を実現したい
45	2020/8/5		茅ヶ崎発 海洋プラスチック×アクセサリー
			茶室でOnedayリトリート
46	2020/9/9		茅ヶ崎人へ30の質問
			障がい者でも健常者でも外国の方でもワクワク出来るバリアフリーなコンテンツ
47	2020/10/7		「"飲食業をもっと楽しく"（仮）」
			元気のテーマパーク ～地域元気の源 テニススクールへの道～
48	2020/11/11		雄勝防潮堤美術館 -アートで地方に新しい景色を生み出す-
			-
49	2020/12/16		どんな子供も、好きなところで遊んで学べるまちを作る
			まちにこころの安全地帯をシェア本屋さんでつくりたい（仮）
50	2021/1/13		サステナブル研究会をつくりたい！
			ゴミ拾いを身近にしたい「デザインごみ袋クーポン」

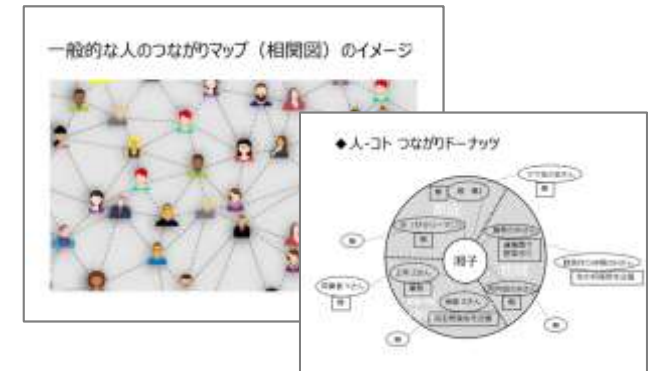
チガラボチャレンジのテーマ⑥

回	日程	チャレンジャー	テーマ
51	2021/2/10	[Redacted]	メンタル疾患になっても社会復帰出来るインフラを作りたい！
			地域の不器用な人たちのハートにチャッカマン！
52	2021/3/12		新しいタイプの身体障害者の団体Challengedを 作りたい！
			日本でも外国人が気軽に野球をする場所を作りたい&外国人と野球をしたい！
53	2021/4/9		「シェアする★キッチンカーをつくりたい（仮）」
			「相手を素直に受け容れ、あらゆる問題をジブンゴトにできるコミュニティをつくりたい」
54	2021/5/12		未来のための教育 ～小学生アントレプレナー育成プログラム～
			茅ヶ崎で“ほっ”とできるおせっかいプロジェクトをスタートしたい！！
55	2021/6/9		場所も中身も"うつろい"ながら旅をする、移動式本屋『うつろいボックス』を立ち上げたい！
			子育てとはたらくをもっと自分らしく。共育コワーキングHOUSEを作りたい！
56	2021/7/14	やさしい日本語で外国人と話そう～日本人にも外国人にもわかりやすい伝え方を広めたい	
		地域×高校生×社会人をゴチャ混ぜにした新しい学びの場を作りたい！	
57	2021/8/11	茅ヶ崎ソーシャルキャピタルMapをつくりたい！	
		【本のある生活】のキッカケ作りをしたい	
58	2021/9/8	未定	
		人生の幅を広げる発信をしたい	
59	2020/10/13		
60	2021/11/10	チャレンジャー募集中です！	



