

魅力的なオンライン授業づくりの 工夫・コツを語るオンラインセミナー



井庭 崇

Takashi Iba

慶應義塾大学総合政策学部 教授

慶應義塾大学 クリエイティブ・ラーニング・ラボ代表

博士（政策・メディア）

魅力的なオンライン授業づくりの 工夫・コツを語るオンラインセミナー

マイクはミュートで、カメラはできる限りオン
にしてご参加いただければと思います。

今日は、気に入った言葉や内容、感想、考えた
ことなどを、いつでもチャットに書き込んでく
ださい。話している途中で構いません。

本日のスライドは、終了後、共有します。



今日学ぶこと & 体験すること

1. オンライン授業のコツ・工夫
2. それらを実際に体験してみる

自己紹介と背景

井庭 崇 Takashi Iba

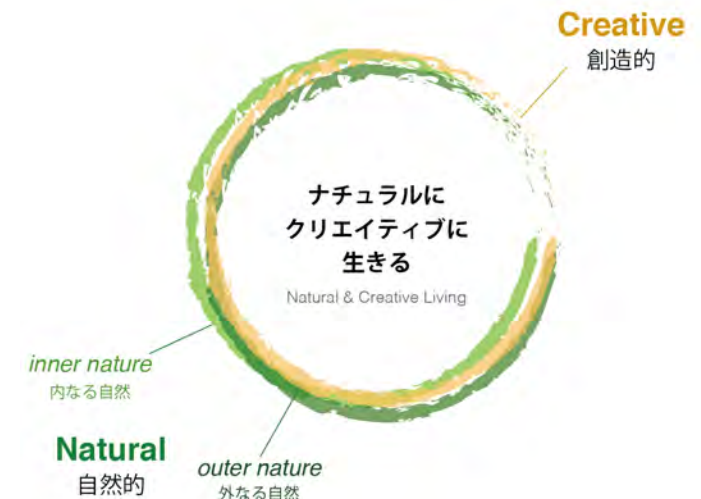


博士（政策・メディア） - Ph.D in Media and Governance
慶應義塾大学SFC 総合政策学部 教授
慶應義塾大学クリエイティブ・ラーニング・ラボ 代表
株式会社クリエイティブシフト 代表取締役社長
国際学術NPO組織 The Hillside Group 理事
一般社団法人 みつかる+わかる 理事

一人ひとりがもつ日常的な創造性（Natural Creativity）の支援の実践研究

ナチュラルな創造社会を支える概念／方法／道具 = メディアをつくる

パターン・ランゲージ



これまでに書いた主な本



1998



2011



2013



2013



2015



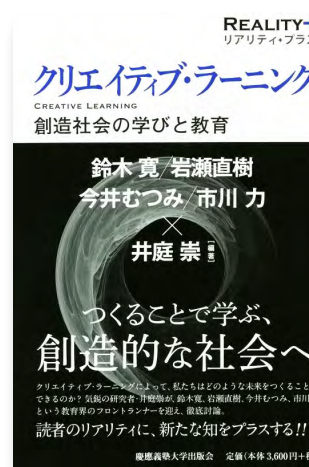
2016



2018



2019



2019



2019

対話のことば

オープンダイアログに学ぶ
問題解消のための対話の心得

「オープンダイアログの知を日常に。
対話の新たな可能性がここにある。」

(筑波大学 医学医療系社会精神保健学教授 斎藤 環)

井庭 崇 長井雅史 著

丸善出版

REALITY+
リアリティ+プラス

クリエイティブ・ラーニング

CREATIVE LEARNING

創造社会の学びと教育

鈴木 寛/岩瀬直樹

今井むつみ/市川 力

井庭 崇 【編集】

つくること学ば、
創造的な社会へ

クリエイティブ・ラーニングによって、私たちはどのような未来をつくることができるのか？ 気鋭の研究者・井庭崇が、鈴木寛、岩瀬直樹、今井むつみ、市川力という教育界のフロントランナーを迎え、徹底討論。

読者のリアリティに、新たな知をプラスする!!

慶應義塾大学出版会 定価(本体 3,600円+税)



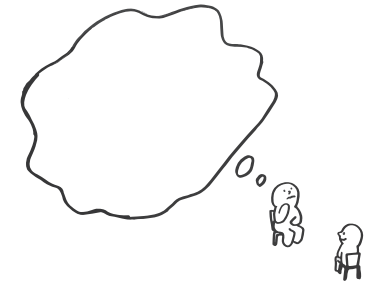
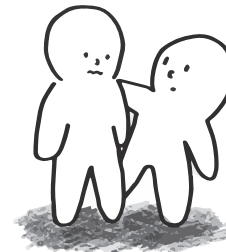
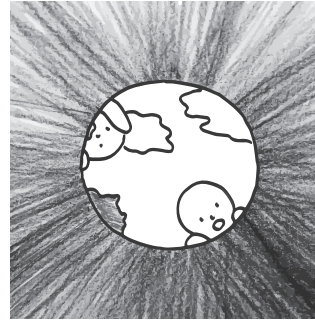
Nature



Personal Farming / Home Farming



Illustrating / Design



COVID-19 Pandemic, 2020

COVID-19 Pandemic, 2020

このような状況のなか、僕は一人の研究者として、また教育者として、自分に何ができるかを考えました。

そう考えるなかで、僕がこれまでに研究で見出してきたもの・学んだこと・得た成果が多くの方々の役に立つかもしれない、と思い始めました。

『コロナの時代の暮らしのヒント』

(井庭 崇, 晶文社, 2020年9月下旬出版)



生活、学び、仕事に子育て
不安に揺れる日々を
いつか思い出になるような
かけがえのないものにする32の知恵

いま、新型コロナウイルス感染症禍で、誰もが大きなストレスや不安を抱えながら暮らしています。この難局を乗り越えるためには、みんなが創意工夫をしながら、自分たちのよりよい暮らし、働き方、学び方をつくっていくしかありません。そこで、さまざまな分野のコツを集め分析・研究してきたプロフェッショナルが、大変な状況のなかでの暮らしをよりよくするヒントを、独自の手法でまとめました。生活、学び、仕事、子育てなど、ひとつひとつの知恵・工夫は、シンプルで簡単なものばかり。お子さんがいる家庭にも、一人暮らしの方にも役立つ32のヒント。みなさんの暮らしをよりよくするための参考になりますように。

今のコロナの時代を、感染症に関係を侵された時代というだけでは終わらせず、身近な人との関係を紡ぎ直した時代として過ごしていこう、そして、社会で起きた出来事をこれからも忘れないというだけでなく、忘れられないほどのかけがえのない人生の一部として生きていこう。そういう思いと希望を持って、本書を書きました。(「おわりに」より)

『コロナの時代の暮らしのヒント』

(井庭 崇, 晶文社, 2020年9月出版)



生活、学び、仕事に子育て
不安に揺れる日々を
いつか思い出になるような
かけがえのないものにする32の知恵

いま、新型コロナウイルス感染症禍で、誰もが大きなストレスや不安を抱えながら暮らしています。この難局を乗り越えるためには、みんなが創意工夫をしながら、自分たちのよりよい暮らし、働き方、学び方をつくっていくしかありません。そこで、さまざまな分野のコツを集め分析・研究してきたプロフェッショナルが、大変な状況のなかでの暮らしをよりよくするヒントを、独自の手法でまとめました。生活、学び、仕事、子育てなど、ひとつひとつの知恵・工夫は、シンプルで簡単なものばかり。お子さんがいる家庭にも、一人暮らしの方にも役立つ32のヒント。みなさんの暮らしをよりよくするための参考になりますように。

今のコロナの時代を、感染症に関係を侵された時代というだけでは終わらせず、身近な人との関係を紡ぎ直した時代として過ごしていこう、そして、社会で起きた出来事をこれからも忘れないというだけでなく、忘れられないほどのかけがえのない人生の一部として生きていこう。そういう思いと希望を持って、本書を書きました。(「おわりに」より)

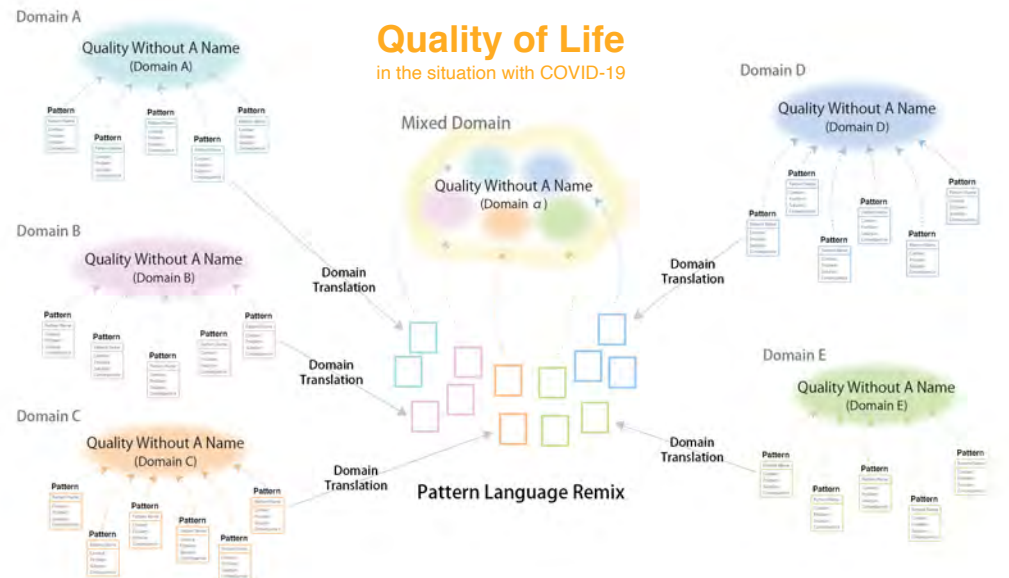
『コロナの時代の暮らしのヒント』

(井庭 崇, 晶文社, 2020年9月出版)



生活、学び、仕事に子育て
不安に揺れる日々を
いつか思い出になるような
かけがえのないものにする32の知恵

Pattern Language Remix & Domain Translation



『コロナの時代の暮らしのヒント』

(井庭 崇, 晶文社, 2020年9月出版)

『コロナの時代の暮らしのヒント』
<https://amzn.to/354071D>



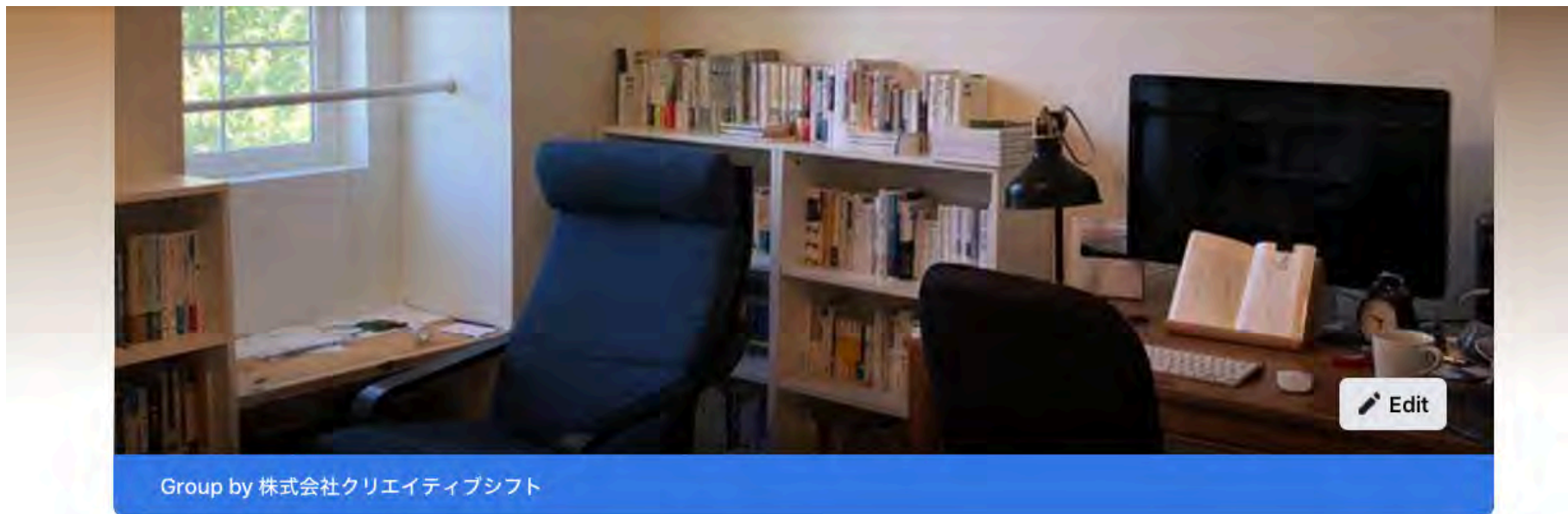
生活、学び、仕事に子育て
不安に揺れる日々を
いつか思い出になるような
かけがえのないものにする32の知恵

いま、新型コロナウイルス感染症禍で、誰もが大きなストレスや不安を抱えながら暮らしています。この難局を乗り越えるためには、みんなが創意工夫をしながら、自分たちのよりよい暮らし、働き方、学び方をつくっていくしかありません。

そこで、さまざまな分野のコツを集め分析・研究してきたプロフェッショナルが、大変な状況のなかでの暮らしをよりよくするヒントを、独自の手法でまとめました。

生活、学び、仕事、子育てなど、ひとつひとつの知恵・工夫は、シンプルで簡単なものばかり。お子さんがいる家庭にも、一人暮らしの方にも役立つ32のヒント。みなさんの暮らしをよりよくするための参考になりますように。

今のコロナの時代を、感染症に関係を侵された時代というだけでは終わらせず、身近な人との関係を紡ぎ直した時代として過ごしていこう、そして、社会で起きた出来事をこれからも忘れないというだけでなく、忘れられないほどのかけがえのない人生の一部として生きていこう。そういう思いと希望を持って、本書を書きました。(「おわりに」より)



Group by 株式会社クリエイティブシフト

遠隔ミーティング & テレワークのコツ・知恵・経験談の共有

Public group · 816 members



+ Invite



About Discussion **Announcements** Rooms Members Events Media



株式会社クリエイティブシフト shared a post.

Admin · April 19 · 🌐

遠隔MTG&テレワークのコツ・知恵・経験談の共有グループでは、ただいま、これらの経験者の方に「よい遠隔MTG&テレワークをするコツ」をご投稿いただいています。

About

本グループ「遠隔ミーティング & テレワークのコツ・知恵・経験談の共有」では、遠隔ミーティング & テレワークのコツ・知恵・経験談をお互いに出し合い、共有し、各自の実践のヒントにすることを目

Facebookグループ「遠隔ミーティング & テレワークのコツ知恵・経験談の共有」

<https://www.facebook.com/groups/remotework.wisdom/>

★ 今週、テレワーク時代の働き方をデザインするための新作パターン・ランゲージを公開します！



オンライン授業のコツ・知恵・経験談の共有（よりよいオンライン授業を目指して）

Public group · 6.1K members



+ Invite



About Discussion Announcements Rooms Members Events Media Files



What's on your mind, Takashi?

+ Room

Photo/Video

Tag People

About

本グループ「オンライン授業のコツ・知恵・経験談の共有（よりよいオンライン授業を目指して）」では、オンライン授業のコツ・知恵・経験談をお互いに出し合い、共有し、高め合うことを目的としてい

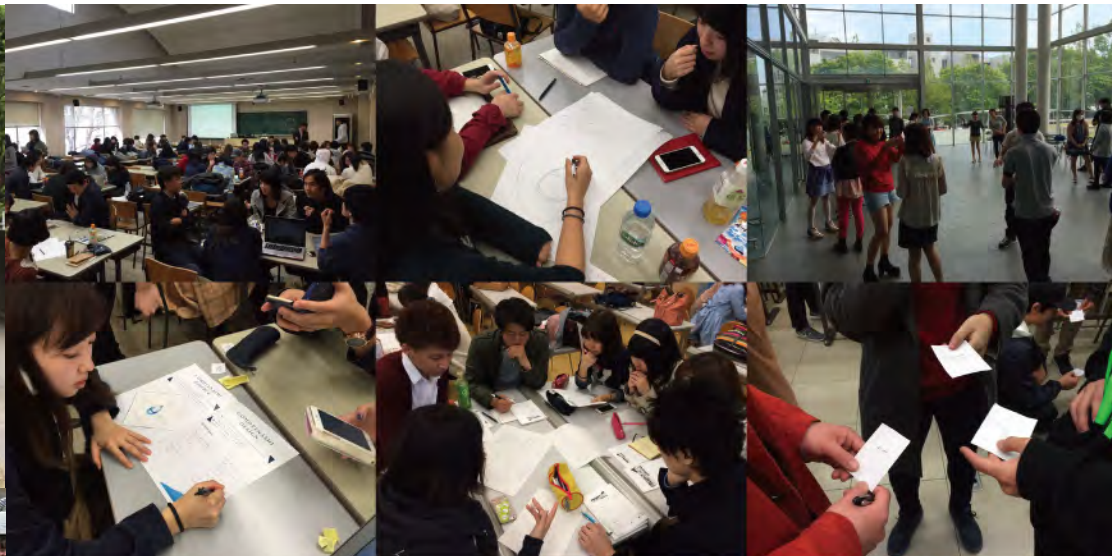
Facebookグループ「オンライン授業のコツ・知恵・経験談の共有（よりよいオンライン授業を目指して）」

<https://www.facebook.com/groups/online.education.wisdom>

これまで15年間、場所と時間をたっぷりと共有する理想の教育・学びの環境づくり



Pattern Language Class at Keio SFC (2018 Spring)



創造社会論



Workshop Design Class at Keio SFC (2019 Fall)



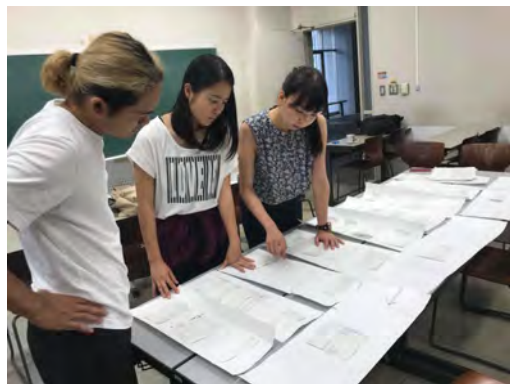
新入生向けの対話ワークショップ



授業履修者とのCoCooking懇親会

井庭研究室

学部1年～大学院生



【特集】「実践的多数人インタラクションの動向と展望」

「コラボレーションによる学び」の場づくり —実践知の言語化による活動と学びの支援—

Support for “Learning by Collaboration”
—Pattern Languages as a Method for Sharing Knowledge of Practice—

井庭 崇
Takashi Iba

慶應義塾大学総合政策学部
Faculty of Policy Management, Keio University.
iba@sfc.keio.ac.jp, <http://web.sfc.keio.ac.jp/~iba/>

Keywords: learning, knowledge, collaboration, facilitation, pattern language.