参加者：20名（リアル9名＋オンライン11名）
地域：茅ヶ崎、藤沢、海老名、東京、岩手、山梨
属性：会社員、フリーランス、自営業、公務員など

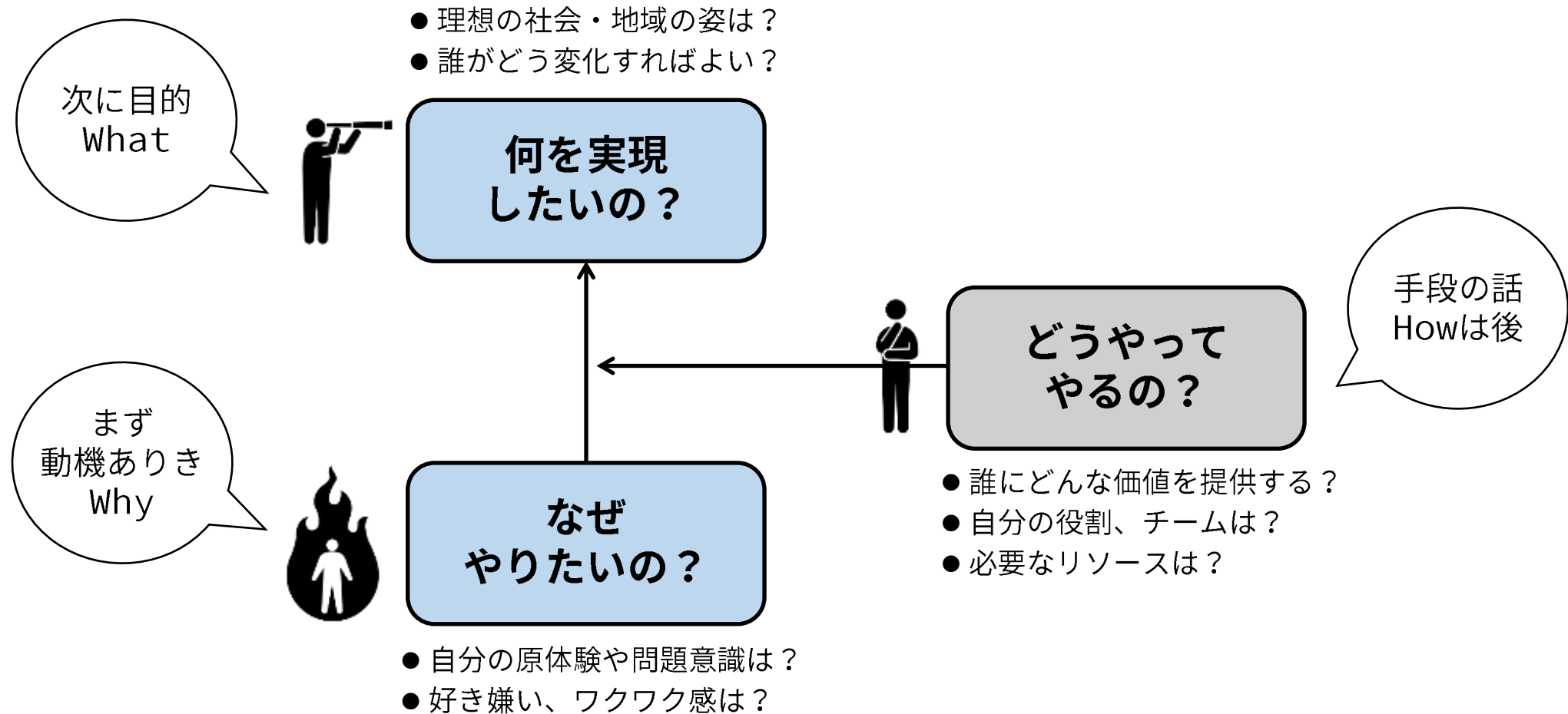
発表① ソーシャルキャピタルMap



発表② 本のある生活を増やしたい

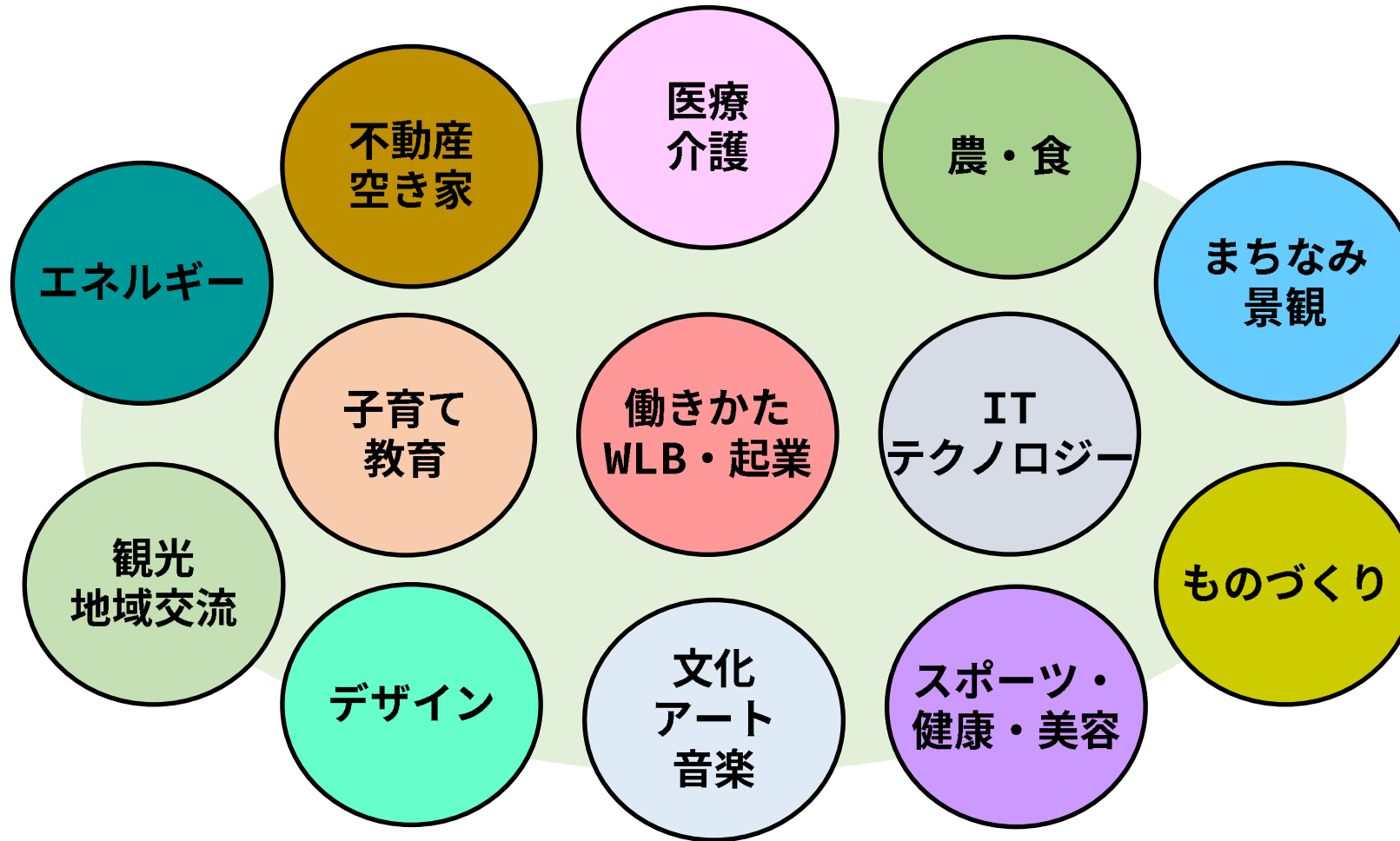


たくらみを考えるための"問い"の視点



地域の距離感、他者との関わりから、WhatとWhyが見えてくる

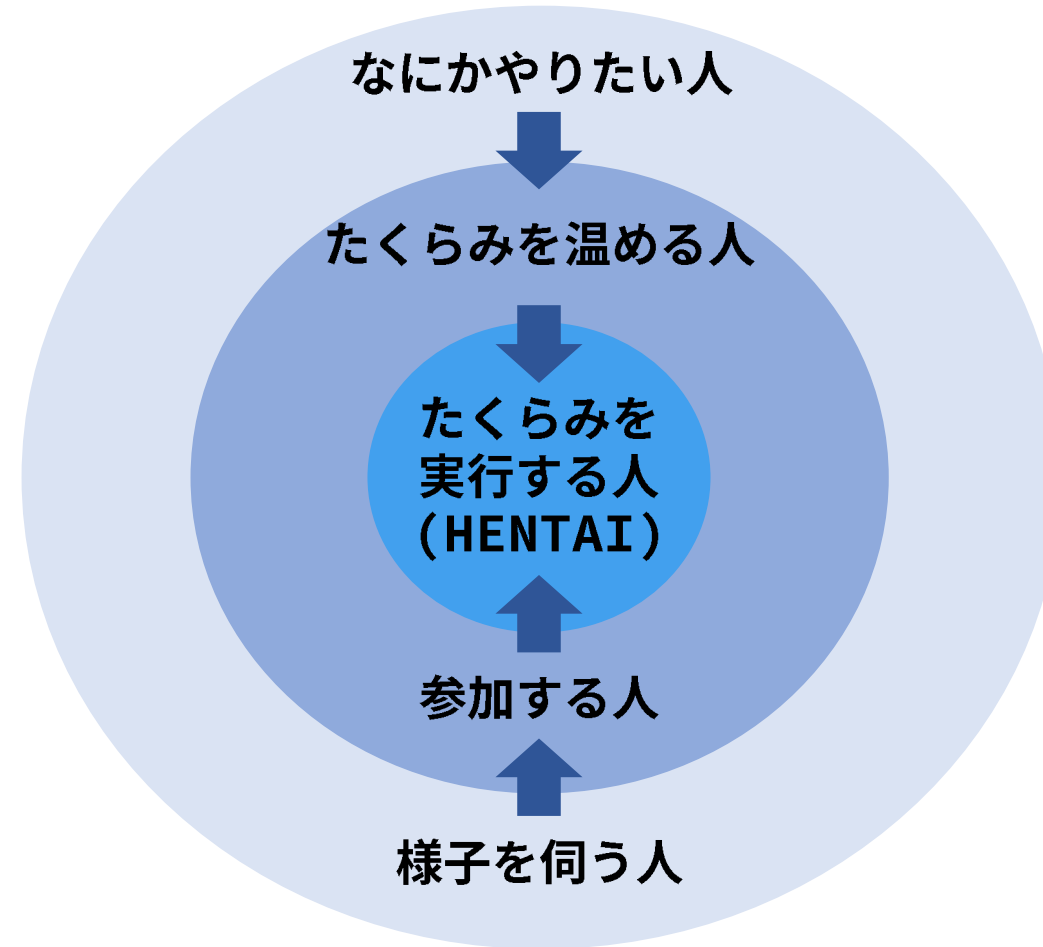
地域のさまざまなテーマ



テーマの幅広さによって、関わる人の多様性が引き出される

実行・実践する人をふやす

- 安心安全なよい関係の中から、リスクテイクしやすい文化が育まれる。
- おもしろい取り組みが生まれ、それに関心を持った人がさらに集まる。



"たくらみ"の集う場

210516 TAKURAMIフェス湘南