1. はじめに

現代は、「コラボレーション」の時代だといわれる。コラボレーションとは、複数の人々が、一人ではけっして到達できないような付加価値を生み出す協働作業のことである。チームにおけるコラボレーションにおいても、インターネット上のオープンなコラボレーションにおいても、成功したコラボレーションではコミュニケーションの流れに「勢い」が生まれ、連鎖的に共鳴・増幅していくという特徴がある [井庭 06a]。それは、単なる分業とは異なり、個々人に分割できない「創発」的な事態である。

コラボレーションがもたらす成果としては、個人を超えた付加価値の生成が注目を集めることが多いが、実は、その「アウトプット」だけが成果なのではない。そのコラボレーションに参加したメンバが、その過程で「学び」を得るという点も、重要な成果だといえる。もしコラボレーションの実践によって得られる「学び」があるのであれば、教育の現場においても、「コラボレーションによる学び」の機会を提供し、新しい学びの場を

研究に関連が深いと思われる。その意味で、本論文が、人工知能研究への何らかの刺激を提供できれば幸いである。

2. コラボレーションによる学び

本論文のテーマである「コラボレーションによる学び」は、「話し合い」を通じて「アウトプット」を生み出す活動を通じた学びである。このように、「アウトプット」や「話し合い」を重視するということは、学ぶための対象や素材を教員の側が用意するのではなく、学習者自身が生み出すことになるため、従来の教授法とは異なるアプローチが必要となる。そこで、以下では、「アウトプットから始まる学び」と「話し合いによる学び」について概観することから始めたい。

2-1 アウトプットから始まる学び

従来の教育では、知識を吸収する、つまり「インプット」することが「学び」であり、何かをつくり実践したりする「アウトプット」は、学んだ後の「応用」であると考えられる傾向が強かった。しかし、著者自身の学習・教育経験を振り返ってみても、アウトプットを生み出す

井庭 崇, 「コラボレーションによる学び」の場づくり: 実践知の言語化による活動と学びの支援, 人工知能学会誌, Vol.24, No.1, 2009, pp.70-77

REALITY+
リアリティ・プラス

クリエイティブ・ラーニング

CREATIVE LEARNING

創造社会の学びと教育

鈴木 寛 / 岩瀬直樹

今井むつみ / 市川 力

井庭 崇

【編著】

つくることで学ぶ、
創造的な社会へ

クリエイティブ・ラーニングによって、私たちはどのような未来をつくることができるのか? 気鋭の研究者・井庭崇が、鈴木寛、岩瀬直樹、今井むつみ、市川力という教育界のフロントランナーを迎え、徹底討論。

読者のリアリティに、新たな知をプラスする!!

慶應義塾大学出版会 定価(本体 3,600円+税)

井庭 崇 編著, 鈴木 寛, 岩瀬 直樹, 今井 むつみ, 市川 力, 『クリエイティブ・ラーニング: 創造社会の学びと教育』, 慶應義塾大学出版会, 2019年

COVID-19 Pandemic, 2020

2020.04.06 [SFCニュース](#) [ニュース](#)

環境情報学部 新入生・在学生のみなさんへのメッセージ

新入生・在学生のみなさんへのメッセージ

環境情報学部長 脇田 玲

家にいろ。

自分と大切な人の命を守れ。

SFCの教員はオンラインで最高の授業をする。

以上。

<https://www.sfc.keio.ac.jp/news/014513.html>

僕も、まったく同感だった。



慶應義塾大学 SFC 授業 online!

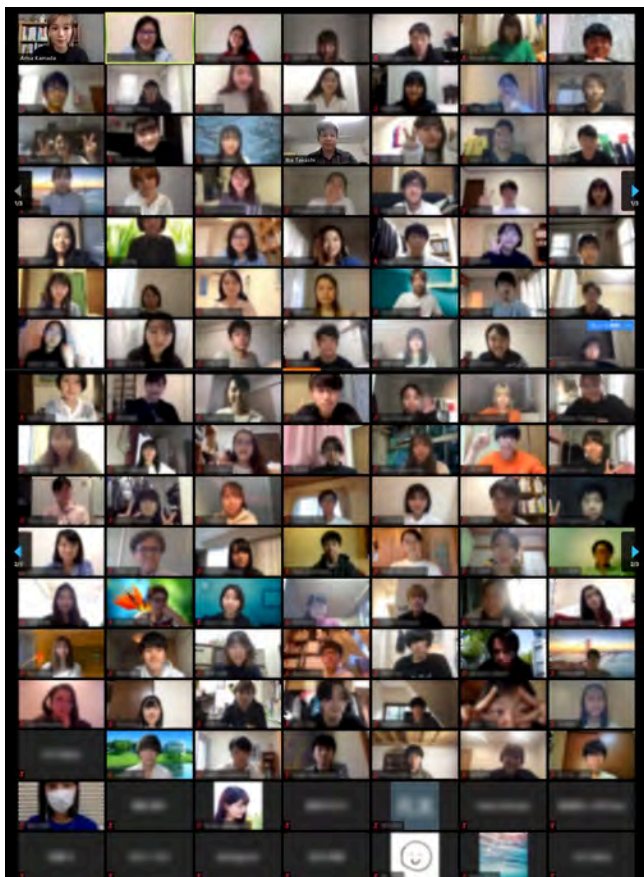
パターンランゲージ 2020

「ナチュラルにクリエイティブに生きる」




井庭 崇
鎌田 安里紗

履修者 120人
学部生 1~4年



慶應義塾大学 SFC 授業 online!

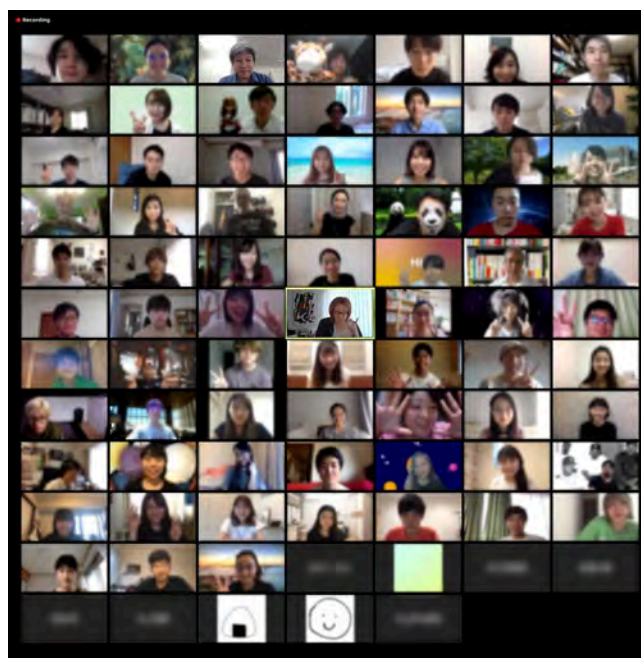
創造システム理論 2020

ゆるい創造 / カオス / トリックスター




井庭 崇
若新 雄純

履修者 80人
学部生 1~4年



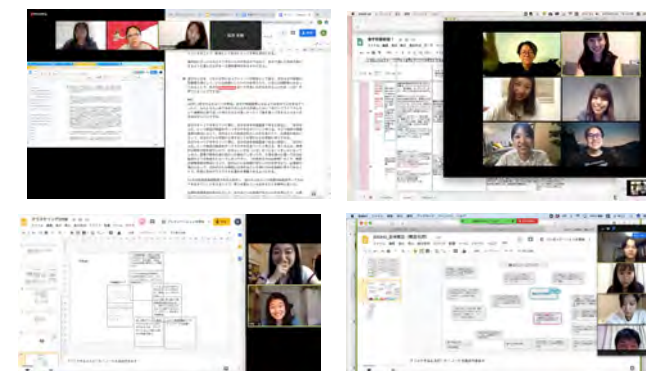
Keio SFC

IbaLab2020

Online Challenge!!



メンバー 40人
学部生 2~4年 + 大学院生 + 研究員



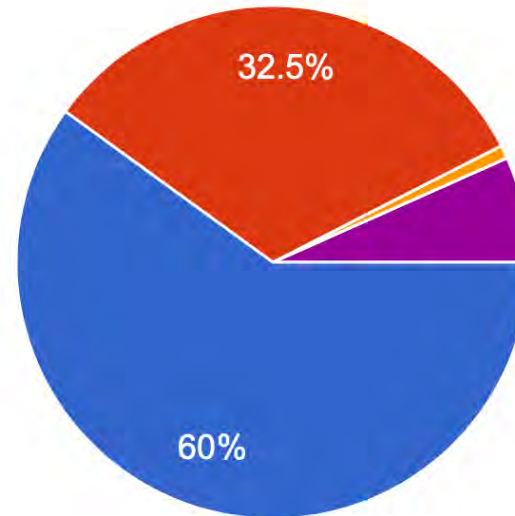


井庭 崇

鎌田 安里紗

この授業は、面白かったですか？

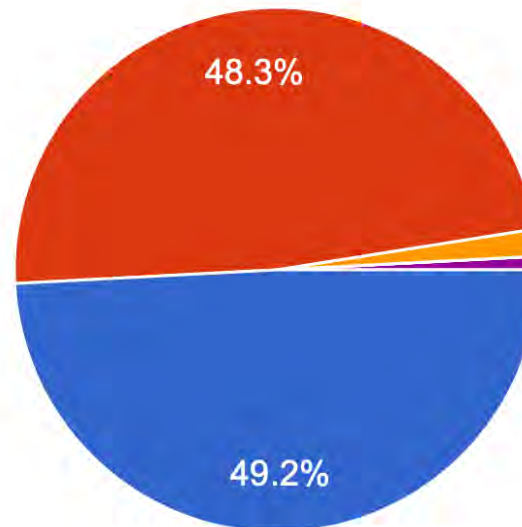
120 responses



- とても面白かった
- 面白かった
- 面白くなかった
- ぜんぜん面白くなかった
- どちらとも言えない

この授業では、学びがありましたか？

120 responses



- とても学びがあった
- 学びがあった
- 学びはなかった
- ぜんぜん学びはなかった
- どちらとも言えない



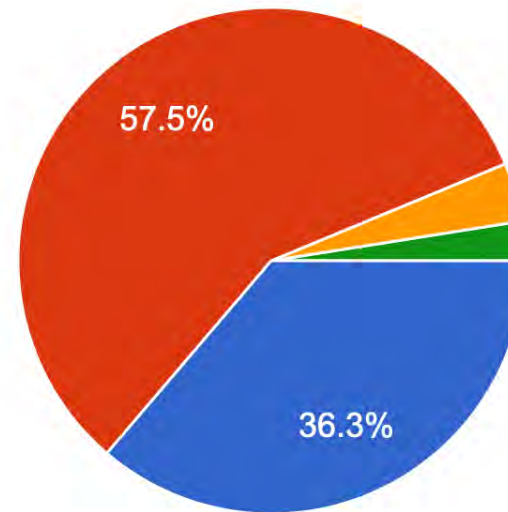
井庭 崇



若新 雄純

この授業は、面白かったですか？

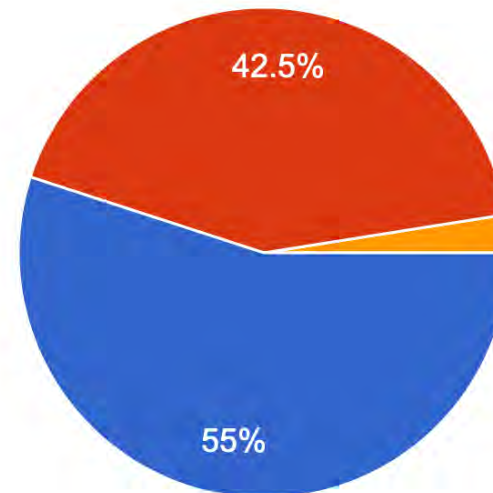
80 responses



- ★ 最高だった！ ★
- とても面白かった
- まあ面白かった
- あまり面白くなかった
- ぜんぜん面白くなかった
- 最低！

この授業では、学びがありましたか？

80 responses



- とても学びがあった
- 学びがあった
- 学びはなかった
- ぜんぜん学びはなかった
- どちらとも言えない

授業履修者の声

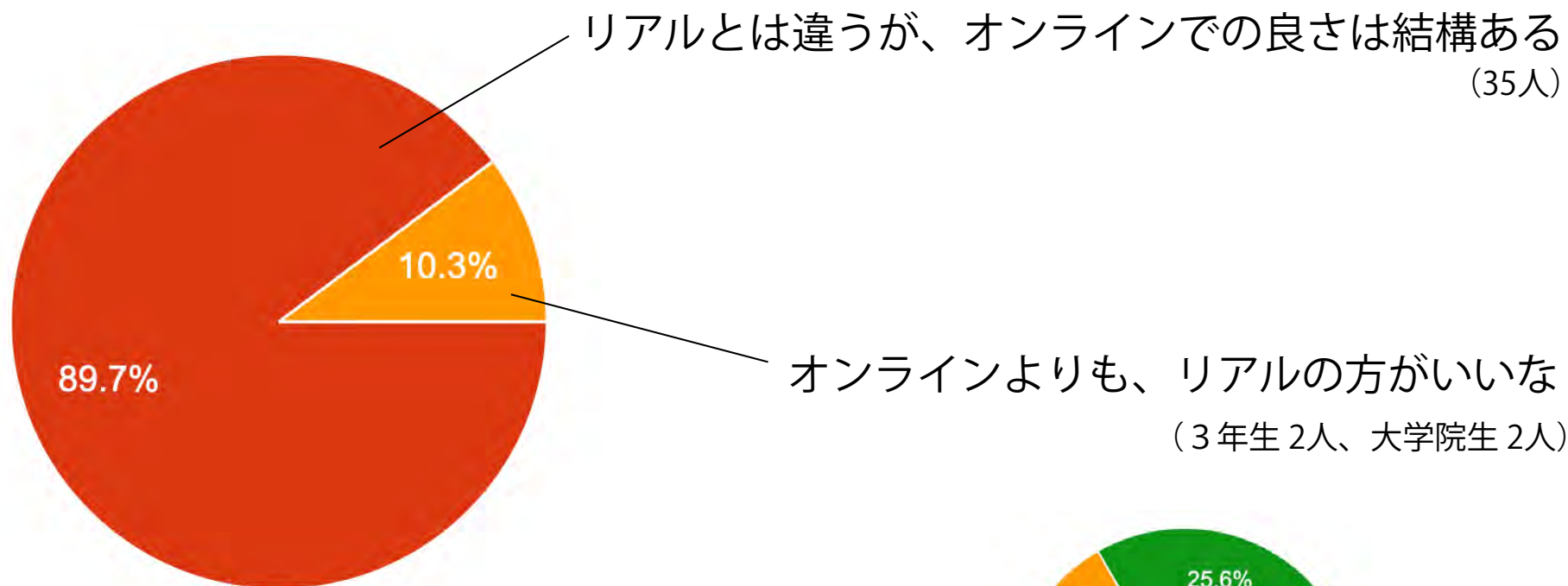


- ・「オンラインだからこそつながりが広がるのはとても魅力的だし、**オンラインの可能性を感じた。**」 (2年生)
- ・「**他の授業にはないスタイルで楽しかったです。**」 (1年生)
- ・「**全体的にとってもインタラクティブであるとともに、インプット&アウトプットのバランスが良く素晴らしい講義でした。**」 (2年生)
- ・「入学早々オンラインで少し凹んでいたのですが、**最高の授業でした!**」 (1年生)
- ・「**これだけ先生が情熱をかけて工夫をしている授業はなかなかないと思います。ありがとうございました。**」 (3年生)
- ・「授業に本格的に入る前に履修者と話し、自己紹介やグループワーク課題について話す事で授業へのモチベーションを高めるとともに、**人と話し交流できる時間があるという点で毎回の授業が楽しみでした。**」 (2年生)
- ・「**オンラインでも人を感じることができてよかったです。**」 (2年生)
- ・「**いろんな人と仲良くなってこの授業内にコミュニティーが生まれるので私はいいい時間だなと思いました。**」 (2年生)



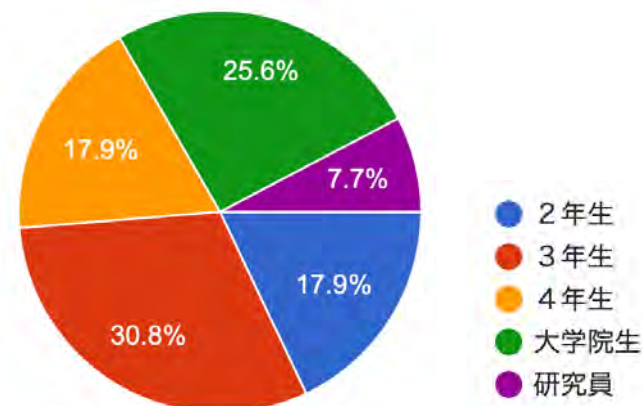
オンラインでの井庭研を1学期やってみて、今どう思っていますか？

39 responses



リアルとは違うが、オンラインでの良さは結構ある
(35人)

オンラインよりも、リアルの方がいいな
(3年生2人、大学院生2人)



魅力的なオンライン授業づくりの 工夫・コツを語るオンラインセミナー



今日お話しすること・体験が、
みなさんの実践への刺激・ヒントとなれば幸いです。

今日学ぶこと & 体験すること

1. オンライン授業のコツ・工夫
2. それらを実際に体験してみる

自己紹介・交流タイム

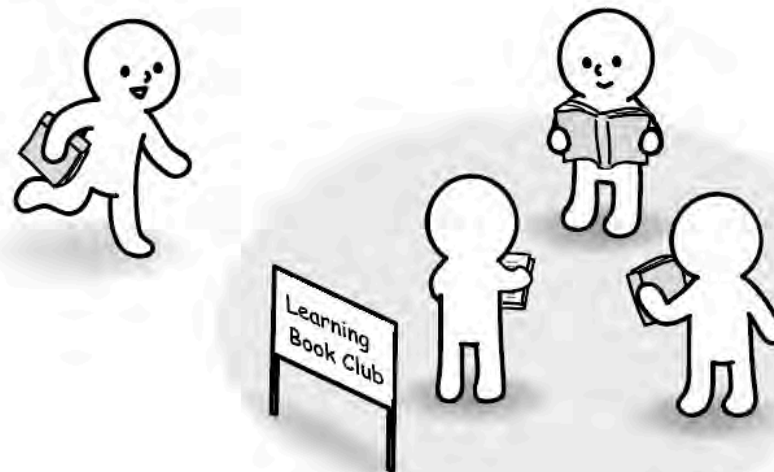
いまから、少人数のブレイクアウトルームに分かれます。
今日のチームメンバーです。