おたがいに関心を寄せあい、刺激しあう。→次回は11/7(日)

"たくらみ"の集う場

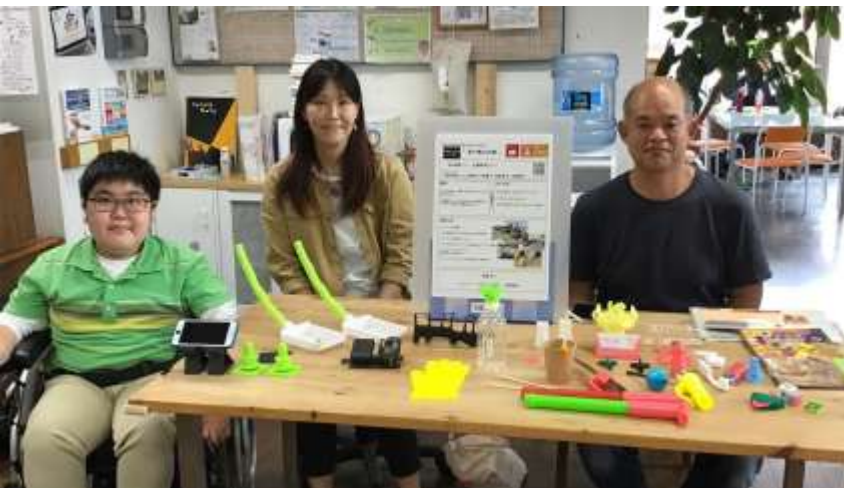
210516 TAKURAMIフェス湘南



茅ヶ崎CAD部

農と食のコミュニティ EdiblePark茅ヶ崎

気軽にスポーツができる場



みちのそらぢに (路空)
自分で決めるコーヒースタンド

「音戦宅球」プロジェクト

話せるシェア本屋とまり木

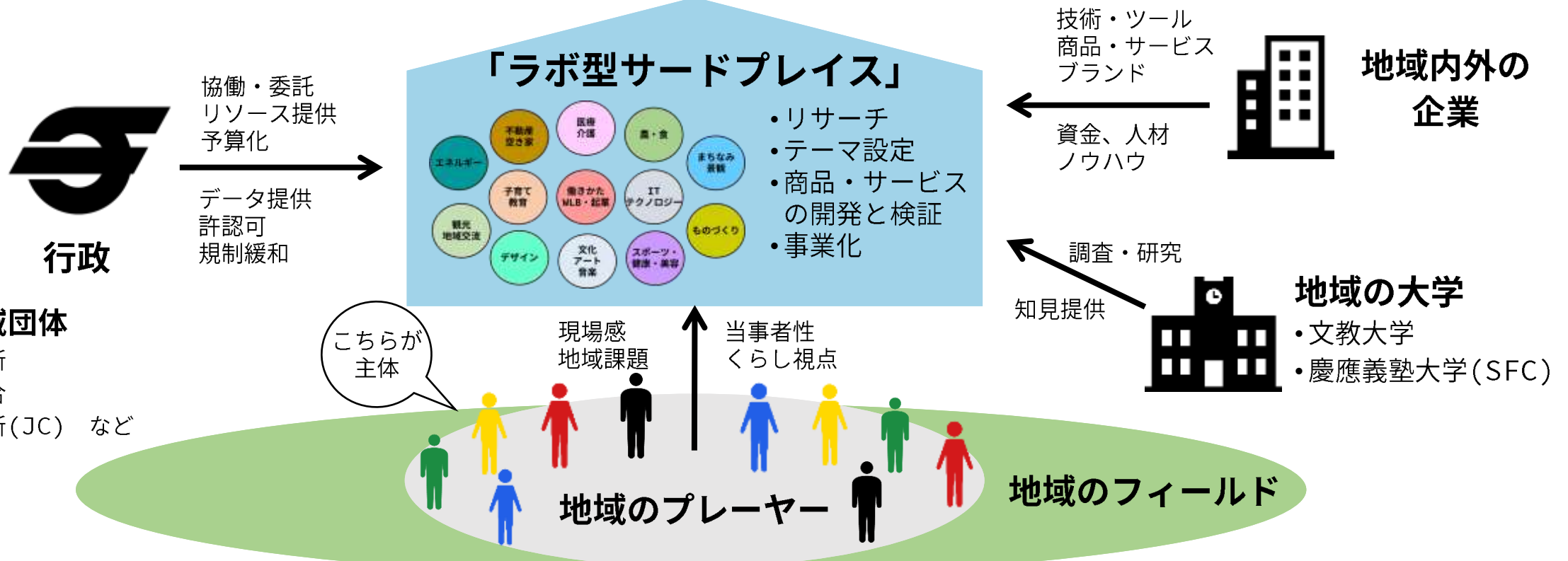
多様な人が集まる場から、"自走"が生まれる

ゆるやかな関心と目的のもと、多様な人が集まり試行錯誤できる場が必要となる。

- 実践共同体 (community of practice)
- コミュニティ・ハブ

めざす姿
SDGs、総合計画、
地域ビジョン

整合性 ↑ 意味づけ



場づくりと ファシリテーション

場づくりアプローチ (コミュニティ・ベースド・アプローチ)

場づくりを取り入れることによってできること

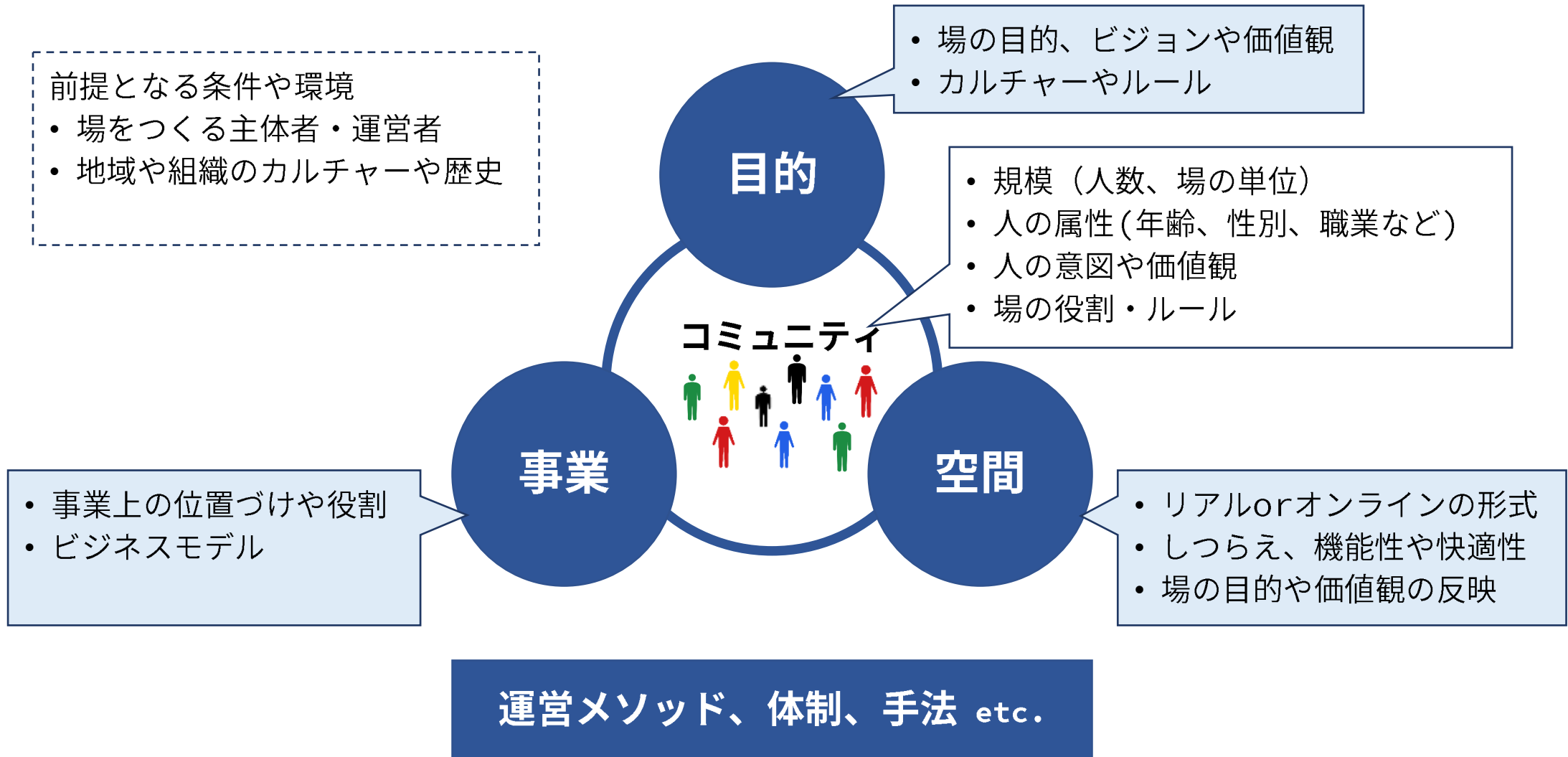
- 目的に向けた、効果的な認知拡大・巻き込み・仲間づくりの手法。
- ビジネスや地域活動やボランティア、趣味などジャンルは問わない。
- 対象は、顧客、従業員、協力者、など立場に関わらず有効。
- 目的を共有し、活動や場に愛着や思い入れを持ってくれることで、広報宣伝、企画運営、コミュニティ維持にも主体的に力を貸してもらえる。



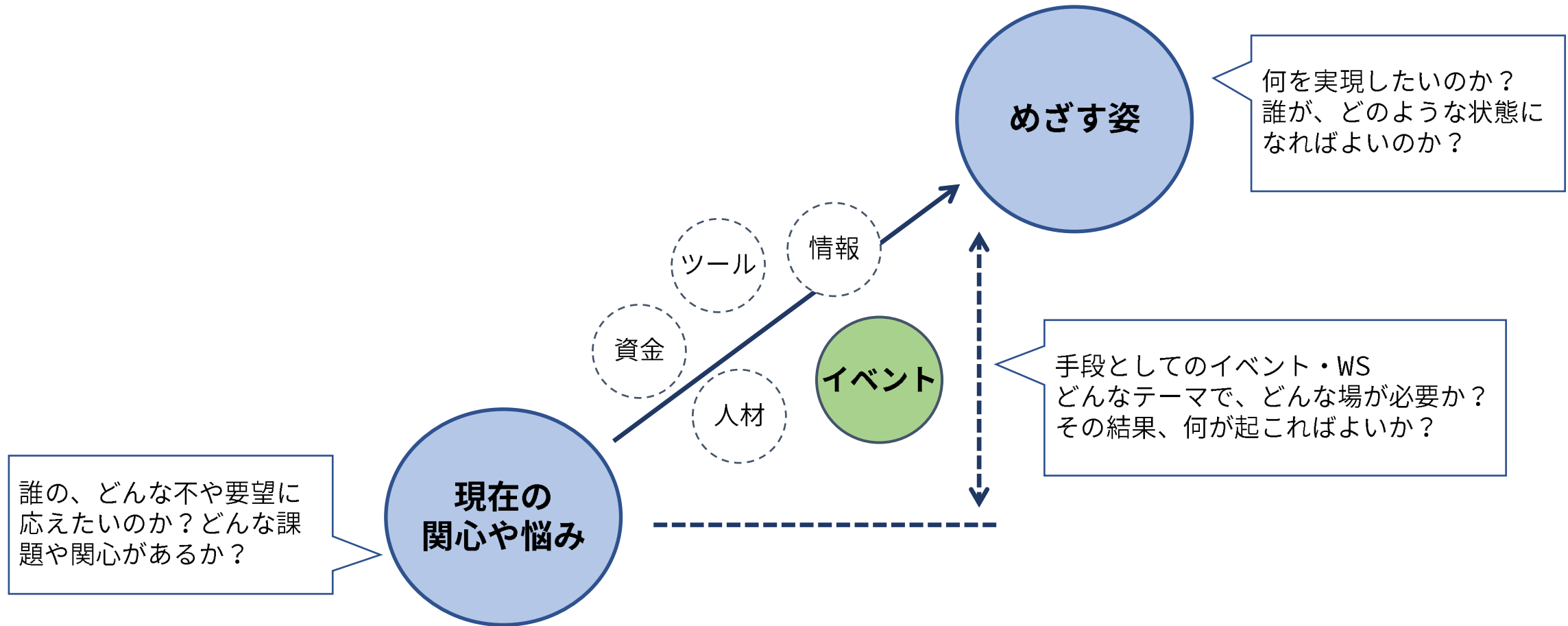
- **よい場(コミュニティ)を活動のエンジンとして持つことで、新たな活動を生み出し、推進し続けることができる。**
- **場づくりはそのための手段と捉える。**