まず、自分のルーム番号を覚えて（メモして）ください。

そして、

ファースト・ネーム（姓名の名の方）の「あいうえお順」で、
自己紹介をしていきます。

日頃どんなことをしているのですか？
+最近の仕事・暮らし、今の気持ち



Zoomミーティング



- 参加者全員のコマが同じ扱い
- みんなで参加している感が強い
- ブレイクアウトして小グループに分かれて話し合いができる

Zoomウェビナー



- パネリストの映像だけが表示される
- 視聴者の映像は無しで、チャット参加のみ
- ブレイクアウトできない
- 対談や大規模なトークイベント等
- 不特定多数が参加するイベントでの映像アーカイブ・公開に適している
(一般参加者の映像が記録・表示されない)

Zoomミーティング



- 参加者全員のコマが同じ扱い
- みんなで参加している感が強い
- ブレイクアウトして小グループに分かれて話し合いができる

授業では、特別な事情がない限り、
インタラクティブな場づくりができる
ミーティング設定がおすすめ

Zoomウェビナー



- パネリストの映像だけが表示される
- 視聴者の映像は無しで、チャット参加のみ
- ブレイクアウトできない
- 対談や大規模なトークイベント等
- 不特定多数が参加するイベントでの映像アーカイブ・公開に適している
(一般参加者の映像が記録・表示されない)

まず最初に。

オンラインでも、リアルな教室と同様に
教師の語りや熱量によって、
受講者のエクスペリエンスは大きく変わる。

オンラインでも、リアルな教室と同様に
教師の語りや熱量によって、
受講者のエクスペリエンスは大きく変わる。



(遠隔にいる) 生徒・学生に
しっかりと語りかけるように
授業をする

授業履修者の声



- 「かなり熱量のある良い先生の授業を選んで取ったつもりだったので、**オフラインと変わらない、またはそれ以上のクオリティだった**と感じる。」（2年生）
- 「毎週楽しみな授業でした。丁寧に授業の構成を考えていただきありがとうございます。オンラインでも質の高い授業を受ける事ができてとても楽しかったです。」（4年生）
- 「この授業を履修できて心の底から良かったと思います。」（1年生）
- 「とにかく面白かった。最初から最後まで面白くてワクワクした。」（2年生）
- 「本当に大学での忘れられない授業になりました。」（2年生）
- 「最後に拍手が起こる授業はそうそう無いと思います。とても良かったです。」（2年生）
- 「人生の分岐点になるような授業でした。」（2年生）
- 「最高！」（3年生）

リアルな教室で行っていた授業を
オンラインでやろう（再現しよう）とすると
その違いばかり気になってしまう。

リアルな教室で行っていた授業を
オンラインでやろう（再現しよう）とすると
その違いばかり気になってしまう。



オンラインならではの授業を
「再発明」するつもりで、
オンライン授業をつくる

オンライン授業をやってみて、
講師がまず最初に焦るのは

リアルな教室と違って
受講者の反応が返ってこない！

リアルな教室と違って 受講者の反応が返ってこない！



最大49名まで（マシンスペックによっても）表示できるが・・・



スライドを画面共有すると
ほんの一部の人しか見えなくなる

リアルな教室と違って
受講者の反応が返ってこない！



「ラジオ・パーソナリティ」
の気持ちで臨む

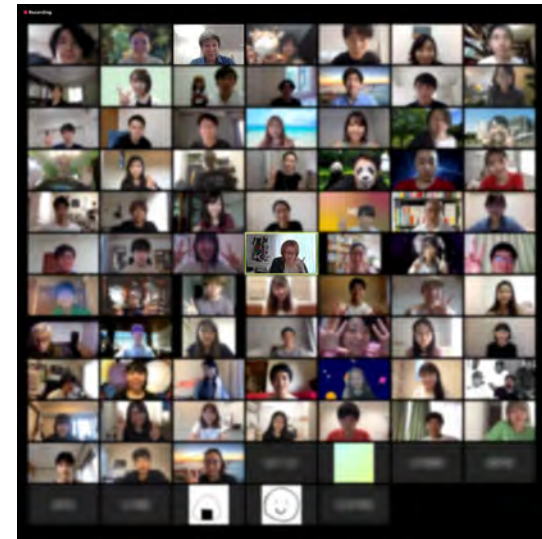
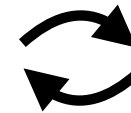
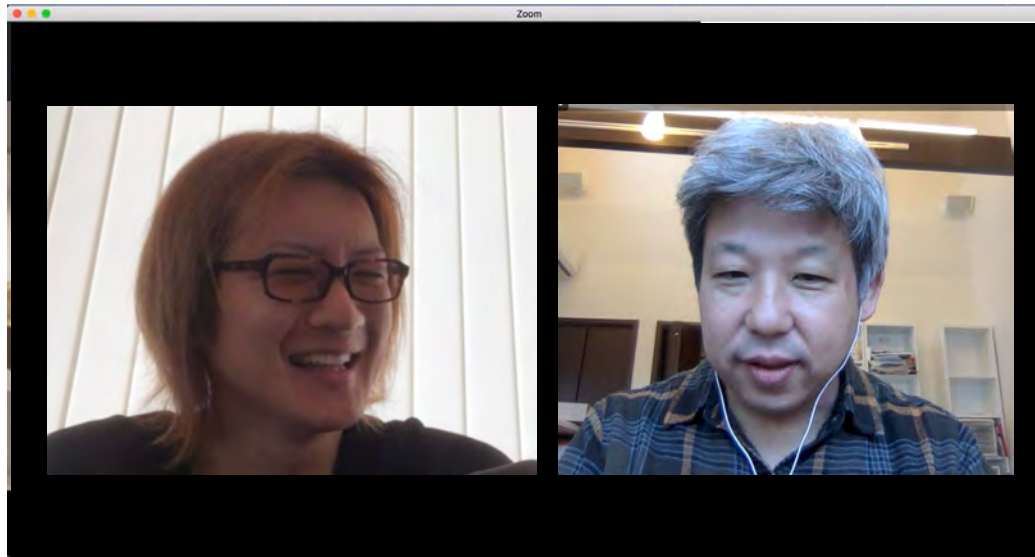
ラジオ番組スタイル



@J-Waveスタジオ (2019)

ラジオ番組スタイルであることを宣言する

「ラジオ番組とお便り」スタイル



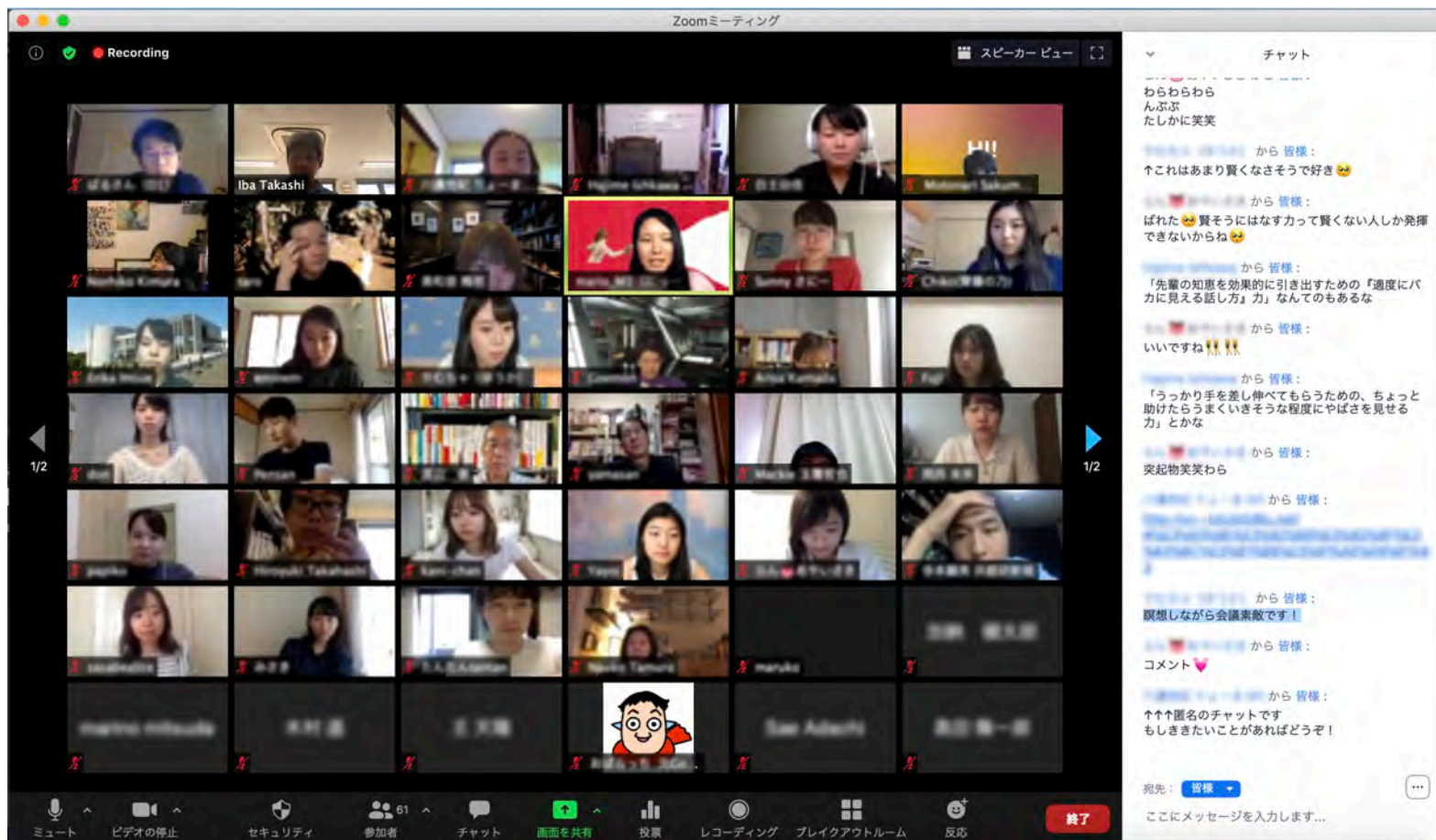
この「**ラジオ番組**」（オンライン授業）は、みなさんの
「**お便り**」（宿題と**チャット書き込み**、お便りメール）
によって成り立ちます。みなさんのお便り、お待ちしております！

ラジオ番組スタイル

履修者にキーワードや反応、感想、質問をチャットに書き込んでもらうように呼びかけ、授業で（その回もしくは次回に）それを拾い、紹介したり、補足したりする。

ラジオ番組スタイル

履修者にキーワードや反応、感想、質問をチャットに書き込んでもらうように呼びかけ、授業で（その回もしくは次回に）それを拾い、紹介したり、補足したりする。



The image shows a Zoom meeting interface. The main window displays a grid of 25 video thumbnails of participants. The chat window on the right is active, showing a list of messages from various participants. The messages are in Japanese and include comments, questions, and reactions. The Zoom toolbar at the bottom shows various controls like mute, video off, security, participants, chat, screen sharing, poll, recording, breakout rooms, and reactions. The top of the window shows the Zoom logo and the title 'Zoomミーティング'.

Zoomミーティング

Recording

スピーカービュー

チャット

わらわらわら
んぷぷ
たしかに笑笑

から 皆様：
↑これはあまり賢くなさそうで好き😊

から 皆様：
ばれた😊賢そうにはなす力って賢くない人しか発揮
できないからね😊

から 皆様：
「先輩の知恵を効果的に引き出すための『適度にバ
カに見える話し方』力」なんてのもあるな

から 皆様：
いいですね👍👍👍

から 皆様：
「うっかり手を差し伸べてもらうための、ちょっと
助けたらうまくいきそうな程度にやばさを見せる
力」とかな

から 皆様：
突起物笑笑わら

から 皆様：
願想しながら会議素敵です！

から 皆様：
コメント💖

から 皆様：
↑↑↑匿名のチャットです
もしききたいことがあればどうぞ！

発言先: 皆様

ここにメッセージを入力します...

ミュート ビデオの停止 セキュリティ 参加者 61 チャット 画面を共有 投票 レコーディング ブレイクアウトルーム 反応 終了

ラジオ番組スタイル

チャットへの書き込みを拾う



可能であれば、チャットで書かれたことのなかで、答えるべき質問をピックアップして、教師に口頭で伝える副担当・TA (Teaching Assistant) がいると、より確実に拾うことができる。

ラジオ番組のサブ・パーソナリティやスタッフのような存在

ラジオ番組スタイル

履修者にキーワードや反応、感想、質問をチャットに書き込んでもらうように呼びかけ、授業で（その回もしくは次回に）それを拾い、紹介したり、補足したりする。

+

宿題などの提出物や、お便りメールも取り上げ、時間差インタラクティブを実現する。

「お便り」を募る

お便りも、お待ちしております！



「お便り」を募る

今週のお便りコーナー

ラジオネーム: はっばさん

今日の授業、とても面白かったです。

今まで私は小説家や詩人、音楽家などを「表現者」として捉えていたので、彼らは自分が表現したいものが何かしらあって、それぞれの作品を通してそれを表現しているものだと思っていました。無我の創造の話から、彼らは作品自体が勝手に動いていく感覚が楽しくて、作者自身はその作品の結末を知りたくてつくっている「創造者」であることを理解し、あ、なるほどと腑に落ちました。

そこで、無我の創造とは、私たち一般人が生活する中でも起こり得ることなのか？という点が気になります。

それこそ他者の意見に触れて新たな発見があるということは生きていく中でたくさんありますが、授業の本題としている「無我の創造」の実体験は思い浮かびません…。

生活している中で創造するということはない、ということなののでしょうか。



授業履修者の声



- ・ 堅苦しくなかったなので、親しみやすくとても楽しかったです。
- ・ ラジオ感覚で気軽に授業を聞けるスタイルによって内容もより楽しく耳に入ってきた。
- ・ 授業スタイルとしてこのようなものは初めて体験したので、新鮮で楽しかったです。オンラインならではの工夫があってよかったです。
- ・ リアルタイムでコメントや質問を拾ってくださるのがとてもよかったです。
- ・ 学生の質問も必ず全部拾ってくださったので、ライブ感がありました。
- ・ オンラインでの授業では「ラジオ番組とお便り」スタイルが適していると感じた。
- ・ すごく良かった。一方的ではなくインタラクティブで、その場その場でみんなで授業を作っている感がわたしはすごく好きだった。オンラインというイレギュラーな状態でもそれをポジティブに捉えていて、楽しい実りある授業だった。
- ・ コメントするのが楽しかった。
- ・ よかったと思う。チャット機能が特に、履修者と先生方の距離を縮めていたと思う。
- ・ 自分たちのコメントを拾っていただけたりするところが、みんなで授業を作っている感じがあってよかったと思う。
- ・ チャットを拾ってくださったり、先生と鎌田さんの二人の考えが聞けるのは面白かった。
- ・ 聞きやすかった。受講生の反応に合わせて授業が少しずつ変化しており、オンデマンドでなくライブで行ってくださる意義を感じた。
- ・ 想像以上に自分たちが授業に関与している感覚があった。
- ・ そのメタファが可愛いと思いました。

授業履修者の声



【いわゆるラジオ番組っぽくなかったかも!?!】

- ・ 「ラジオ番組とお便り」スタイルにはなっていた気がします。ただ、**結構先生方が早口でバーっと喋ってしまっていたので、聞くのは大変でした。**
- ・ ラジオ感覚はあまり感じられませんでした。グループワークがあるし、**お顔見えているし、わたしの方もしっかり聞かなくては！という姿勢だった**ので、ゆったり感はあまりなかったです。
(悪い意味ではありません)
- ・ 良かった。しかし、**だからこそカメラはオフでもいいのではないか**とも思った。
- ・ **先生方の会話が少なめ**だったので、どちらかという**と講義スタイルに寄っている**気がしました。
- ・ 基本的に聞いているだけで面白い話が次々と流れるので退屈はしなかった。しかし、**気を抜くと置いていかれるので集中力は必要**だった。
- ・ **大事な話が多く、ラジオ番組ほど気軽に聴くことはできな**かった。いい意味でも悪い意味でも。
- ・ そこまでラジオっぽさは感じなかった。
- ・ 正直ラジオにはあまり思えなかったです。**音楽をいれたり、コマーシャルをいれたり徹底的にこだわっても面白**そうですね！

授業履修者の声

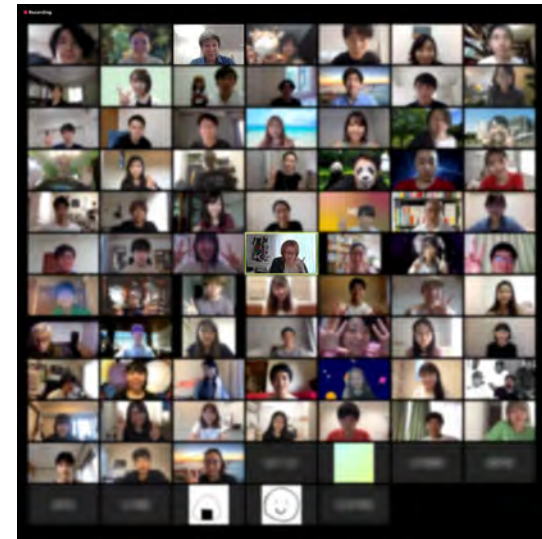
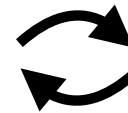
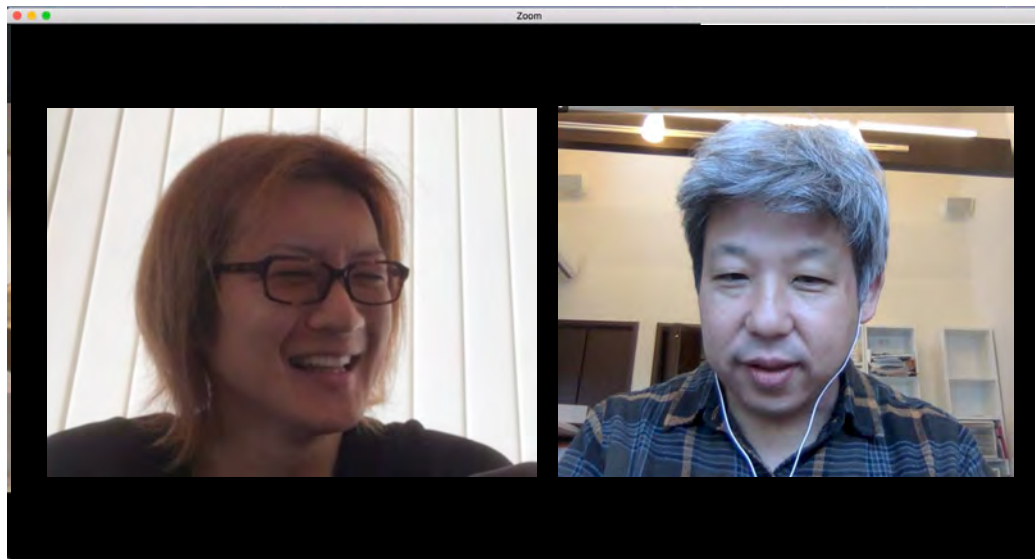