場の要素

何のために、誰が集まるのか、が出发点。



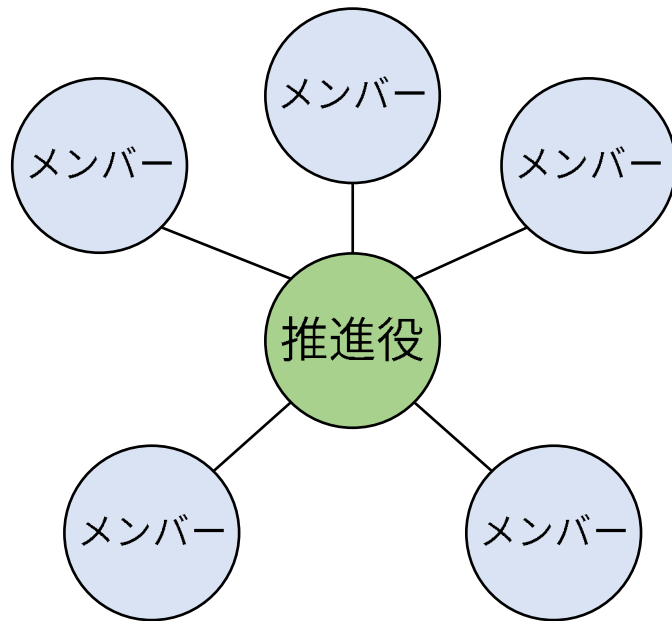
イベント（≡場）はなんのため？



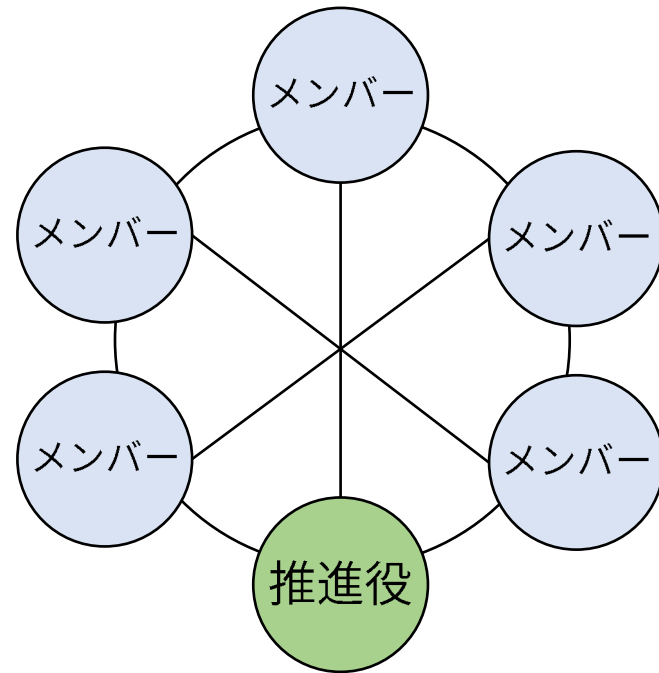
何のためにやるのか？起こしたい変化に目を向ける。

自走する場をめざす

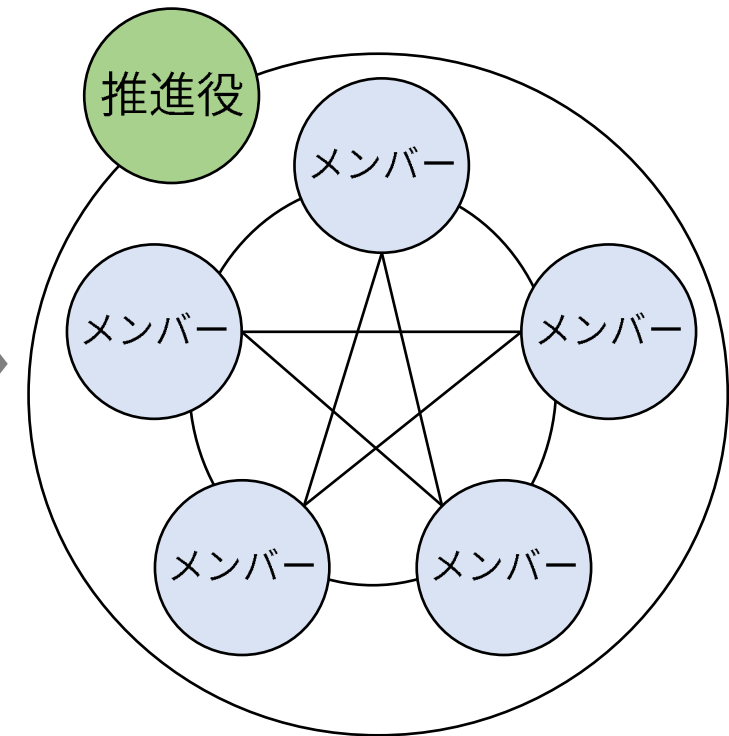
Step1
リードする



Step2
調整する

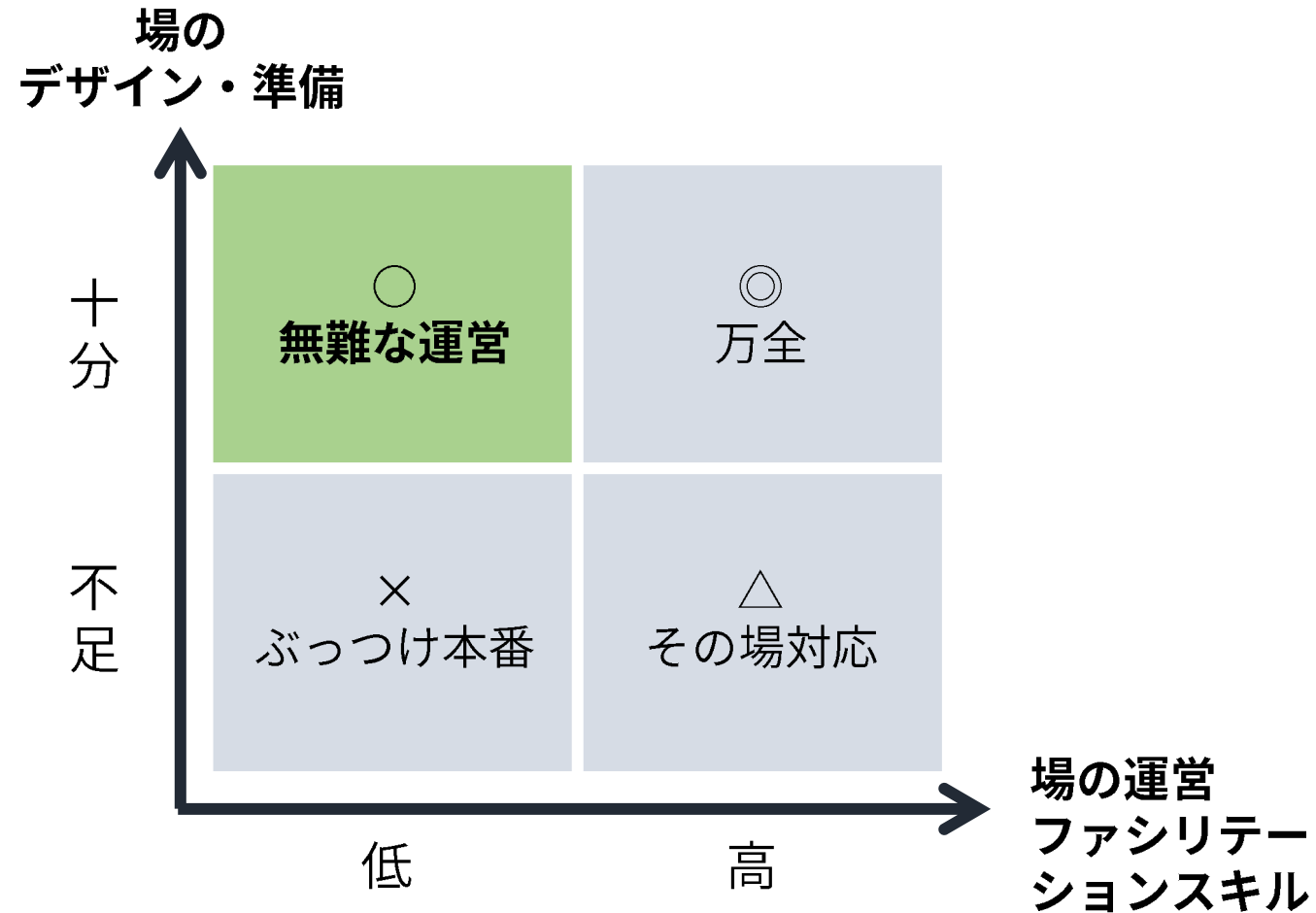


Step3
見守る



自走をうながすことで、場やチームは自己組織化していく

デザイン～準備が場づくりの生命線

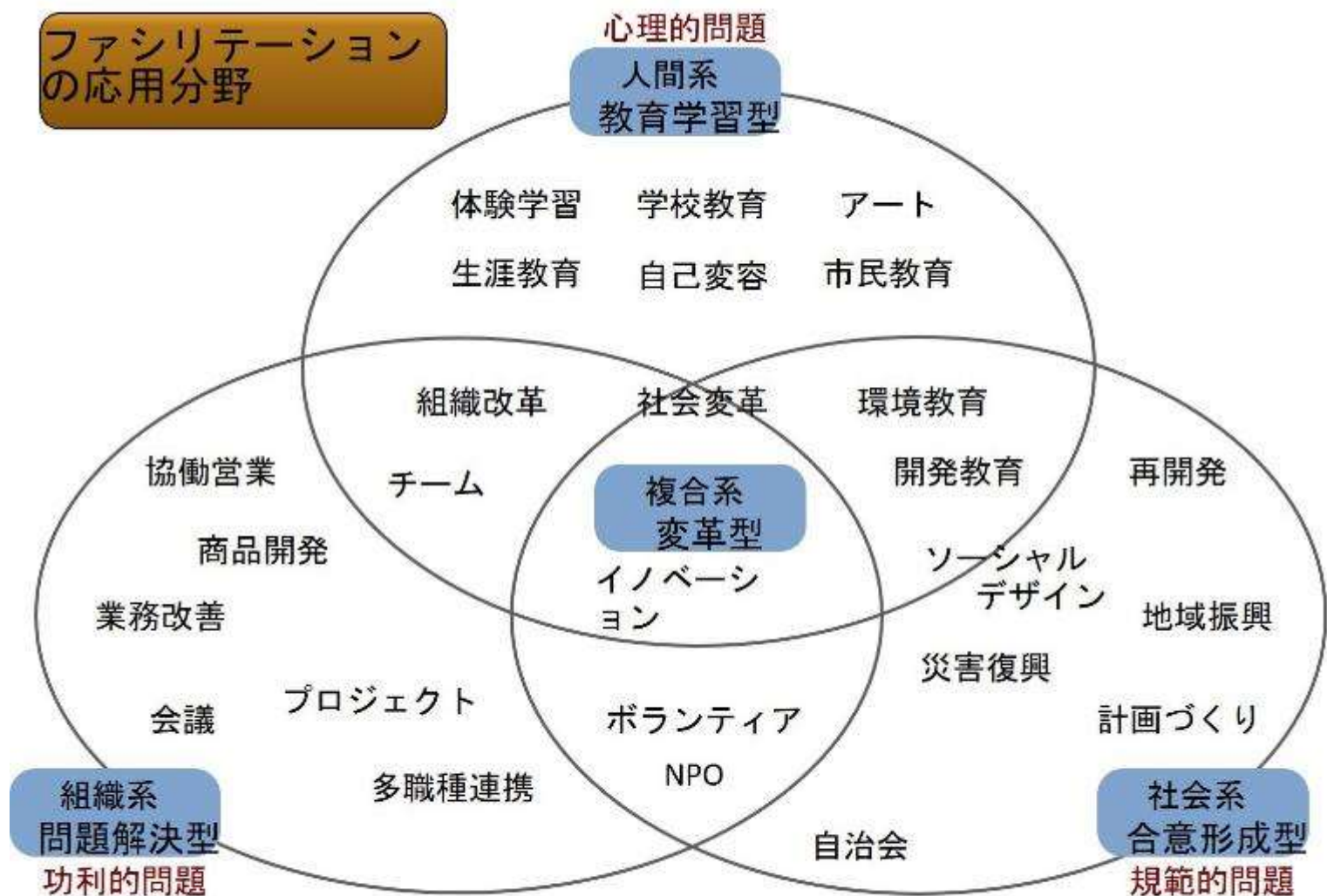


スキルや経験が十分でなくとも、丁寧に備えることで及第点は取れる

ファシリテーションとは？

- facilitation 容易にすること。便利化。促進。
- 会議等の場で、発言や参加を促したり、話の流れを整理したり、参加者の認識の一致を確認したりする行為で介入し、合意形成や相互理解をサポートすることにより、組織や参加者の活性化、協働を促進させるリーダーの持つ能力のひとつ。【出典】Wikipediaより
- ファシリテーション (facilitation) とは、人々の活動が容易にできるよう支援し、うまくことが運ぶよう舵取りすること。集団による問題解決、アイデア創造、教育、学習等、あらゆる知識創造活動を支援し促進していく働きを意味します。その役割を担う人がファシリテーター (facilitator) であり、会議で言えば進行役にあたります。
【出典】NPO法人日本ファシリテーション協会HPより

どのような場面で活用できるのか？



『ファシリテーション入門<第2版>』堀 公俊 日本経済新聞社

ファシリテーションで扱うことは？

①ひと

- どんな人で、どのような目的でその場にいるのか？
- 得たいこと、なりたい状態はどんなものか？
- 他の参加者との関係性は？

②コンテンツ

- 扱うのはどんなモノ・コト、テーマなのか？
- 成り立ちや歴史、考えかた、必要な技術や知識は？
- 論点やポイントはなにか？

場の
ファシリテー
ション

③場そのもの

- その場で考えたい"問い"はなにか？
- 参加者がどんな体験や関係を得られたらよいか？
- 何を理解・体験・習得・議論・学習できればよいか？
- その場から、どのような動きや変化が生まれたらよいか？

場の
デザイン

場に必要な役割

複数のゲスト
が登壇する
場合も。



**事務
サポート**

受付、入室許可、
接続トラブルや問
い合わせの対応。



**スピーカー
講師**

プレゼン、講義、
演目などメインコ
ンテンツの提供。



**ファシリ
テーター**

場づくり、人とコ
ンテンツの回し、
参加者とのつなぎ。



**機器
オペレーター**

映像や音声に関わる
機器操作。配信コン
テンツの品質担保。



主催者

場の責任者としての
指示や意思決定。

場のテーマ・運営スタイルなどにあわせた、適切な役割分担が必要

場の基本的なプロセス



場の目的や概要について知る。
場の全員の自己紹介を通じて、人となりを知る。

場の参加者の
ことを知る
誰？動機は？

ディスカッションのために必要な情報を得る。
視点や論点について確認したり、疑問を解消する。

ディスカッション

論点について意見を出しあう。ものをつくるなどする。
複数名でのグループによる対話的なやり取り。

まとめ

学びや気づき、場の結論や決定事項の整理
今後のアクションの確認。

アフタートーク

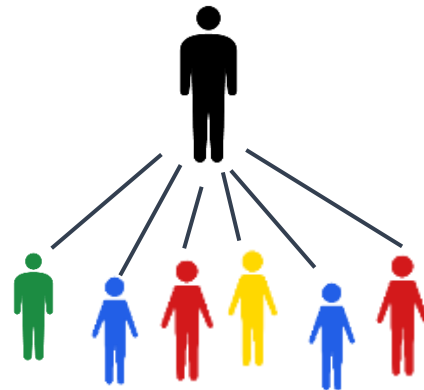
リラックスした状態での気楽な雑談やふり返り。

話したかった
人とつながる

ともに考えることで当事者になり、人とつながる

インプット型

- 視点
 - 話者とコンテンツの価値
- 扱う対象
 - 知識や情報、技術
- 場の関係
 - 知っている人と知らない人
- 成功基準
 - 話者が情報を上手く伝え、参加者は理解できたか？