【お便りが出しづらかった人も】

- **すごく素敵なスタイルなのですが、あまりお便りが来なかったイメージでした。何かインセンティブをつけるともっとお便りがくると思いました。**
- **お便りが送りづらかった。盛り上がりを目指すなら、課題としてお便りの提出を求めてもいいと思った。**
- **お便りを送るのは多分勇気がいる行為だと思うけれど、全く否定せず乗り気な対応だったので、送った人は嬉しかったと思います。**
- **お便りのテーマをもっと限定した質問に変えれば、お便りの数は増えるのではないか？**
- **「ラジオ番組とお便り」スタイルはすごくいいと思いましたが、正式な連絡でも利用するメールで先生二人とTAさんの4人に送るのが少し躊躇してしまう感じがありました。**
- **ラジオみたいに聴いていた。お便りはメールというのが敷居が高く感じて送れなかった。**
- **お便りを送りたかったが、正直メール等でそれを送るのが億劫だった一面があった。もし今後こういう機会があるならば、それ用のフォームみたいなのがあってもいいかもしれない**
- **お便りがGoogleフォームで送れる形式だったら送りやすかったかなと思う。**
- **このスタイル自体は好きでしたし、自分もお便りをお送りしたい気持ちはいっぱいだったのですが、井庭先生が「テーマや内容は何でもいい」と言いつつも、他の履修者の方々が比較的真面目なお便りを送っていたため、お送りするハードルが高くなってしまいました。サクラでもいいので、ラジオっぽいゆるめのお便りが聞きたかったです（ハードルが下がるから）。また、Twitterと連動しても良さそうだと感じました。**

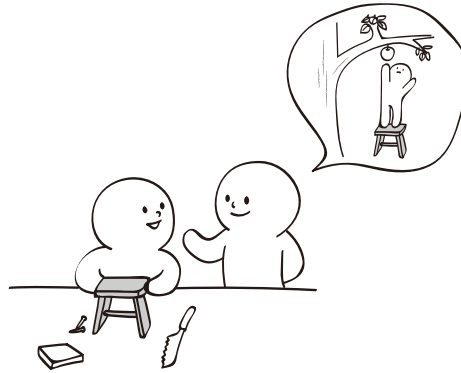
ラジオ番組スタイルであることを宣言する

「ラジオ番組とお便り」スタイル



この「**ラジオ番組**」（オンライン授業）は、みなさんの「**お便り**」（宿題と**チャット書き込み**、お便りメール）によって成り立ちます。みなさんのお便り、お待ちしております！

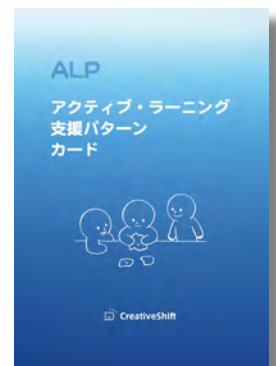
意図の共有



なぜそうするのか。
その設計意図を伝える。

授業の進め方や課題内容などの背景にある、意図
やそのようにする理由を伝える。

「アクティブ・ラーニング支援パターン」



リアルな教室と違って
受講生同士の
ちょっとしたおしゃべりや
理解のための確認の質問ができない

リアルな教室と違って
受講生同士の
ちょっとしたおしゃべりや
理解のための確認の質問ができない



受講生同士で感想を言ったり質問したりできる
時間・機会を設ける

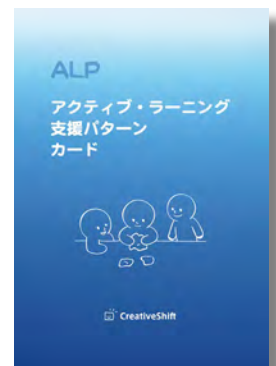
自然な動き



動きたい・話したいという
自然な欲求を抑え込まない。

授業のなかに、話す・動くなどの動きも取り入れ、
さらに身体的・心理的に自然な反応を許容するよ
うにする。

「アクティブ・ラーニング支援パターン」

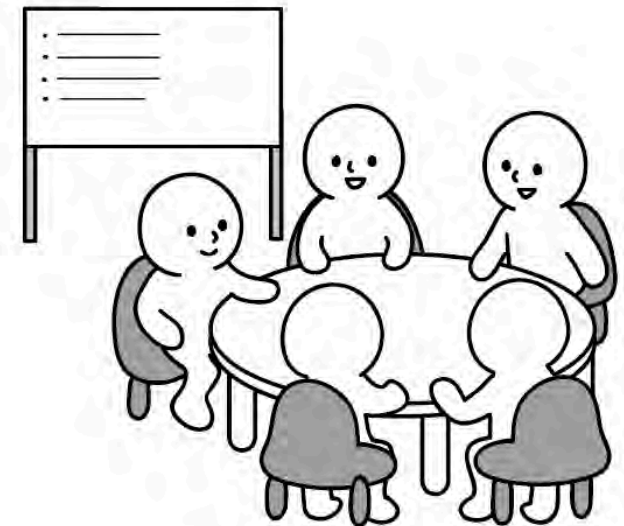


受講生同士で感想を言ったり質問したりできる 時間・機会を設ける

よくやるのは 7分間

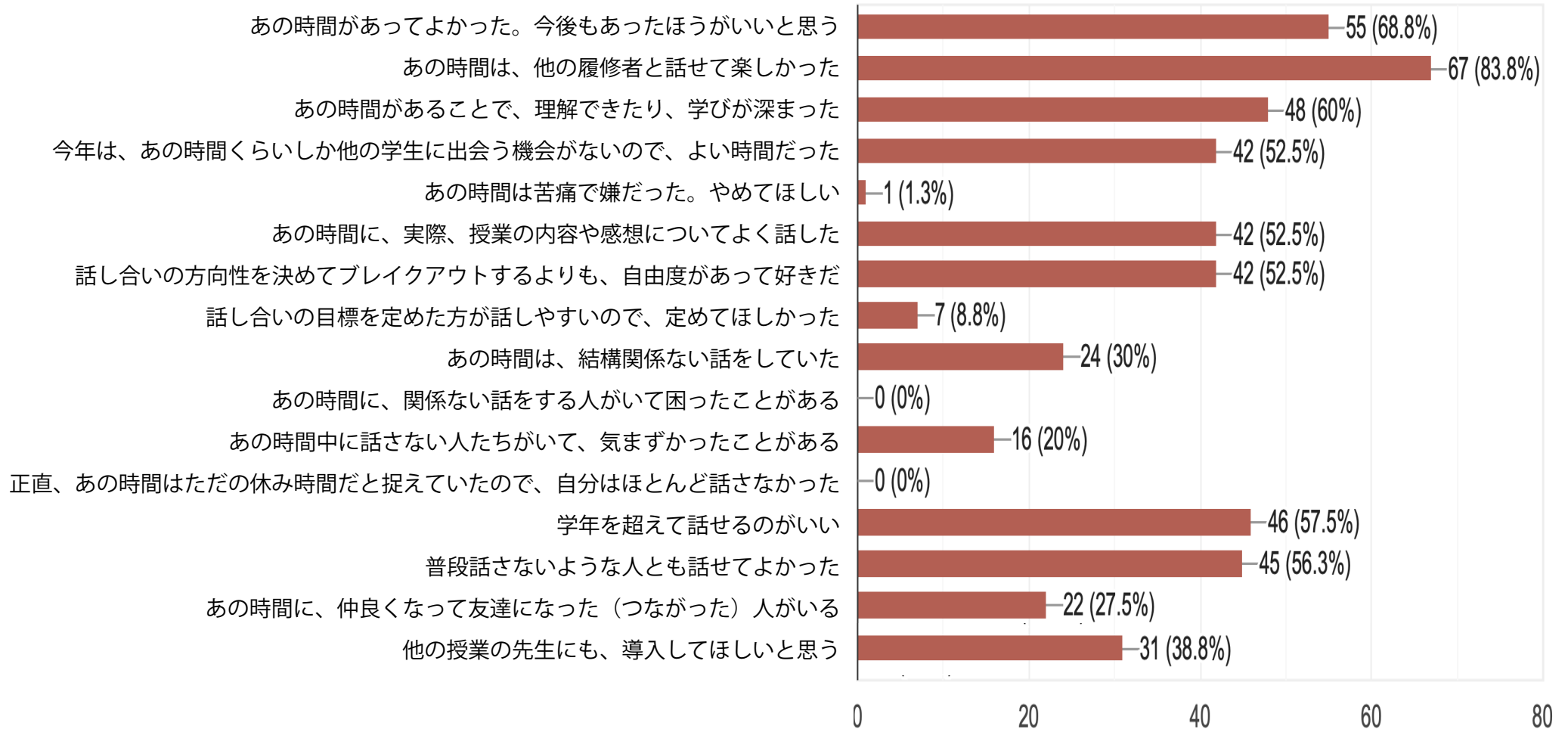
感想おしゃべりタイム

少人数のブレイクアウトルームに分かれて、
ここまでの話についての理解を確かめ合ったり、
何となくの感想を話したりする
履修者同士の「おしゃべり」の時間にします。



授業履修者の声

授業の途中の「感想おしゃべりタイム」のことについて、以下のなかで、自分の気持ちに当てはまるものをすべて選択してください。



授業履修者の声



- **疲れたねーとか今の面白かったねー**という話ができない環境でずっと授業を受けるのは辛いのですごく良かった。
- **ここ面白かったですよねー**という話から、**他愛もない話**までできて良かった。
- **感想の共有**ができてよかった。
- **意見交換の場**として、また**自分の考えを整理**することもできて良かったです。
- **捉え方が異なっている部分を修正**できたり、**確認し合えたり**できたので有意義な時間だった。
- 感想だけでなく**わからなかったところを解消**できる機会としても使わせていただきました。
- **自分があまり理解しきれなかったこともこの交流タイムのおかげで分かたりした**のでありがたかったです。
- 感想雑談タイムがあることで、**違った視点で講義を捉える**ことができ、**参考になった**。
- **本当におしゃべりタイム楽しいです！**やっぱり自分からアウトプットしている**いろんな人の経験**をこれ当てはまる！とかいうの楽しいです！
- 授業の内容を話すこともあれば、**全く違う話で盛り上がることもあった**。でもその**自由さ**がよかったと思う。
- **話が脱線しても良い**というゆるさが楽しくて好きだった。
- ちょっとした**息抜き**になりました。
- よかった。**リフレッシュの時間**になっていた。
- やっぱり**在宅授業**だと疲れている時とか、ストレスと感じている時は**孤独を感じやすい**のですが、みんな大変やなとか話しているとなんか**みんなもそうだな**と思えるので**少し気持ちも楽になりました！**

授業履修者の声



【そのときのメンバーによる】

- 感想おしゃべりタイムをする際はやっぱりビデオを出来る限りオンにしないと話すのが難しいということがわかった。全体的に非常に有意義な時間であった。
- やはり人と話すときは顔を見ながら話したいので、**全員基本的にビデオオンをルールにして欲しい**なと思いました。
- 本当に**人によりけり**です、しっかりと授業に取り組んでいて学びを持っている人との話の時間は有意義でしたがそうでない人と話しても正直学びは感じられませんでした
- **メンバーによってはシラけた。**
- 感想雑談タイムは、ブレイクアウトの**メンバーによって全然雰囲気違った**ように思います。全体的には良かったのですが、履修者の母数が多い分、どんな人と当たるかが少し不安でもありました。
- 授業を全く聞いていない人とグループになると、あまり話は弾みませんでした（笑）
- よく話す人、真面目な人がいるときは話の方向性を決めなくても話がその場に合わせて進むので楽しかった。そうではないときは、**沈黙**が定期的に来るので、**話すテーマが欲しい**と思った。
- **即興で三味線を弾いてくれた人**がいました。ステイホームを感じました。

授業履修者の声



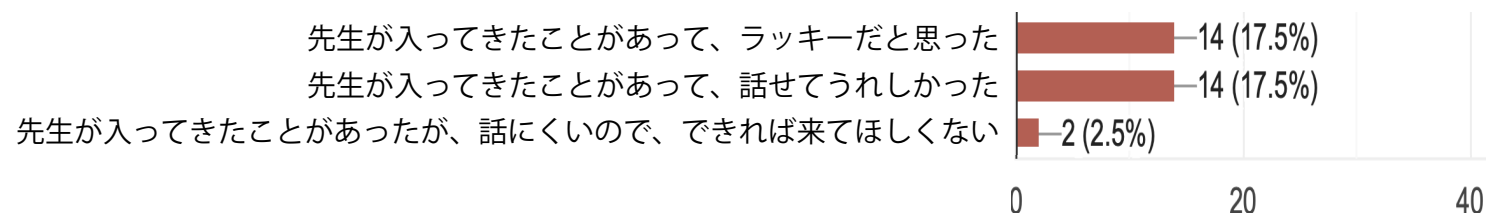
【お題を決めてほしいという声】

- 「何について話そうか？」みたいに盛り上がり欠けている時もあったので、お題を決めたらいいなあと思いました
- 「感想ってなに話せばいいんでしょうね」という話をしたことがある。笑
- 必要であったが、初めから感想雑談タイムで議論することを指定してもよかったかも。ラジオ聞いた後で感想言うような感じでグダることが多かった。

※「感想おしゃべりタイム」は、ちょっとした感想を言い合う時間で、議論や建設的な話し合いをする時間とは別のものとして設けているつもり。

【先生が入ってこなくて残念 !?】

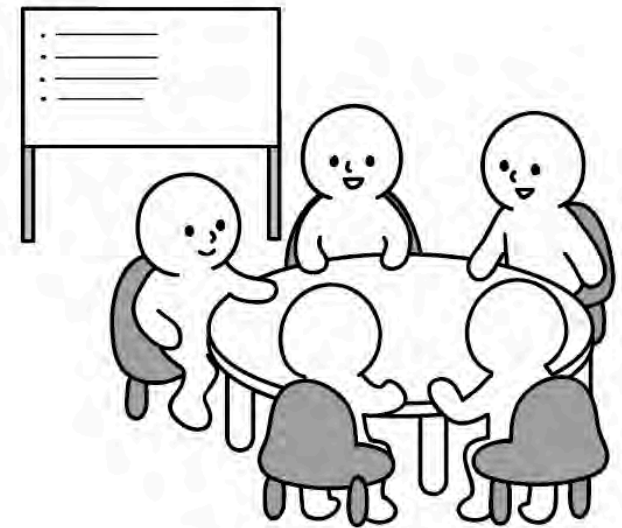
- 全ての授業で先生が入ってくるのがなくて残念だった。
- 先生とも話せたほうが良かったです。自分はいば先生と一瞬一回しか話せなかったのもっと話したかったです。



受講生同士で感想を言ったり質問したりできる 時間・機会を設ける

感想おしゃべりタイム

少人数のブレイクアウトルームに分かれて、
ここまでの話についての理解を確かめ合ったり、
何となくの感想を話したりする
履修者同士の「おしゃべり」の時間にします。



リアルな教室と違って、オンラインでは

「周囲の人」という概念がない
(履修者は空間的な位置を持たない)

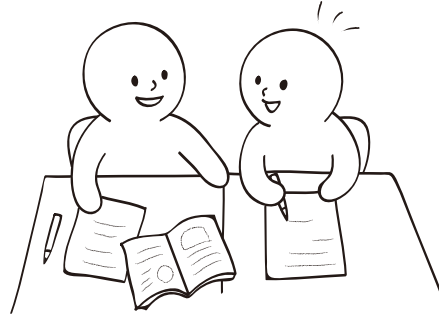
リアルな教室と違って、オンラインでは

「周囲の人」という概念がない
(履修者は空間的な位置を持たない)



ブレイクアウトルームの割り当てで
ヴァーチャルに「周囲の人」をつくり、
その日は毎回その人たちと話すということにする

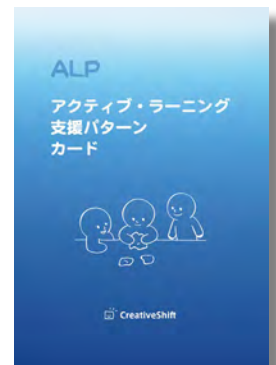
なじみのチーム



安心できる仲間のなかでは、
のびのびと学べる。

小さな規模からゆっくりと「安心して発言できる
関係」を築く機会をつくり、心おきなく学び合え
るチームに育つようにしていく。

「アクティブ・ラーニング支援パターン」



何度か行う「感想おしゃべりタイム」の割り当てを 「自己紹介・交流タイム」のメンバーで行うようにする

自己紹介・交流タイム

いまから、少人数のブレイクアウトルームに分かれます。
今日のチームメンバーです。

まず、自分のルーム番号を覚えて（メモして）ください。

そして、
ファースト・ネーム（姓名の名の方）の「あいうえお順」で、
自己紹介をしていきます。

+最近どう？



毎回自己紹介が発生するのを避け、同じメンバーで話す機会をつくり、
心理的安全性も担保する

授業履修者の声



- 同じメンバーでやることで、話が盛り上がった。
- 対面授業がなくなり人と顔を合わせて喋ることが極端に減っているので、とても楽しかった。
- オンラインで人との関わりがあまりない中、たくさんの人と知り合いになることができ面白かった。
- 自分が授業に参加している意識が芽生えました
- はじめは、少し面倒な感じもしたけれど、何度かの交流タイムで感想をシェアすることで、一緒に授業を受けている感じがでてきてモチベーションにつながりました。
- 毎回知らない人と話すことができるのって、オンラインならではかなと思ったので、すごく良かった。オフラインだと結局は自分の友達としか交流タイムのような会話はしない。
- 冒頭に話すのがすごく大事だと思いました。最初に話すことで授業内容を話すときは2回目なので話しやすかったです！
- いろんな人と交流できてよかったです！その日はずっと同じメンバーなのもよかったと思います。
- 最初に自己紹介をした人と同じ人でないと、なかなか話しづらいところがありました。