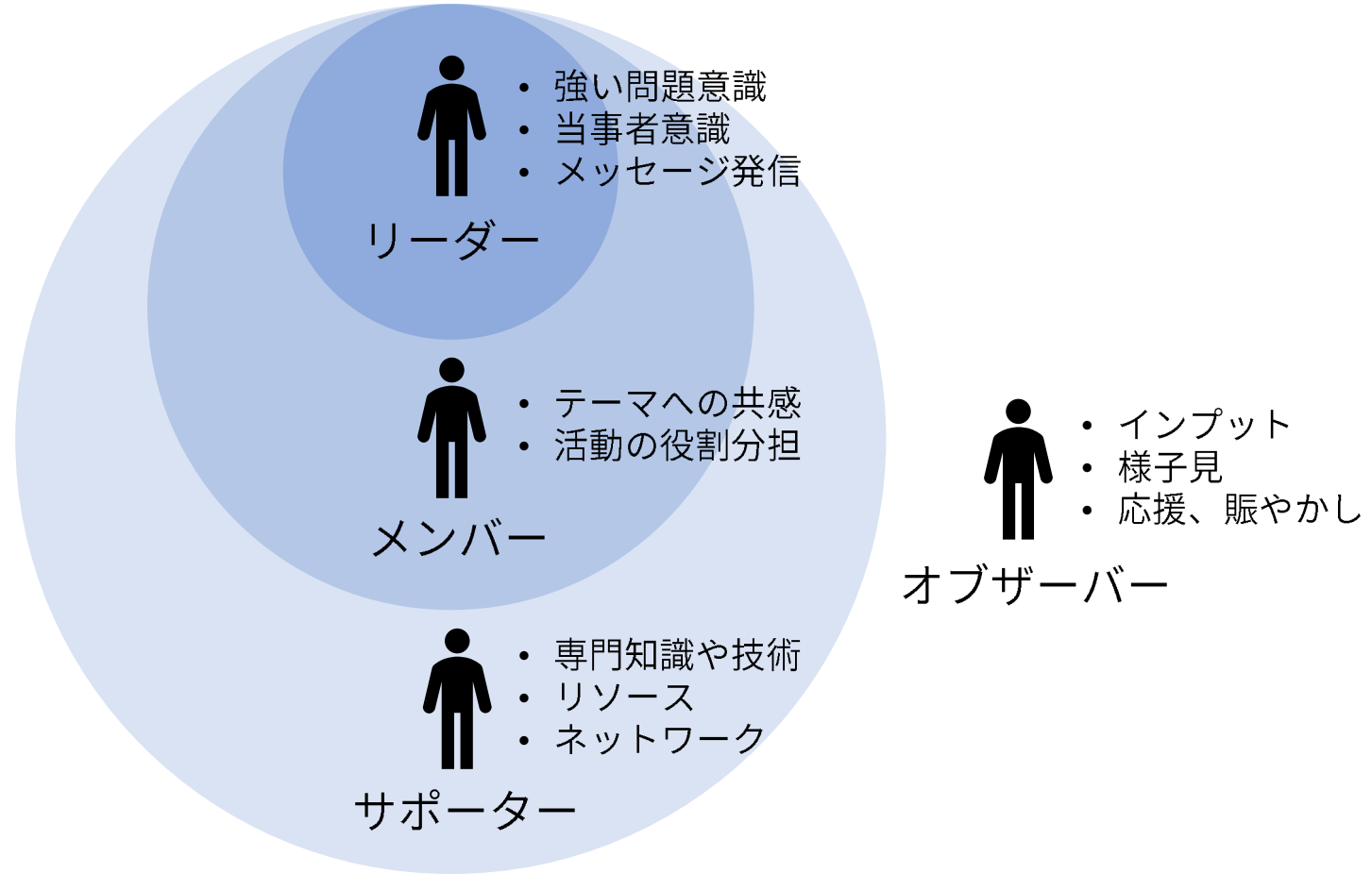
共創型

- テーマと問いの設定
- 人と関係性
- とともに場をつくり考える人
- 多様な視点から、気づきが得られ考えが深まったか？



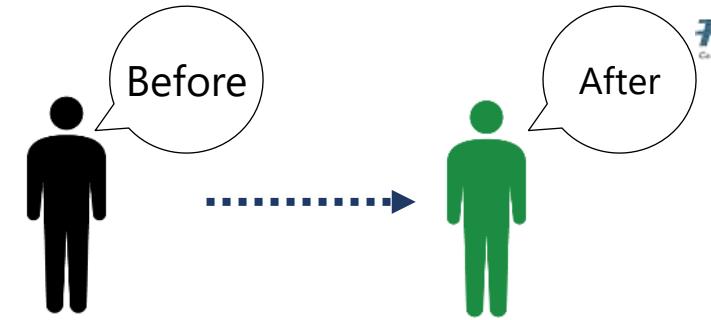
こちらが
メイン

活動への関わりかた



**それぞれの距離感・立ち位置での関わりに意味がある。
関わり方やその意図を、おたがいに共有しておくことが大切**

場を企画する



4つの質問

- 場に来てほしい人は「誰」ですか？
- その人に、どんな「変化」が起きたらよいですか？
- どうしたら「関心」を持ってくれそうですか？
- 場の中でどんな「体験」をしたら、変化が生まれそうですか？

場の目的は、誰かのよい変化を生み出すこと

場の企画・設計ワークシート

テーマ(タイトル)	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 1.ターゲット (誰に?) <ul style="list-style-type: none"> • 年齢、性別、職業、家族構成、嗜好 etc. • 地域、ライフスタイル(衣食職住) • 求めること、困っていること・不 <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; margin-top: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 2.参加後の状態 (どうなったらよい?) <ul style="list-style-type: none"> • 望ましい状態 • 起こしたい、気持ちや行動の変化 • 持ち帰ってもらいたいこと <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; height: 150px; margin-top: 5px;"></div>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 3.広報・集客(注意を引く、フックを掛ける) <ul style="list-style-type: none"> • 目に留まる(キーワード、見た目、告知の手段) • 気になる、関心を持つ、疑問を持つ • 自分が対象だと思う、参加することを決める <div style="border: 1px solid black; height: 150px; margin-top: 5px;"></div> </div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> 4.場における体験(コンテンツ) <ul style="list-style-type: none"> • 場で出会う人(ゲスト、参加者、スタッフ) • 知る・得る・ふれるもの(情報や知識、物やツール) • 主体者としての行動(話す、考える、書く) <div style="border: 1px solid black; height: 150px; margin-top: 5px;"></div> </div>

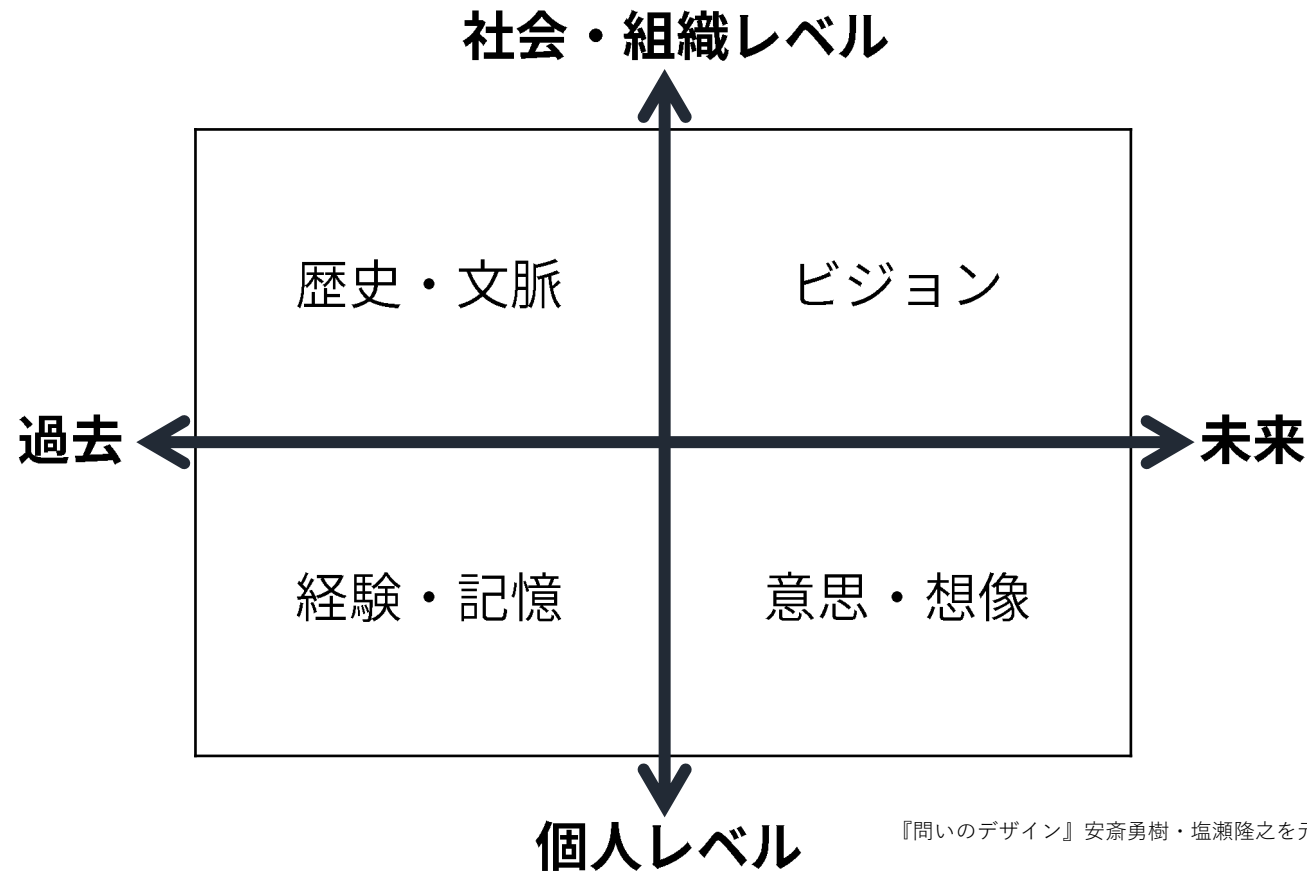
よい"問い"は、思考と関係性を促進する

	問う側	問われる側	機能
質問	答えを知らない	答えを持っている	情報を引き出す コーチングやヒアリング
発問	答えを持っている	答えを知らない	考えを促進する ティーチング
問い	答えを知らない	答えを知らない	創造的な対話を促す

出典『問いのデザイン』安齋勇樹・塩瀬隆之

答えがわからないからこそ、ともに考えるフラットな関係性につながる

問いの視点①



『問いのデザイン』安齋勇樹・塩瀬隆之を元に作成。

問いの組み合わせの例

個人の「経験・記憶」を問い、
自分ごと化する。



個人の「意思・想像」を問い、
視点を未来に向ける。



地域や組織の「ビジョン」を
問い、共通の未来を描く。

場での体験にあわせて、適切な問いを選択し組み合わせる

場の企画・設計ワークシート②

お名前：
記入日：



テーマ (タイトル)	
------------	--

基本情報	日時： 場所： 参加者：	ファシリテーター： 講師： 運営サポート：
	設備・機材： レイアウト：	配布物：

タイム テーブル		時間	内容(体験)	進行	問い
	導入				
	インプット				
	ディスカッション				
	まとめ				

場の企画・設計ワークシート②

お名前：

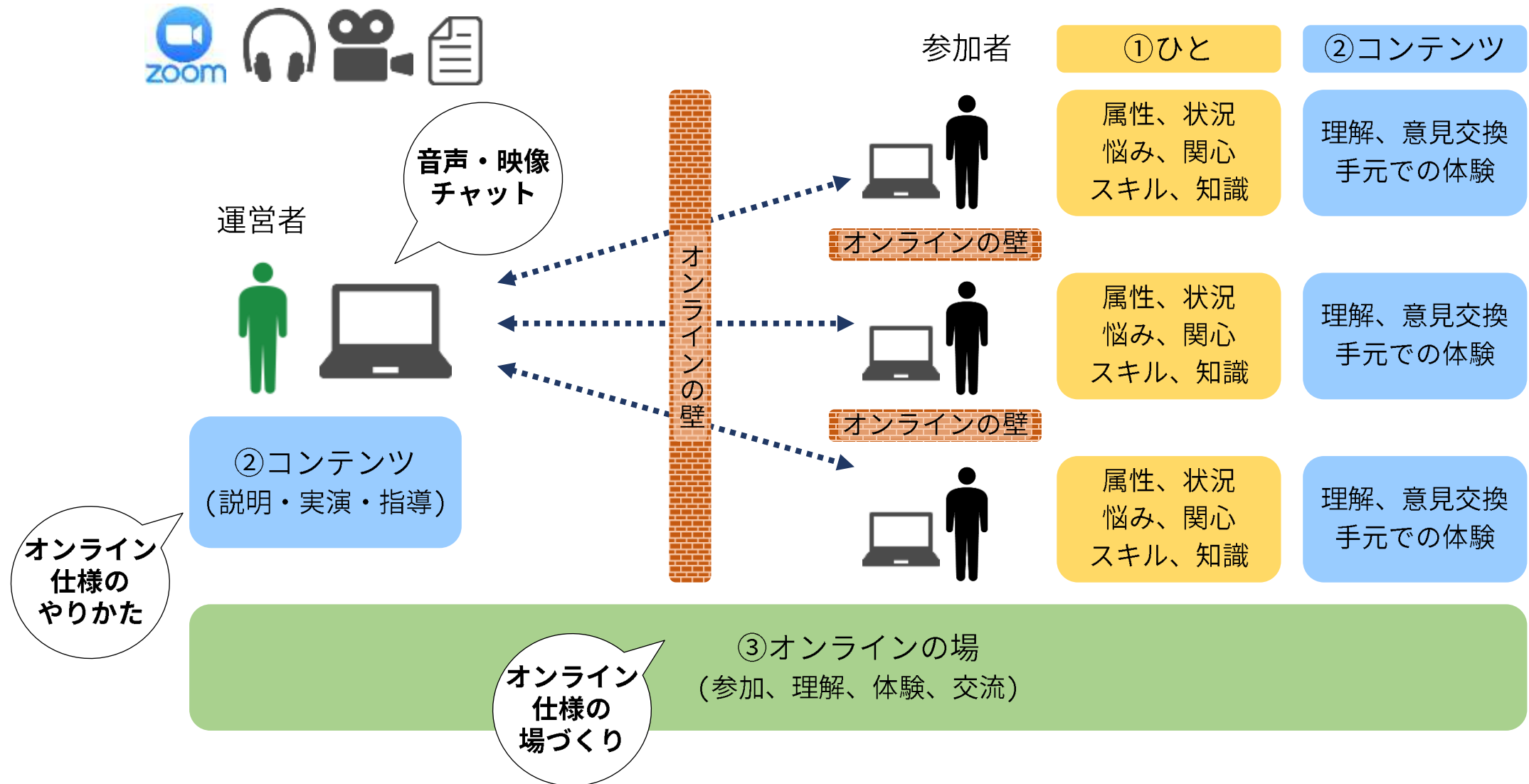
記入日：



テーマ (タイトル)	多様性を活かすファシリテーション講座	
基本情報	日時：2021/2/13(土)16:00～18:00 場所：オンライン 参加者：藤沢市民でファシリテーションに関心がある人	ファシリテーター：清水謙 講師：清水謙 運営サポート：藤沢市民活動サポートセンター
準備	設備・機材：Zoom、PC レイアウト：なし	配布物：事後にデータ配布

タイム テーブル		時間	内容(体験)	進行	問い
	導入	00:00～ 00:20	講座の趣旨、参加者が おたがいを知る	<ul style="list-style-type: none"> 趣旨説明、進行説明 参加者全員の自己紹介(4つの視点) 	<ul style="list-style-type: none"> 多様性を活かす場のファシリテーションとは？
	インプット	00:20～ 00:50	ファシリテーションに ついての定義や役割、 可能性について知る	講義 <ul style="list-style-type: none"> ファシリテーションの定義、役割 ファシリテーションの活用場面 場のパターンと特徴 	<ul style="list-style-type: none"> ファシリテーターが扱う場とは？ ファシリテーションでは何を扱えば よいか？ 何のために場をつくるのか？
	ディスカッション	00:50～ 01:40	場について、経験のある 状況、理想的な場について 考えることで、 自分ごと化しつつ他者の 視点も知る	グループディスカッション <ul style="list-style-type: none"> 個人ワークの内容共有 発表者への感想や質問 全体共有 <ul style="list-style-type: none"> それぞれの視点からのポイント解説 	<ul style="list-style-type: none"> これまでに経験のある多様性が活か された場とは？ あなたが考える理想の場とは？ 理想と現実のギャップはなぜ生じて いるのか？
	まとめ	01:40～ 02:00	学びの確認と、次回課題 について理解する	<ul style="list-style-type: none"> 内容のおさらいとポイント提示 次回までの課題の提示 	<ul style="list-style-type: none"> 実際の場を見る上で、自分なりに着 目してみたい観点はなにか？

オンラインの場で生じる壁



オンラインでのファシリテーション①ひとの面

オンラインではつかみづらい個人と場の状態を捉え、適切に対応する。

画面からの聴覚・視覚に限定され、
人の雰囲気や場の空気が感じづらい

- 自己紹介の工夫
- 人となりが分かる"イジリ"進行
- 温度が伝わる演出(「背景」、映像など)

参加者の理解度や反応を感じづらい

- 生ジェスチャーや小物
- 「反応ボタン」(いいね!、挙手)
- 「チャット」、反応を確認する時間を取る。

雑談など自由なやり取りが難しく、
偶然の発見や出会いが起こりづらい

- ブレークアウトルームでのおしゃべり
- おたがいの情報の見える化
- 終了後の"空白の時間"

オンラインでのファシリテーション②コンテンツ面

画面越しでも伝えやすく体験しやすい工夫が必要となる。

プレゼン/セミナー型
(情報や知識の共有、インプット)

- 伝わる構成や素材(PPTや写真)の工夫
- 「画面共有」による資料の見せかた
- 身振り手振りが見える映像

ワークショップ/対話型
(参加者主体で考える場)

- 進行スケジュールや分担の詳細な設計
- 説明より"問い"に力点を置く
- ワークシートなど考えやすく残せる工夫

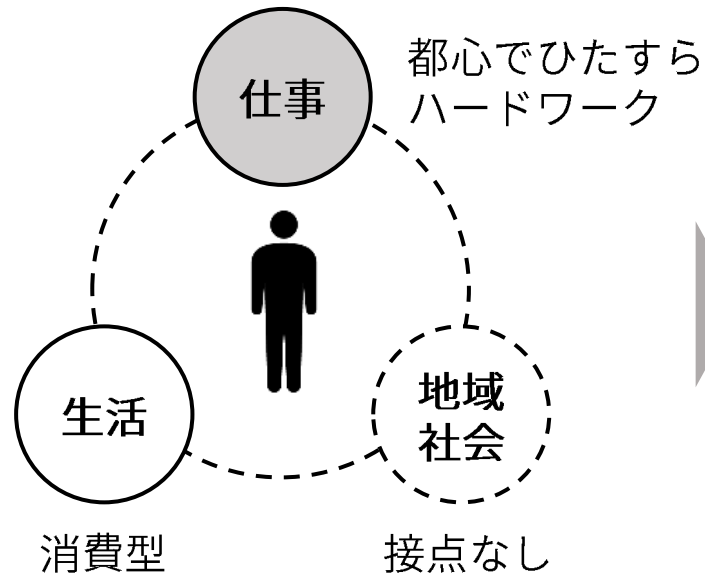
体験型
(体を動かす、料理やものづくり)