リアルな教室と違って
オンラインだと空気感がつかみづらく
ブレイクアウトルームで誰から話すかを
無言の牽制し合って
最初が気まずくなりがち



話す順番の「ゆるいルール」を設けることで、
順番を決める心理的コストを下げるとともに、
順番がわかるまでに会話が生まれ、
スムーズに話がスタートできる

話す順番の「ゆるいルール」を設ける

自己紹介・交流タイム

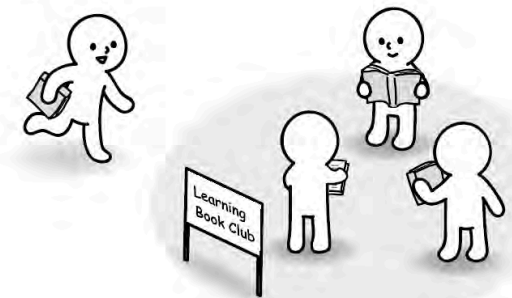
いまから、少人数のブレイクアウトルームに分かれます。
今日のチームメンバーです。

まず、自分のルーム番号を覚えて（メモして）ください。

そして、

ファースト・ネーム（姓名の名の方）の「あいうえお順」で、
自己紹介をしていきます。

日頃どんなことをしているのですか？
+最近の仕事・暮らし、今の気持ち



誕生日の月日の順、出身地の地名のあいえお順、好きな食べ物のあいうえお順・・・

授業履修者の声



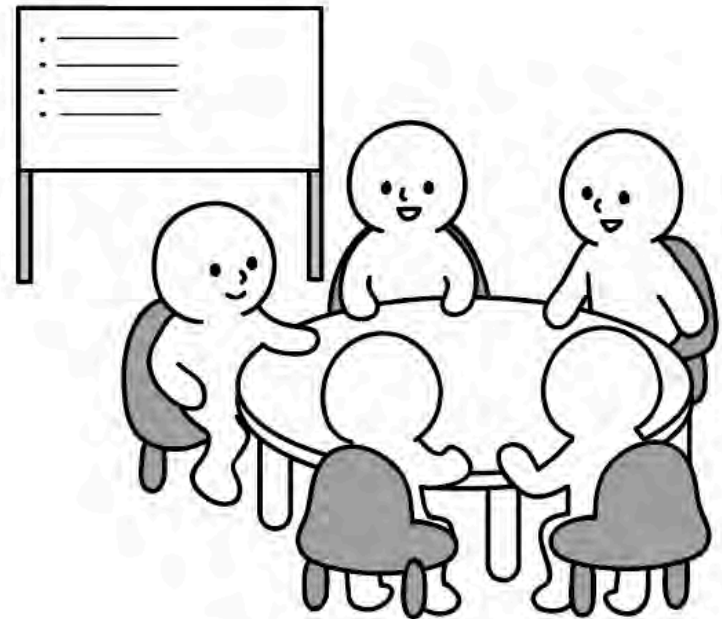
- 圧倒的にしやすくなりました。
- 順番を先に決めてくださることで**スタートはしやすくなったか**と思いました
- **誰から話そうか？という時間がなくなったので、とてもスムーズ**でした。
- やはり初対面だとオンラインでも緊張したりしてしまう人もいると思うので、ある程度スタートを切る人が決められていると**黙り込んだりする時間がなくていいな**と思いました。
- 話しやすくなった。今まで、誰が先頭を切って話すのか、譲り合うかで時間がロスしてる部分もあったので良かった。また、パソコン上で、微妙に会話が遅れてたりして、スムーズに自己紹介の順番を決めるのが難しい部分もあるので、**設けた方が円滑に進んだ**ような気がする。
- とても話しやすかった。何月生まれですか〜、と**スムーズに会話が始まり自己紹介の雰囲気も良くなっていった**と思う。
- スタートがしやすくなったのと同時に、**他の人の誕生日やどこに住んでるかなども聞いて面白かったです！**
- 実は同じ誕生日の人と一緒にあってそこから仲良くなれたりしたので**とても話題が作りやすかった**なという感想です。ありがとうございました。
- ブレイクアウトルームのスタートがしやすくなったのもありましたが、**自分がどこからきたかなどそれ自体が共通の話題にもなって会話が弾んで良かった**と思いました。

実際にやってみましょう！

感想おしゃべりタイム

少人数のブレイクアウトルームに分かれて、
ここまでの話についての理解を確かめ合ったり、
何となくの感想を話したりする
参加者同士の「おしゃべり」の時間にします。

7分間



ブレイクアウトルームの行き来の際の声かけ
「行ってらっしゃい」「おかえりなさい」は、
結構うれしいらしい。

Zoomでは
一度落ちて抜けてしまうと、
その人のブレイクアウトルームの割り当てが
リセットされてしまう

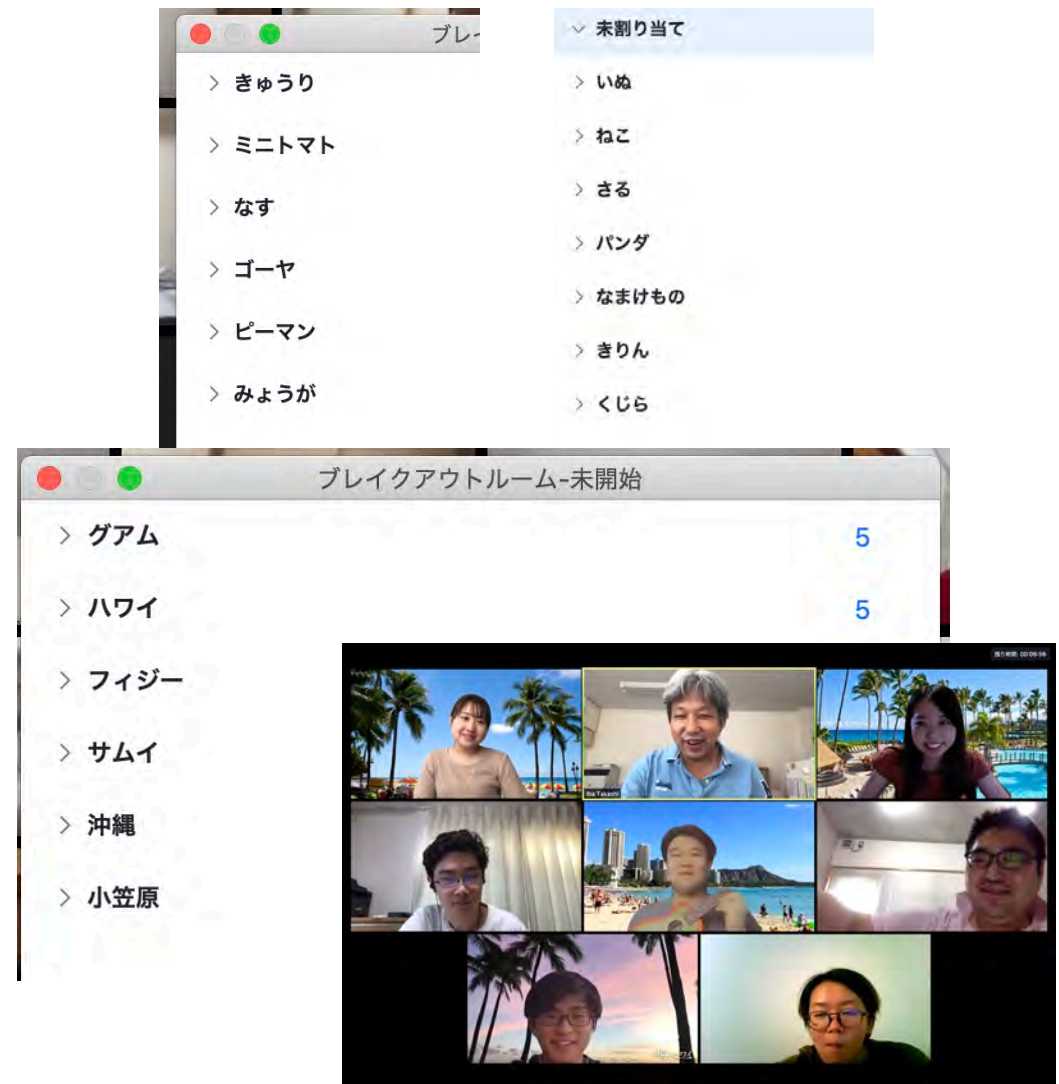


ブレイクアウトルームの番号を
覚えておいてもらえば、同じ部屋に再割り当てできる
(忘れた場合は、同じ部屋の人の名前がわかれば対応は可能)

ルーム数的に対応できるときは

**ルーム名を楽しく変えると、
チームに一体感や愛着を感じる
ことができるようになる。**

ルーム数的に対応できるときは、ルーム名を変えると楽しくなる



ランダムに組まれたチームでも
一体感や愛着を感じることができるようになる。

属性に応じてブレイクアウトルームに
割り当てるのは、なかなか難しい



Zoomの表示名に属性の情報を加えてもらうことで、
属性による識別が可能になる



12分休憩～

Zoomはつないだまま
マイクはミュート
ビデオもオフ

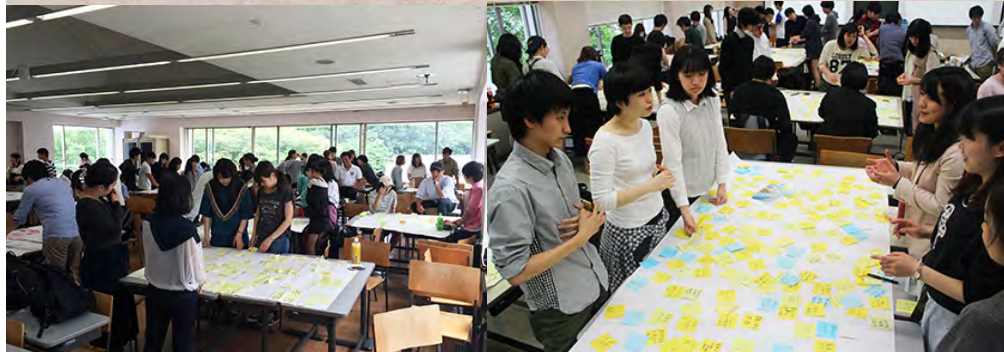
14:25から再開

慣れないやり方でやっていると
想定したとおり・思ったとおりに
いかないこともある。

これまで15年間、場所と時間をたっぷりと共有する理想の教育・学びの環境づくり



Pattern Language Class at Keio SFC (2018 Spring)



創造社会論



Workshop Design Class at Keio SFC (2019 Fall)



新入生向けの対話ワークショップ



授業履修者とのCoCooking懇親会

慣れないやり方でやっていると
想定したとおり・思ったとおりに
いかないこともある。



履修者に、想定していなかった状況に
なったことを正直に伝え、
どうしたらよいかを一緒に考え、
改善していく。

慶應義塾大学 SFC 授業

online!

パターンランゲージ 2020

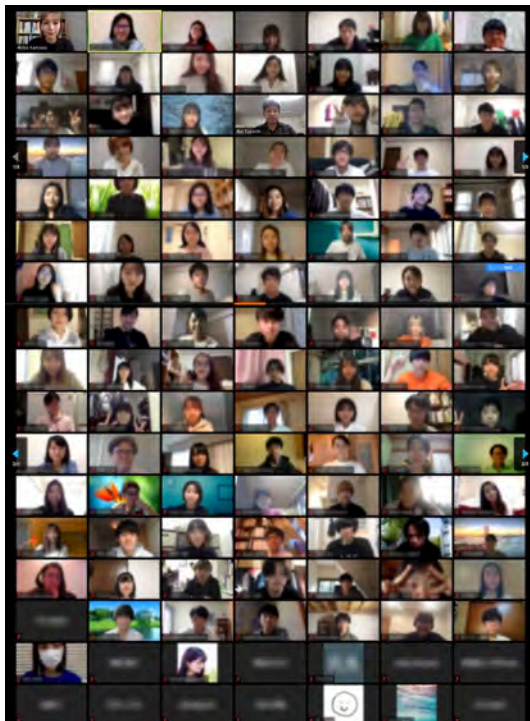
「ナチュラルにクリエイティブに生きる」



井庭 崇

鎌田 安里紗

履修者 120人
学部生 1~4年



今年の授業では、クラス全員でアイデアを出しながら、ひとつの作品をつくっていく、という例年（少人数のグループワーク）とは異なる進め方をしようとしていた。

しかし、**授業第2週目**のときに、履修者が予想以上にかなり活発にチャットでアイデアを出してくれて、収集がつかなくなってしまい（出してくれたアイデアを無碍にできないので、前に進むためにコメントをしたりしなくてはならなくなった）、**当初の計画が破綻**してしまった。



そのとき、僕の頭をよぎったのは、

一緒に改善



自分だけが授業をつくっている
のではない。

その場に関する自分の気持ちや迷いを素直に口に出してみても、生徒の意見を聞き、対話をしながら一緒によりよい授業につくり直していく。



「アクティブ・ラーニング支援パターン」



慶應義塾大学 SFC 授業

online!

パターンランゲージ 2020

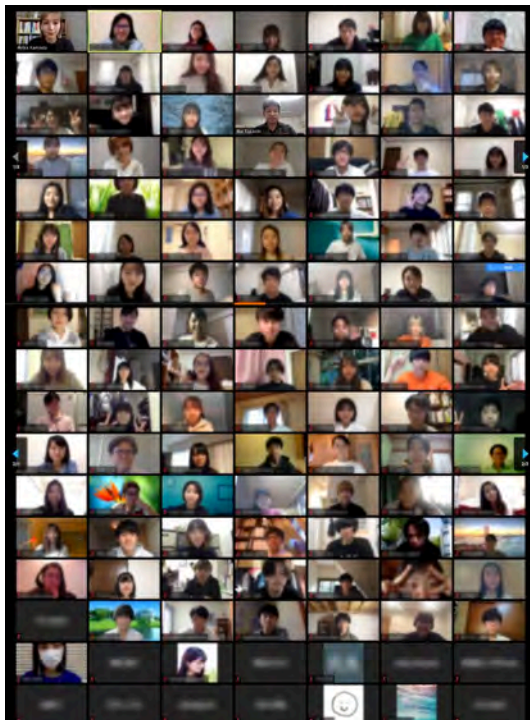
「ナチュラルにクリエイティブに生きる」



井庭 崇

鎌田 安里紗

履修者 120人
学部生 1~4年



今年の授業では、クラス全員でアイデアを出しながら、ひとつの作品をつくっていく、という例年（少人数のグループワーク）とは異なる進め方をしようとしていた。

しかし、**授業第2週目**のときに、履修者が予想以上にかなり活発にチャットでアイデアを出してくれて、収集がつかなくなってしまい（出してくれたアイデアを無碍にできないので、前に進むためにコメントをしたりしなくてはならなくなった）、**当初の計画が破綻**してしまった。

その日の授業で、履修者に、想定していなかった状況になったことを正直に伝え、どうしたらよいかを一緒に考えるために、チャットに書き込んでもらったり、投票（poll）をしたりして、再設計・改善し、立て直した。

“学期前半しかない、という焦りが自分の中にあっただので、正直に言うと、「前もってちゃんと決めておいてくれよ」と感じた”
（無記名アンケート）

本当に、その通り……



授業履修者の声



- ・はじめは自分だけ理解できなくておいていかれていると思っていたが、意見を共有する中でより良く改善されたのはよかった。
- ・2回目の授業の時は正直、この先何をするんだろうと思ってしまいましたが、それがあったからこそ、「みんなでいい授業を作っていこう」ということが再認識できたような気がします。井庭先生の授業に対する強い思いも伝わり、第三回いこうはより一層私自身のモチベーションも向上しました。
- ・この立て直しをする前はどちらかというと一方的で受動的な授業だったが、授業形態の変更をすることによってこの授業を作っていく一員であるという自覚が増したように思う。
- ・その時々で集まる学生や状況は異なるので、それに合わせて臨機応変に変えていく姿勢が、良いなと思いました。
- ・改善する時間も楽しかった。
- ・立て直し方がとても早くて、全く滞りを感じませんでした。自分たち（講義を受けている側）をととても尊重してくださって、講義のインタラクティブさを感じました。
- ・みんなが手探りの中、フレキシブルに変えられるスタイルはすごくよかったし、一方通行じゃないところがすごく安心できた。
- ・差し出がましいですが、一緒に授業をつくっている新感覚でした。
- ・まさにラジオの「お便り」のようで独創的だと思った。
- ・貴重な体験であったと感じています。予定通りに進まないとき先生方だけでその後のことを考えるのではなく、履修者にも意見を聞き、それを取り入れてくださった時には感動しました。
- ・学生も含めてみんなで授業を作っているような感覚で、とても有意義だったと思います。
- ・履修者の意見がすぐに反映されるので、自分の意見・アイデアには価値があるのだと感ずることができた。
- ・みんなで授業を作っていく感覚がオンラインなのにこんなに伝わってくるのは素晴らしいことだと思う。授業に本当の意味で「参加」することを初めて体験したような感覚だ。とても良かった。

授業履修者の声



- ・ 傾聴する姿勢に感動しました。
- ・ 予定が変更になった時は、びっくりすると同時にワクワクして、**私もこの授業の一員として授業を作り上げていこうという思いが高まりました！！**
- ・ **我々学生も主体的に行動して、授業そのものを組み立てる**という他の授業では体験できないようなことができたので、結果的にプラスになったと考えています。
- ・ 履修者が学びたいことややってみたいことが実際に授業に反映されて、学びの追求ができるようになって良かったと思う。
- ・ まさに「**つくりかたをつくる**」の**実践**であったと感じているので、マイナスな印象などは全く持ちませんでした。
- ・ 実際に学生の声を反映させてくれることでさらに**学生も主体的に参加するきっかけ**になったと思います。
- ・ **インタラクティブに授業の進め方を変えていくのはとても受講者として心地の良い授業を受講できた**と思います。ありがとうございました。
- ・ **授業を作りながら進めて行くことで、より良い授業体制に近づいた**と感じる。私が履修している授業の中で、一番楽しく理解が深まった。
- ・ **結構違和感を抱いていたので、先生が立て直してくださるという献身さに感激**しました。
- ・ 履修者の意見を聞いて授業を進めるのはとても助かります。他の授業では、学生の多数の意見を全く無視してやりにくい授業スタイルのまま進めてしまう授業などもあるので。。。
- ・ 井庭先生が「**みんなで作る**」ということに重きを置いていることに、**感謝**しました。
- ・ 臨機応変に履修者からの意見も聞きながらその場で授業を作っていく感じが**すごい！と思った**。授業に参加しているというよりは、**一員だ！感がとても強かった**。
- ・ みんなのフィードバックをききながら柔軟に対応してくださり、後の方の授業になるに連れて、**どんどん改善されていっていたので良かった**です。
- ・ **授業スタイルを作りながら進めていく**というのはとても興味深かったです。

この件で痛感したのは、

いくらインタラクティブな授業をしても、

**授業そのものは、僕がつくり「提供」していた
に過ぎなかったんだな。**

「授業を一緒につくる」という可能性はまだまだあるな。

(もちろん、教員としてベストを尽くして計画・準備する
ということはしっかりやるとして)



慶應義塾大学 SFC 授業 online!
創造システム理論 2020
ゆるい創造 / カオス / トリックスター

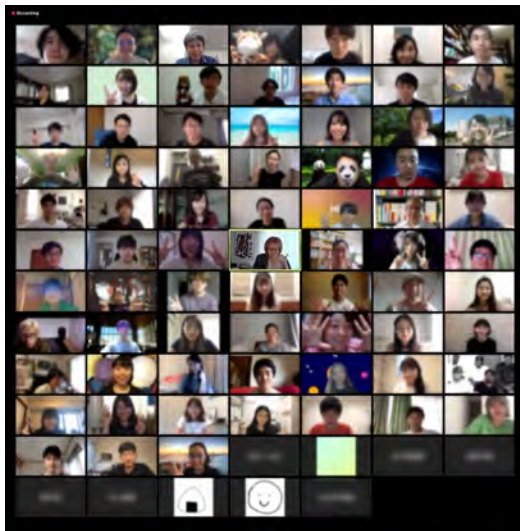


井庭 崇



若新 雄純

履修者 80人
学部生 1~4年



その後行った授業では、授業中に、履修者がチャットに書いた意見・感想をどんどん取り入れて、授業資料や授業そのものをどんどん進化させていくことにした。

いまいちな部分はよりよく直し、よいアイデアは取り入れ、その場のやりとりで気づいたことも、書き込んだりした。



授業履修者の声

こう思ってもらうためにやったわけではないが、
いろいろ感じてもらえたようで、よかった。

慶應義塾大学 SFC 授業 online!
創造システム理論 2020
ゆるい創造 / カオス / トリックスター



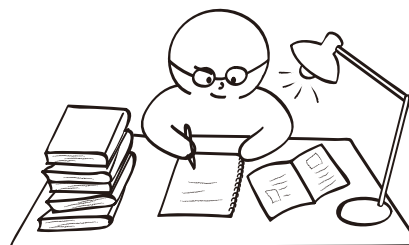
井庭 崇

若新 雄純

- ・ 「あ、その場で変えるんだ笑」と思った。毎回、その場にいる人との対話の中で、先生の考えが変わっていく様子が見られて好印象だった。
- ・ 授業のなかでスライドを修正していくことで、先生と学生と一緒に授業を作り上げているようなポジティブな印象を受けました。
- ・ 授業とは既に決まった事柄を教えるのではなく一緒に作っていくものだという非常に最先端な学び方であると感じた。
- ・ 授業の途中で創造が行われているまさにその現場にいることがとても面白かった。
- ・ リアルタイム講義であることのメリットを感じた。
- ・ よりいいものに仕上げているので素晴らしいと思います！他の授業でもやってる先生が意外と多いと思います。編集・修正している箇所が印象に残りました。（プラスの印象）
- ・ 授業が常にアップデートしている感じがあり、とても良かった。
- ・ とても斬新で、面白い。
- ・ フレキシブルに内容を変えていただいて、より理解が深まった時がかなりあった。
- ・ 先生が教える側、というのではなく同時に学んでいるというのを実際に目の当たりにしてとても学びになった。
- ・ 井庭さんも学びながら授業をしていることが感じ取れた。教授ほどになっても学び続けていて、自分もそんな大人になりたいなと思った。
- ・ 最新のものが観れたようなきがして良かった。まだ進化の途中なんだなと思った。
- ・ 場をつくる、環境をつくる、やりながらつくるということを実際に目の前で感じる事ができて良かった。
- ・ これが「リーダーの柔軟性か」と思った。
- ・ 「授業をつくる」がみれて面白かったです。
- ・ 今このときも新しい発見が生まれているんだ！と感じました。
- ・ この授業は、先生も学ぶ立場なのだなあととても良いイメージを持ちました。

これを読んで、僕の頭をよぎったのは、

学び続ける教師



学び手を育てる
自分も学び続ける。

学ぶ機会をもつことは自分のためだけでなく、授業などの質を上げることにもつながると考え、常に学び、未知なることに挑戦し続ける。

「アクティブ・ラーニング支援パターン」



いろいろなオンライン・
コミュニケーション・ツールの使い分け

Remo

The screenshot displays the Remo Conference interface for a virtual event titled "キックオフ飲み会2次会" (Kick-off Party 2nd Session). The interface is set in a virtual room with a light green background and decorative elements like plants and lamps. At the top, the title "キックオフ飲み会2次会" is displayed, along with the Remo logo and the text "Powered by Remo Virtual networking and events".

The main area shows a grid of 15 virtual tables, each with a unique color and layout. The tables are labeled as follows:

- Left top table
- First table
- Second table
- Third table
- Fourth table
- Fifth table
- Right top table
- Sixth table
- Seventh table
- Eighth table
- Ninth table
- Tenth table
- Left bottom table
- Eleventh table
- Twelfth table
- Thirteenth table
- Fourteenth table
- Fifteenth table
- Right bottom table

At the top of the grid, three video feeds are visible:

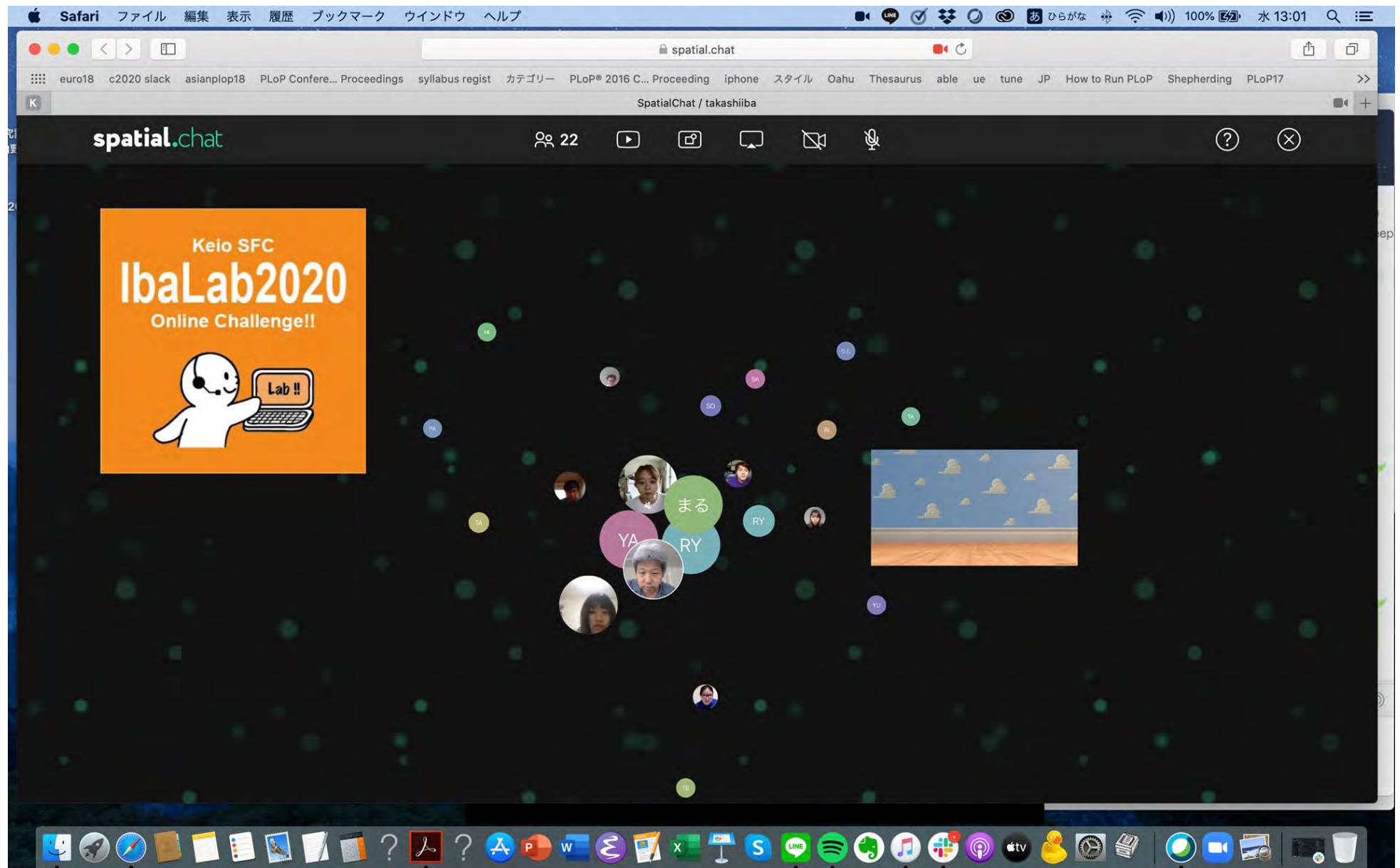
- Takashi Iba (a cartoon avatar)
- たる... (a cartoon avatar)
- やむちゃ (a real person's video feed)

At the bottom, a control bar includes the following options:

- Tile view
- Present
- Cam Off
- Mic On
- Chat
- Share Screen
- More

A "Need help?" button is located in the bottom left corner. A tooltip "Turn off microphone (alt+c)" is visible over the Thirteenth table.

SpatialChat



焚き火Zoom

The image shows a Zoom meeting interface. The main video area displays a bonfire burning in a metal container, with the text "Forest of wing" overlaid in the top left. At the top of the Zoom window, there is a green notification bar that reads "智紀 金子 の画面を表示しています" and a dropdown menu labeled "オプションを表示". On the right side, a gallery view shows four participants: Iba Takashi, 智紀 金子 (with a red slash indicating muted audio), Rei Kono, and 美穂の乃. The bottom toolbar contains icons for Mute (ミュート), Stop Video (ビデオの停止), Participants (参加者, 4), Chat (チャット), Share Screen (画面を共有), Recording (レコーディング), and Reaction (反応). A red button labeled "ミーティングから退出" is located in the bottom right corner. A small tree logo is visible in the bottom right of the main video area.

その他のコツいろいろ

オンラインならではの授業

単に教室でやっていることをオンライン化するという消極的な移行ではなく、オンラインだからこそできる授業を考える。



オフラインとのミックス

授業設計の際には、すべてをオンライン・画面上で行う必要はないので、オフラインにして作業をするなどの時間・工夫も効果的に入れるようにする。

その場でのライブ感

準備しすぎるとライブ感がなくなり面白くなるので、授業内容は事前にガチガチにはつくり込まずに、そのときの状況を見ながら、臨機応変にアレンジする。

今日の見通し

毎回の授業の最初に、授業の目的、学んでほしいこと、進行の見通しを示す。

書いて飲み込む時間

余裕をもって始めるために、少し早めにアイドリング時間をもつ。（そのときはカメラをオフにし、音声をミュートにしておいてもよい）

こまめなブレイク

長くならないように、こまめに休憩時間を入れ、メリハリをつける。

遅れずに戻る

休憩時間が予定よりも長くなってしまいがちなので、きちんと時間通りに再開する。休憩時間のあとの開始時間にはぴったりみんな集まるように促し、遅れる人を待たない。

長時間でも疲れないうイヤホンの工夫

オープンイヤーステレオヘッドセット
STH40D



授業運営チーム

全体プログラム統括役のメイン講師（自分）のほかに、受講者の反応などをメイン講師に伝えたり、プログラムの進行をサポートする問いかけをチャットで行なう「講師サポート役」と、ブレイクアウトルームやミュートなどのオペレーションを行う「オペレーション役」の2、3人以上のチームを組んで授業を実施する（チャット対応やオペレーションに徹するメンバーがいないと、そこに想定以上に時間をとられてしまい、進行が滞る）。

共同担当者同士の連絡手段

LINE（やSlackやMessenger）など、授業の共同担当者同士の連絡手段を別に持つ。

一斉連絡の手段

オンラインツールのサーバーの不調や、教師側のネットトラブルなどで、授業ができない場合や、急なアドレス変更などに備、履修者に一斉に連絡できる手段を別途持っておく。

受講トラブル時の連絡先

学生が接続トラブル等の際に、連絡できる・すべき連絡先を明示しておく。
学生：接続トラブル等のときに、連絡する連絡先を把握しておく。

少し早めのスタンバイ

余裕をもって始めるために、少し早めにアイドリング時間をもつ。（そのときはカメラをオフにし、音声をミュートにしておいてもよい）

小・中・大のグループ展開

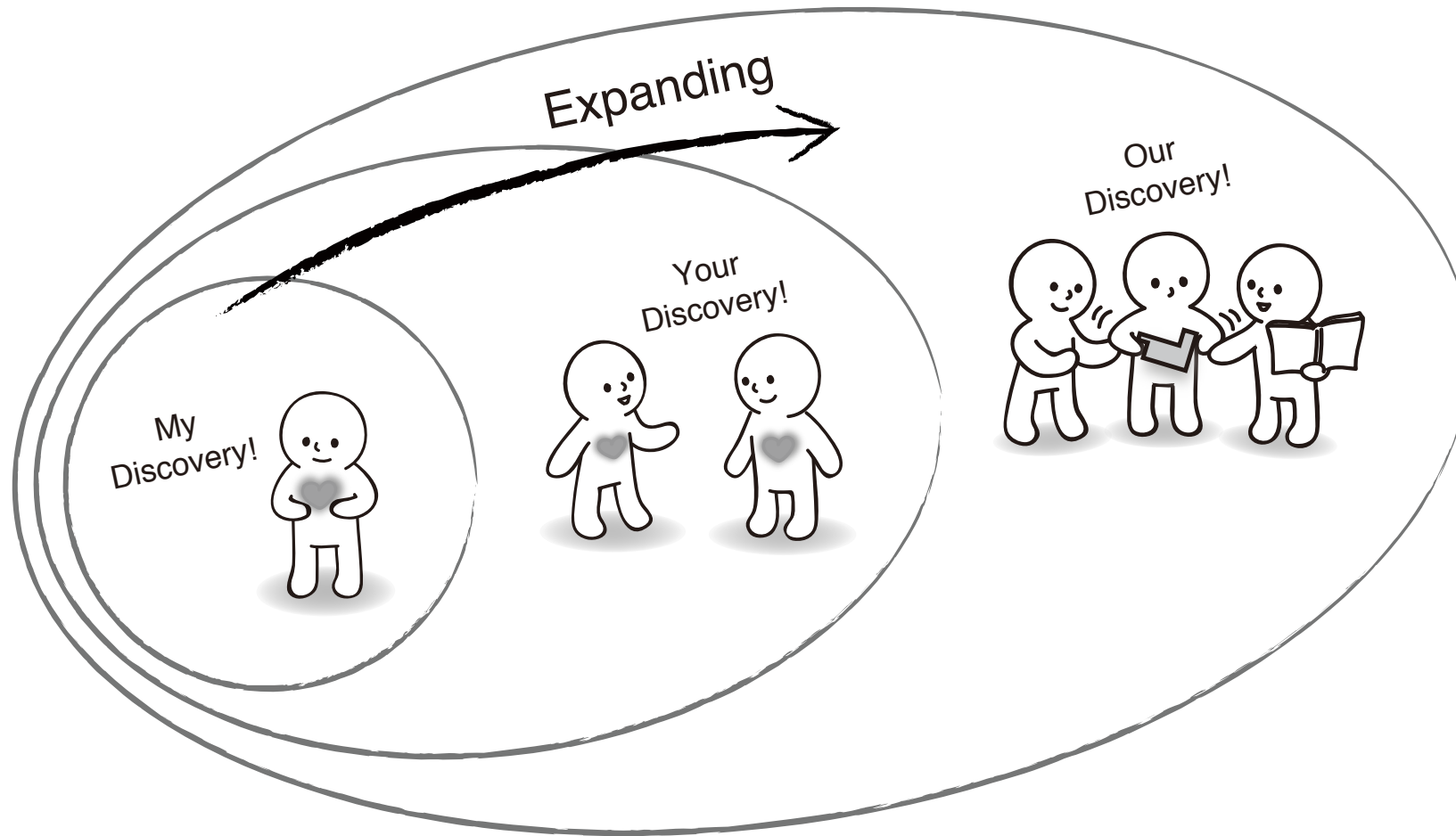
読んできた文献について話し合うようなときに、ブレイクアウトルームで3、4人くらいに分け、まずは少人数で話したあとに、ブレイクアウトルームを7人くらいの中規模の人数に振り分け直し、その人数で話し、最後は全体（数十人など）で話すという段階を追うと、徐々に、話の内容を深化・発展させるのを促すことができる。

共感から発見へのレベルミックス

「小・中・大のグループ展開」をするときには、最初の小規模のグループのときには、経験・知識の度合いが同じレベルの人にする。そうすると、「ここが、わからないよね」、「難しかったね」ということを共感できたり、いきなり高度な話し合いもできる。そして、中規模に拡大したときには、いろいろなレベルの人が混じるようにする。そうすると、そのレベル差のなかでの学びや発見がある。その後、最後に、全体で話すときに、その学びや発見を共有するようにする。

発見の拡がり (Discovery-Driven Expanding)

My Discovery → Your Discovery → Our Discovery



出席確認提出物

出席の確認を、授業内容を踏まえたふりかえりをまとめたものを、授業終了時やその1時間後までなどに、提出してもらい、出席とする。

おしゃべり解散

リアル教室でそのままおしゃべりして部屋を出る、というように、最後の時間に感想おしゃべりタイムをもつ。ブレイクアウトルームから流れ解散でZoomを退出するようにする。残っていて、まだ話したい人は、メインルームに戻ってきてもらう。

アナウンスしてからの記念撮影

オンライン授業の様子を撮影したいが、個人情報の問題に注意する必要がある。そこで、「公開用の集合写真を撮るので、写ってよい人はビデオをオンに、写りたくない人（カメラがない人を含む）はビデオをオフに」と言っておいてから、「はいチーズ！」でスクリーンショットで記念撮影をする。名前は後でPhotoshop等でぼかす。これで、個人情報を考慮した、本人の同意の上での活動記録写真を撮ることができる。

「集合写真」タイム！

全体集合写真を撮りましょう！

ネット環境の都合などで、カメラオフにしている人も、集合写真のときは、カメラをオンにしましょう。

この公開する写真に写りたくない人・NGの人は、いまからの時間ビデオをオフにしてください。

今日の記録として公開しますので、了承の上、カメラ・オンにしてください。



無記名アンケートの完了キーワード

無記名のアンケートの場合、答えてくれるのが一部の人になってしまうことがある。全員に答えてほしい場合には、無記名のアンケートに答えると（全員共通の）キーワードが表示されるようにして、そのキーワードを提出してもらうことにする。そうすることで、回答したことは把握できるが、誰がどの回答を書いたのかは把握できないようにできる。