- 全体・手元など強調部分を移す映像
- 同期・非同期の組み合わせ
- 参加者が体験しやすいツールや環境の用意

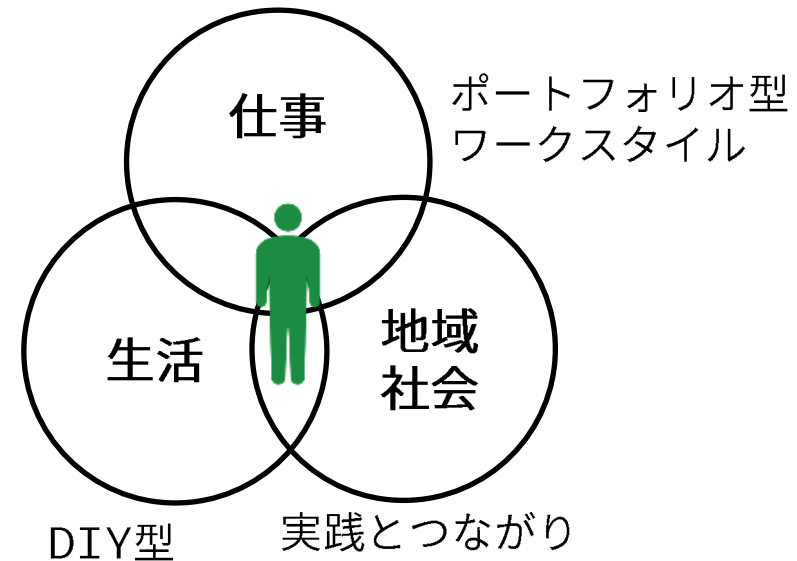
まとめ

統合型のワーク・ライフが主流となる

分離・バランス型

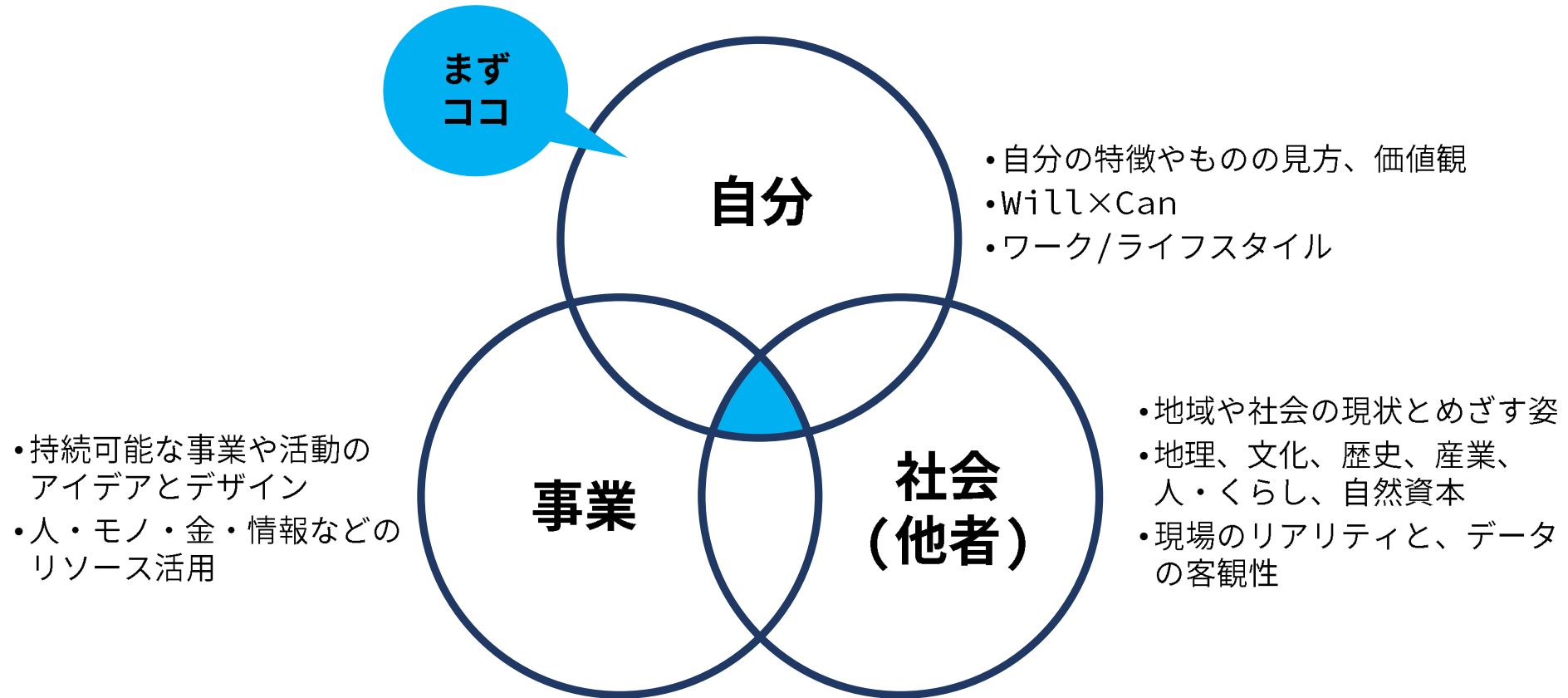


統合型



働きかた・くらしかたにオーナーシップを持つことで
自分のワークライフスタイルを実現したい人がさらに増えていく

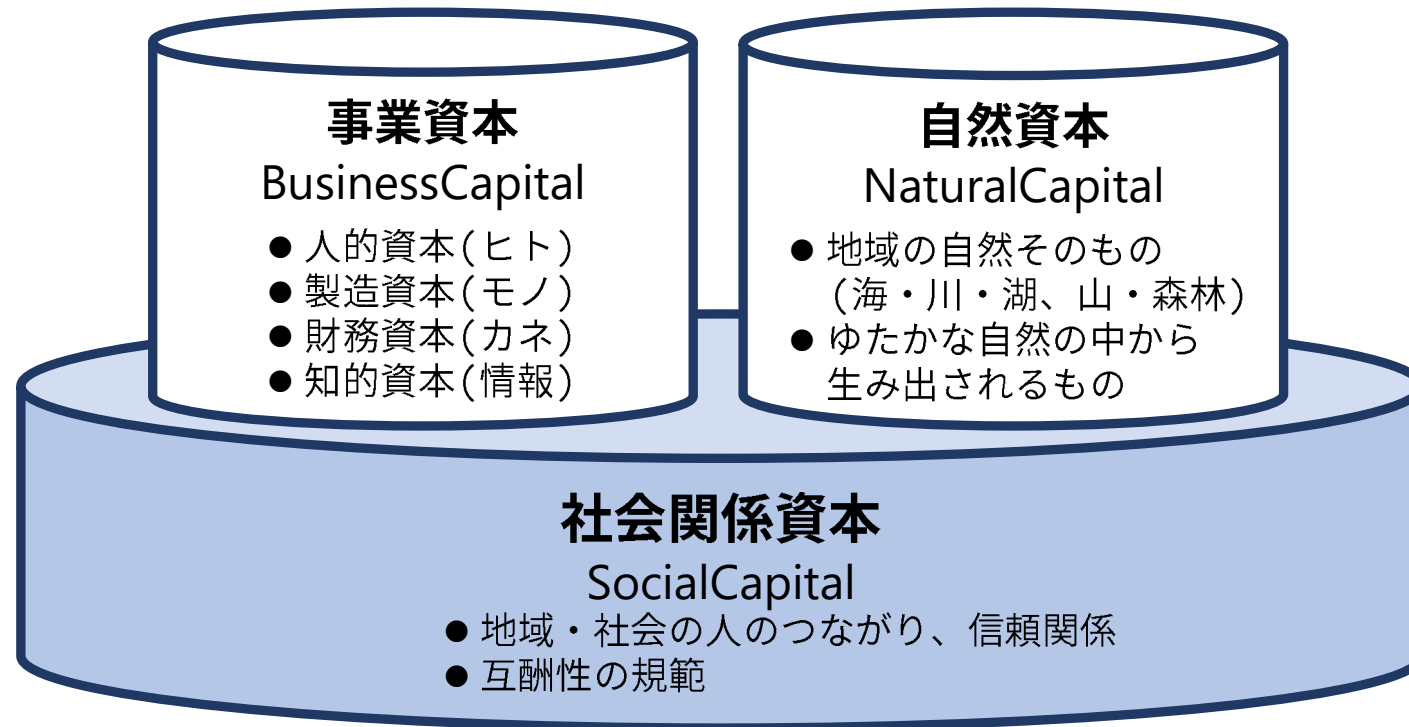
自分を起点にうごいてみることで広がる



人を動かすのではなく、人が動き出す"環境"をつくる

"人とのつながり"という資本をゆたかに

- 関係性が蓄積された社会では、相互の信頼や協力が得られるため、他人への警戒が少なく、治安・経済・教育・健康・幸福感などに良い影響があり、社会の効率性が高まる。



※ソーシャルキャピタルとは、社会・地域における人々の信頼関係や結びつきを表すもの。

たくらみが生まれ育つ、ソーシャルキャピタルがゆたかな社会へ

地域をまるごとラボに！

めざす姿
SDGs、総合計画、
地域ビジョン



- 実践共同体 (community of practice)
- コミュニティ・ハブ



行政

協働・委託
リソース提供
予算化

データ提供
許認可
規制緩和

↑ 整合性 意味づけ

「ラボ型サードプレイス」

- エネルギー
- 不動産
空き家
- 医療
介護
- 農・食
- まちなみ
景観
- 子育て
教育
- 働きかた
MLB・起業
- IT
テクノロジー
- 観光
地域交流
- デザイン
- 文化
アート
音楽
- スポーツ・
健康・美容
- ものづくり

- リサーチ
- テーマ設定
- 商品・サービスの開発と検証
- 事業化

技術・ツール
商品・サービス
ブランド

← 資金、人材
ノウハウ

**地域内外の
企業**



調査・研究

知見提供

地域の大学

- 文教大学
- 慶應義塾大学(SFC)



- 地域団体**
- 商工会議所
 - 商店会組合
 - 青年会議所(JC) など

こちらが
主体

現場感
地域課題

↑ 当事者性
くらし視点

地域のプレイヤー

地域のフィールド