創造システム理論 2020
ゆらい創造 / ガウス / トリックスター

「創造システム理論2020」授業アンケート

2020年春季後半の「創造システム理論」の授業、おつかれさまでした。今年の授業では、初のオンライン開講ということもあり、いろいろな仕掛け・工夫を交えて実施しました。それらについて、履修者の立場・視点の感想を得て理解を深め、今後につなげたいと思っています。ぜひ協力をお願いします。

全体的に質問項目が多いですが、自由記述の部分の多くは任意回答になっています。なるべくたくさんの質問に答えてくれるとうれしいですが、特に感想がないところは無理に埋める必要はありません。回答の長さも、一行でも何行でも構いません。

なお、ここで書いてくれたものは、今後の授業設計・実施に活かすだけでなく、オンライン授業に関する研究の一環として学内外に公表することがあります。その旨、了解の上、記入してください。

回答して「Submit」を押すと次の画面に進み、完了証明のキーワードが表示されます。そのキーワードを、SFC-SFSの授業ページの課題【アンケート宿題】のところにテキスト入力して提出してください。ここまでやって、アンケート宿題は完了です。

* Required

まず最初に、あなたの学年を教えてください。*

- 1年生
- 2年生
- 3年生
- 4年生
- 大学院生・それ以外

授業「パターンランゲージ」

完了キーワード“quality without a name”

入力・協力ありがとうございました。今後の授業の参考にさせていただきます。アンケートの回答を完了した証明のキーワードは、「quality without a name」です。このキーワードを、SFSのアンケート完了提出欄に入力してください（このキーワードは他の人には教えないでくださいね）。

授業「創造システム理論」

完了キーワード“面白い人生を！”

ふりかえりの新しい方法

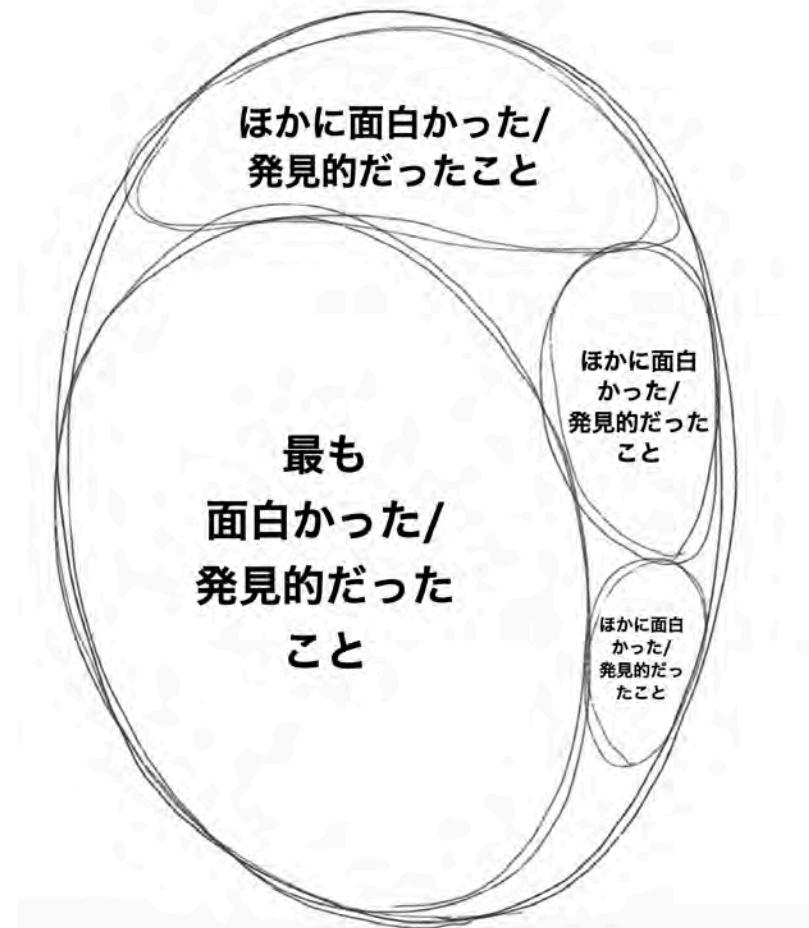
【出席確認】

今日の授業で学んだことで、
自分にとって「面白かった」ことや
「発見的だった」ことを
「**ふりかえりのたまご**」を描いて、
提出してください。

授業終了後1時間後（19:00）×切

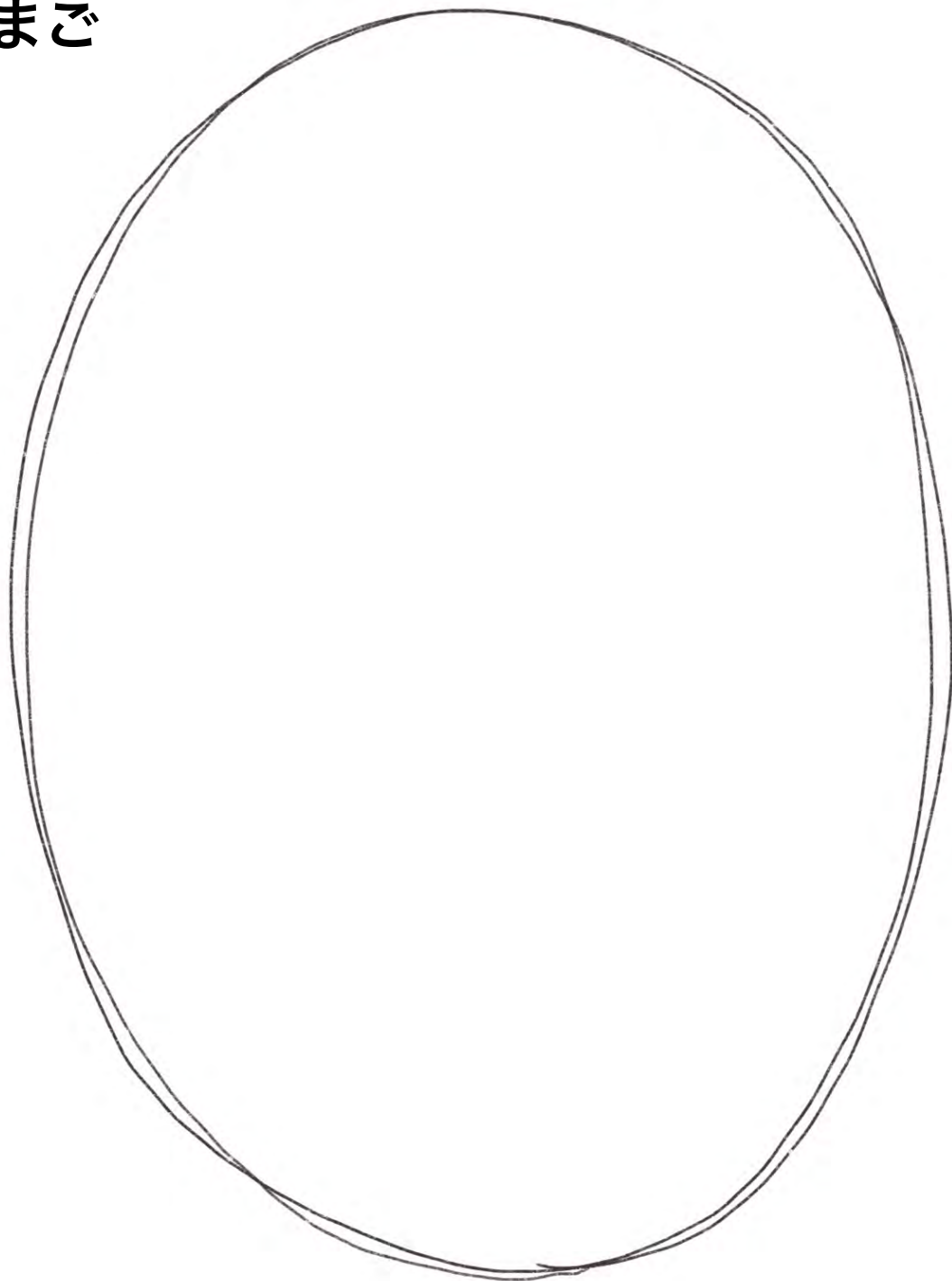
「部分の組み合わせ思考」ではなく

「全体からの本質思考」

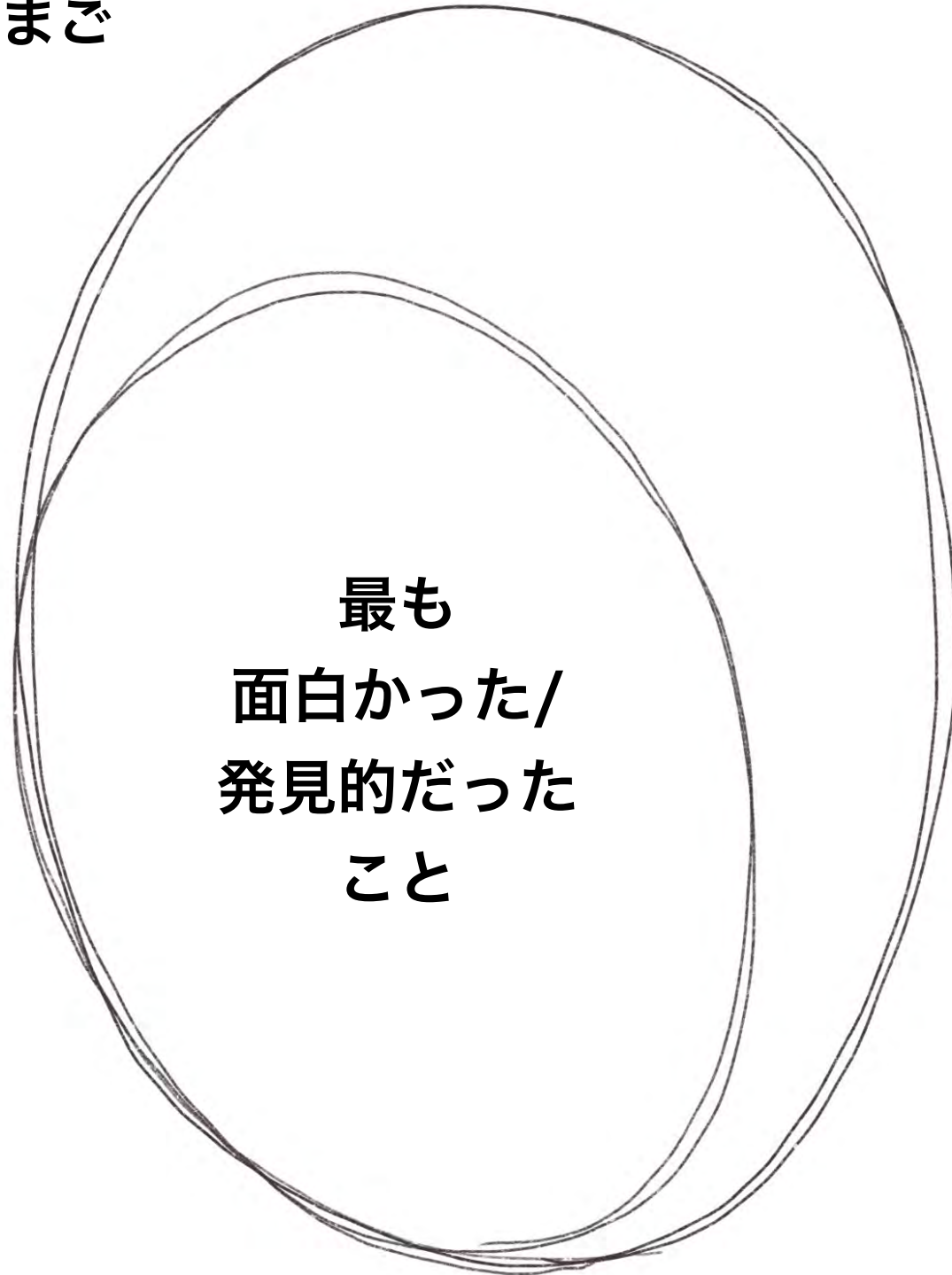


ふりかえりのたまご

ふりかえりのたまご

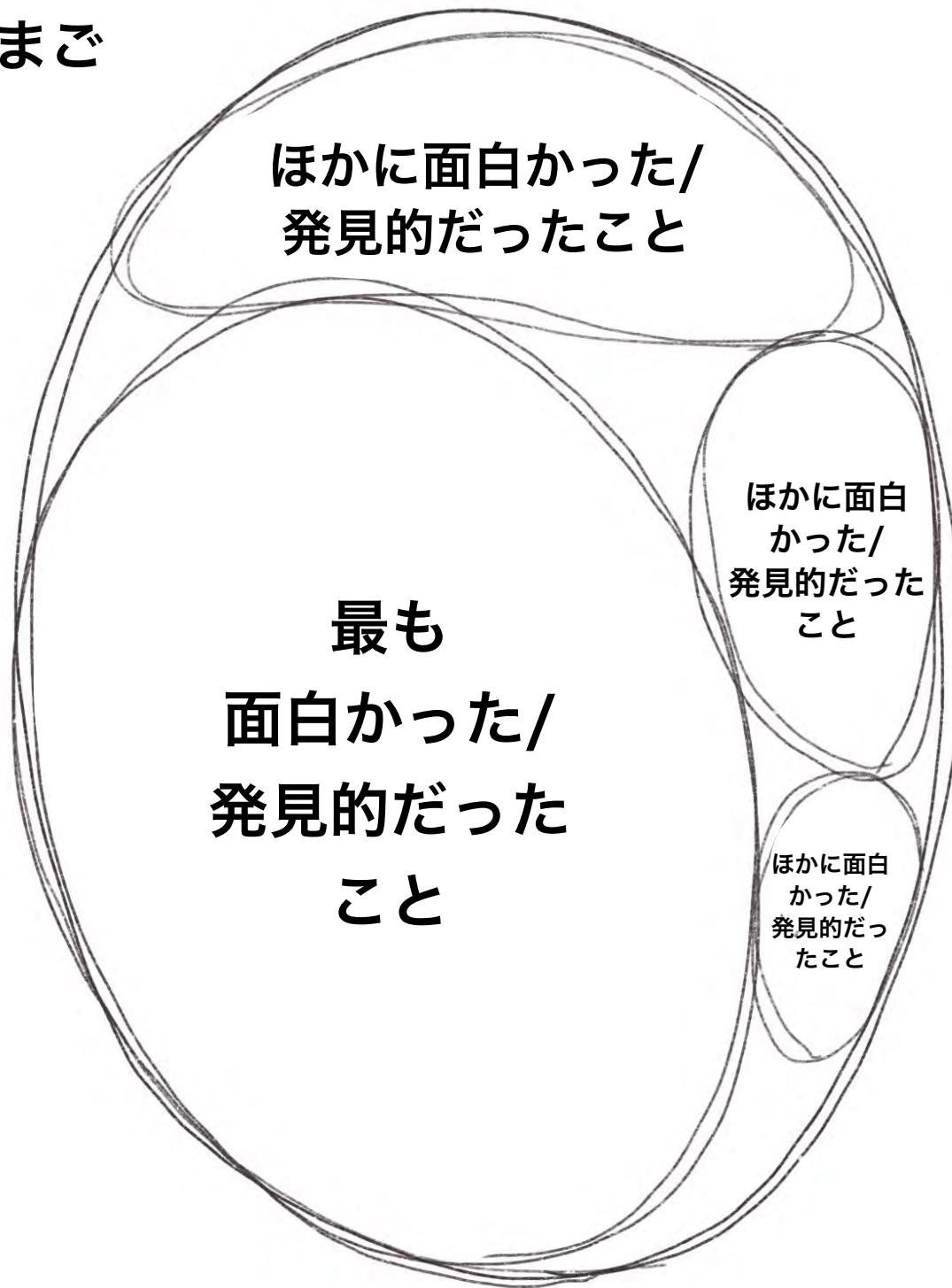


ふりかえりのたまご



最も
面白かった/
発見的だった
こと

ふりかえりのたまご



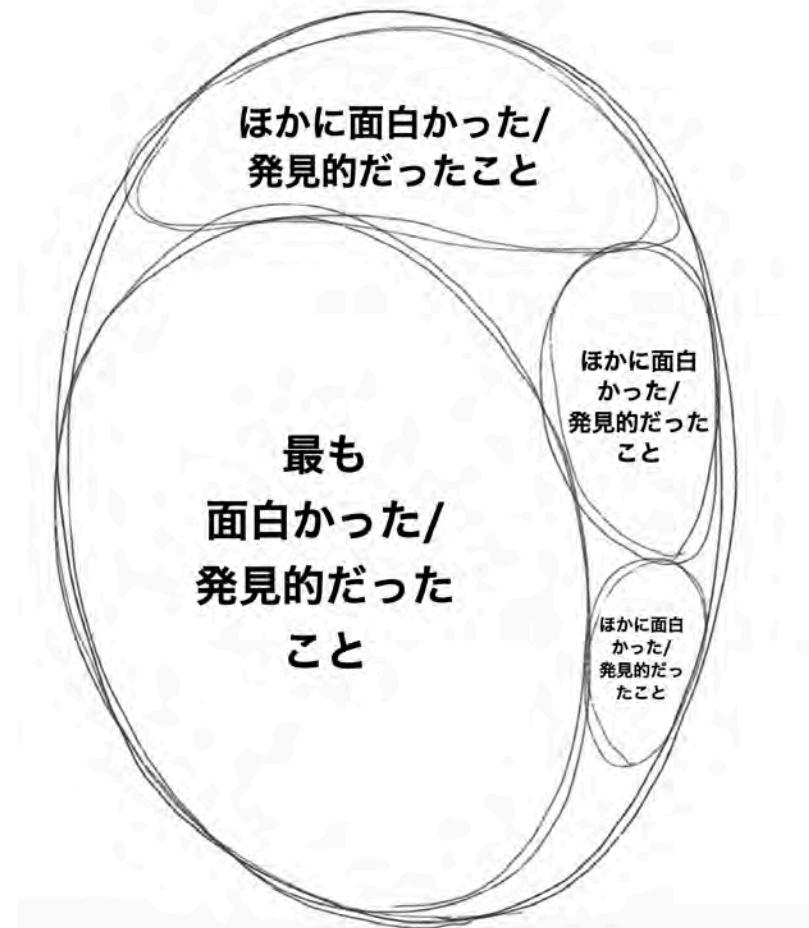
【出席確認】

今日の授業で学んだことで、
自分にとって「面白かった」ことや
「発見的だった」ことを
「**ふりかえりのたまご**」を描いて、
提出してください。

授業終了後1時間後（19:00）×切

「部分の組み合わせ思考」ではなく

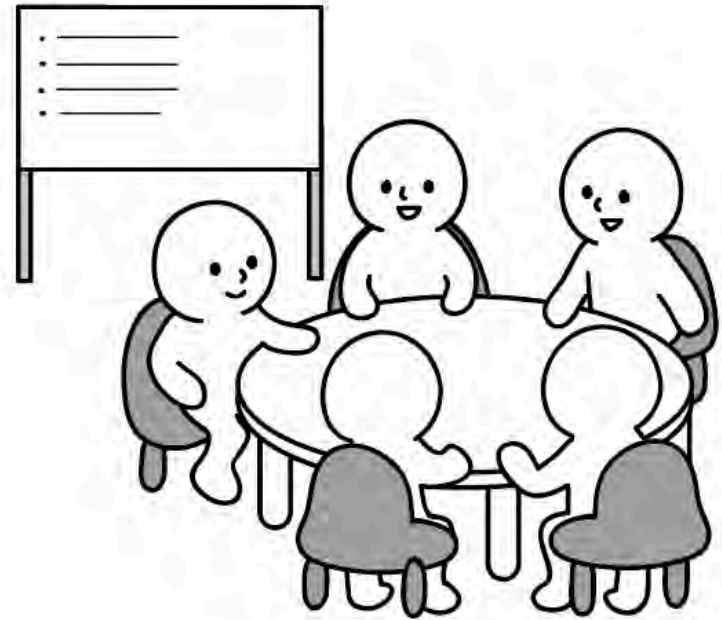
「**全体からの本質思考**」



ふりかえりのたまご

感想おしゃべりタイム

少人数のブレイクアウトルームに分かれて、
ここまでの話についての理解を確かめ合ったり、
何となくの感想を話したりする
受講者同士の「おしゃべり」の時間にします。



第1週の授業の「ふりかえりのたまご」



井庭 崇

若新 雄純

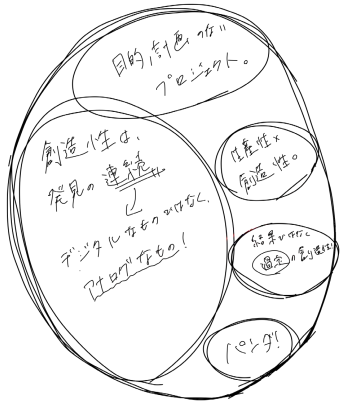


図解 - 振り返りの考え

創造とは、“発見”の連鎖である。

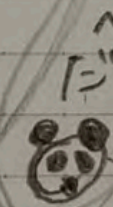
私自身、サークルで行うコンサートづくりで学ぶことは多いなあ...

永田一樹, 72096042



創造とは、発見の連鎖である

発見は、創造システム内で finding の要素を絶えず生成することで生まれる。〈Discovery〉



“発見”は、まだ未知要素が、ついに最後の着地点

創造実践の図と

使った発見の連鎖をたどると、きっかけや偶然性の多いものがたくさん含まれていて面白い。

鎖
く
り
の

井庭先生の創造システム理論が言葉の連鎖発見の連鎖と知れて面白かった。

創造の発見の連鎖は、いつか自分の経験とマッチして、2倍の力になる

知的な連鎖

どんな小さな

発見でも

創造性を持つ。





井庭 崇 若新 雄純

新しい ≠ 正しい

正解は
重要ではない
見つけた

正しさではなく
新しさ。

新しい ≠ 正しい
↓
create するのは正しくないといけない
ことではない

正しいこと
≠ 新しいこと

必ずしも
新しくして正しい
ことをする必要はない
新しいことを
するのは簡単

作り出す
ということに
正しさは必要
か? ということ

新しい ≠ 新しくして正しい

SFC にいる時に感じるポリシーは
"新しくして正しい" たのか! と。
正しさと意識したつもりはあつたのに
無意識に **新しい + 正しい** を求めて
いたのだなと、実感。
新しいことをもっと気軽に
挑戦できることが嬉しい。

その試みの先に正解があるかは
その道筋

新しい ≠ 正しい
やりながらどんどん
過程をたのしむこと。
成果・目的・答えは
なくていい。
成果は結果として
ついてくる

活動する時に
正解を探すのでは
なく、発見の連続が
あることが重要である

目標や計画がない。
何をやるためのの？
成果は？
そもそも「まらぶり」は
あいまいなもの。
徹底的に目標や計画を
立てる物ではない。

正しい
問題
目標と計画がない
⇓
失敗しない
失敗するこれが良い悪いではない
そもそも失敗しないという
概念がおかしいなと...

「えっ
アイラ
目標や計画が
なくたっていい！
大切なのは成果
ではなく「発見」

失敗しないために
目標と計画を
立てない。

慶應義塾大学 SFC 授業 online!
創造システム理論 2020
ゆるい創造 / カオス / トリックスター



井庭 崇



若新 雄純

目標せ
道すじをしっかりと
決めなければ
失敗しない!!
から、とりあらず
やってみるべし。

計画・目標を立てない
発見と発見する。

目的「や」計画「ない」
なければ
失敗もない!!
創造的で、おもしろい事を
形にするには、計画よりも
試行錯誤が
必要である。

目標・計画性がない
→ 失敗しやすい
若新さんの企画ひとつひとつ
に目的があるわけではなく、
結果的に何かか
生まれることがある。

正解の見えない
創造は...
好奇心が
支えになる
→ 失敗して正解とわかって
しなっていない
(プロジェクトの目標と計画が
あると発想が
解放しやすい)

目的や計画性の
のないプロジェクト
今更自分かプロジェクト
だと思っていた概念が
一新されました。

「目標と
計画がない」
は目的!!



発見 → 成果

新しい ≠ 正しい
成果よりも発見

成果よりも発見!
やるい創造はまたは
このまじる「場」自体が
価値
「たまたま」

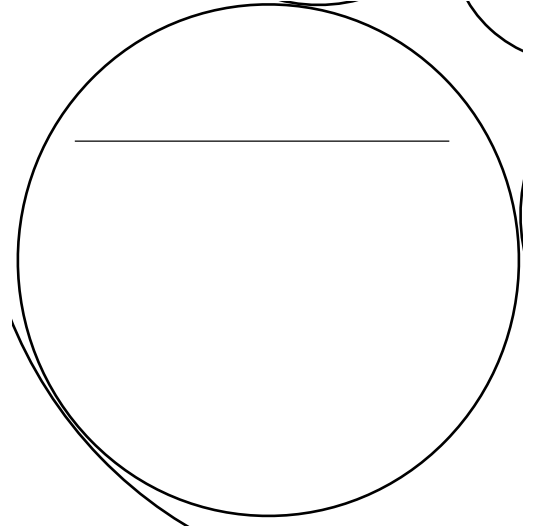
成果主義は
↓
楽いことや
こころ
鬼かの結果
わづらひ

慶應義塾大学 SFC 授業 online!
創造システム理論 2020
ゆるい創造 / カオス / トリックスター

井庭 崇 若新 雄純


成果
「発心」
→ 普通の学生として人生
を歩んできていると、
必ず成果を求められ、
評価を下される。や
立て
「パラダイ
NO PLAY
とゆうセッ
があった



成果よりも発見。

成果よりも発見

新しい ≠ 正しい



成果よりも発見
by JK 課の話
目的は創造性を
上げること
大量のコミュニケー
ションと
たまたまに発見

目的を決定する
手による創造性の
発見

文献宿題 (7/3)

『クリエイティブ・ラーニング：創造社会の学びと教育』（井庭崇 編著，鈴木 寛，岩瀬 直樹，今井 むつみ，市川 力，慶應義塾大学出版会，2019年）の以下の部分を読み、「発見的だったところ」「面白い！」と思ったところを、「たまご」図法で「ふりかえりのたまご」を書いて、それを提出してください。

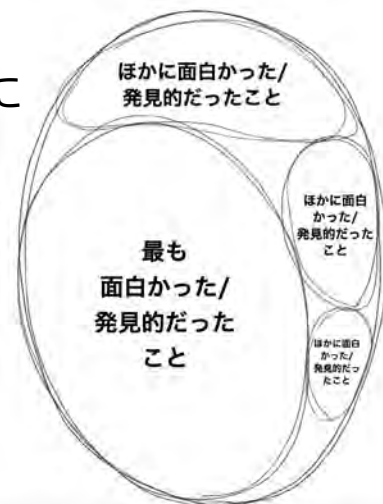
◆第1章 これからの時代に求められる教育(鈴木 寛 × 井庭 崇)

形式：PDF、もしくは、png、jpg

（手書きでもいいので、必ず内容上部に名前・学籍番号）

提出：SFC-SFSシステム上で提出

×切：2020年7月16日（木）23:59



慶應義塾大学 SFC 授業 online!
創造システム理論 2020
ゆるい創造 / カオス / トリックスター



井庭 崇

若新 雄純

REALITY+
リアリティ・プラス

クリエイティブ・ラーニング

CREATIVE LEARNING

創造社会の学びと教育

鈴木 寛 / 岩瀬 直樹
今井 むつみ / 市川 力
×
井庭 崇 「編著」

つくことで学ぶ、
創造的な社会へ

クリエイティブ・ラーニングによって、私たちはどのような未来をつくることができるのか？ 気鋭の研究者・井庭崇が、鈴木寛、岩瀬直樹、今井むつみ、市川力という教育界のフロントランナーを迎え、徹底討論。

読者のリアリティに、新たな知をプラスする!!

慶應義塾大学出版会 定価(本体 3,600円+税)

わくわく博士とたまごちゃんの 「幸せのたまご」note



わくわく博士とたまごちゃんの「幸せのたまご」note

+ フォロー

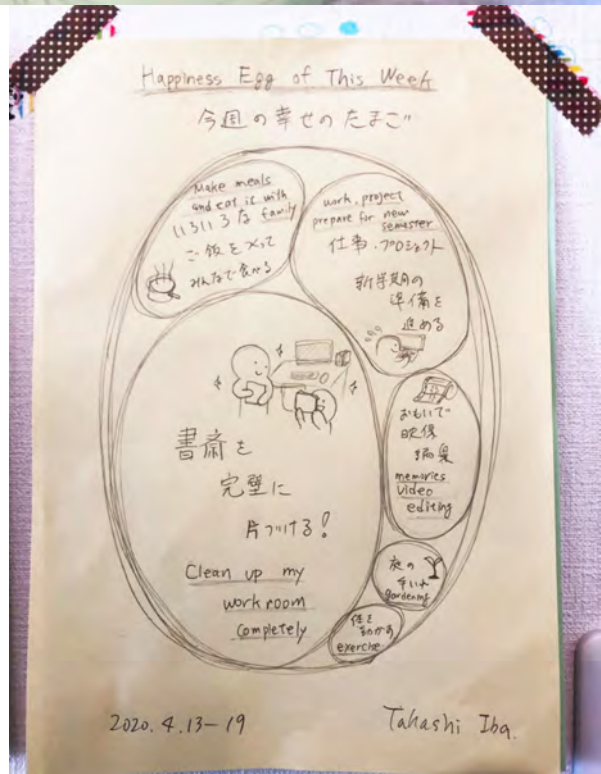
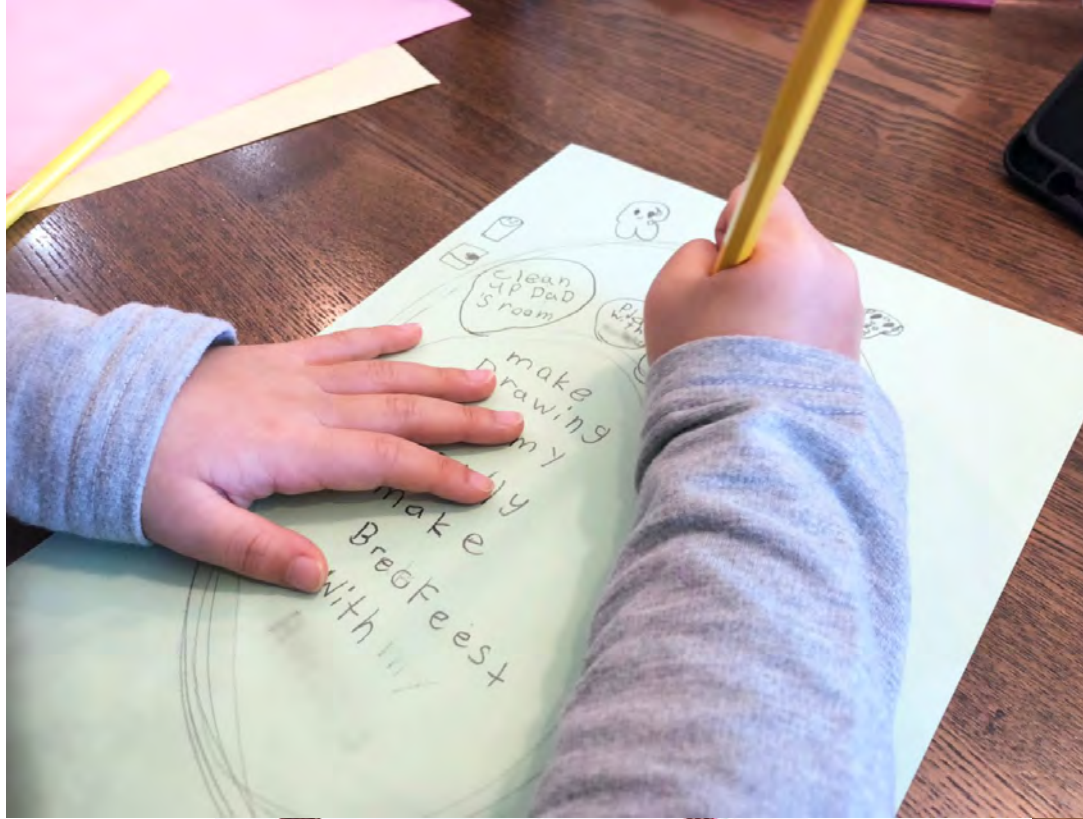
自分らしく幸せに生きていくことを支援する「幸せのたまご」の解説note。慶應義塾大学総合政策学部教授 井庭崇と研究員 宗像このみにより運営・執筆されています。Facebookグループ「幸せのたまご」実践共有コミュニティ" <https://tinyurl.com/u9tul52>

1 フォロー 63 フォロワー

<https://note.com/shiawasenotamago>

今週の幸せのたまご



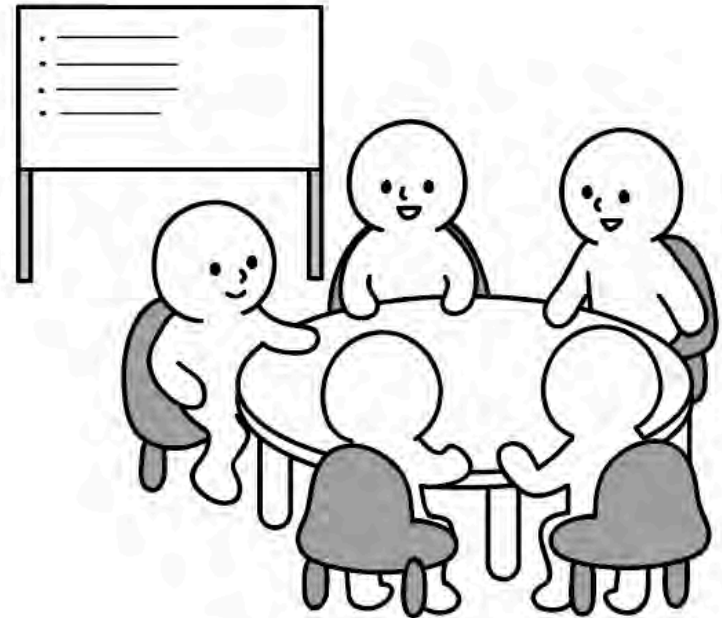


ふたたび

感想おしゃべりタイム

少人数のブレイクアウトルームに分かれて、
ここまでの話についての理解を確かめ合ったり、
何となくの感想を話したりする
参加者同士の「おしゃべり」の時間にします。

7分間





「魅力的なオンライン授業づくりの工夫・コツを語るオンラインセミナー」でのブレイクアウトルームでの話題メモ

9/6（日）開催の「魅力的なオンライン授業づくりの工夫・コツを語るオンラインセミナー」において、ブレイクアウトルームで話したことを書き込むフォームです。何度でも投稿可能です。

【井庭への質問】 今日の井庭の話に対する質問

Your answer

【経験談】 今日の井庭の話と同じ・似た実践の経験談

Your answer

【自分のコツ】 自分の実践のなかでのコツ

Your answer

【アイデア】 実践はしていないけど、こうするとよいのではないかというアイデア

Your answer

【参加者のみなさんへの質問】 みなさんに聞いてみたいことがあれば

Your answer

Submit

みなさんの経験、コツ、アイデア、 質問を入力してください

すべてに答える必要はありません。

<https://bit.ly/3h2HSkw>

自分の活動・成長をふりかえり
自分で自分の評価をする①

【自己評価】 この授業での自分の成績を考える

この授業では、自分の、出席、授業での発言・貢献、文献宿題、最終課題、自分の学び・成長等を多面的にふりかえってもらい、自分で自分の成績を考えてもらいます。

この授業の成績として、自分は **S**、**A**、**B**、**C**、**D** のどれに該当するかを、その理由（それを裏づけるファクト、評価されてしかるべき項目、学びと成長・変化等）とともに述べてください。「AもしくはB」や「A寄りのB」というような書き方をしても構いません。

この自己評価が、必ずしもそのままこの授業の最終的な成績評価となるわけではありませんが、成績づけの参考にします。

分量・形式：1ページのPDFファイル（上部に名前を明記してください）

[参考] 絶対評価で、**S** = 秀（特優）、**A** = 優、**B** = 良、**C** = 可、**D** = 不可

授業履修者の声



- **自分で振り返ることで、自分の授業の受け方を反省できると共に、自分の言葉で先生に自分の頑張った点を伝えられるので、とても良い方式だと思う。**
- 自己評価の仕組みは斬新でとても驚きました。自己評価をすることで、**自分のエフォートを見つめ直すきっかけ**になりますし、**次への反省点・モチベーションにつながる**と感じました。
- この授業を通して自分がどの程度成長したかを自分で判断するこの課題はとても良い仕組みだと思いました。
- **自分がどれだけ頑張ったかを可視化できる**ので、いい制度だと思います。
- **自分自身を客観的に振り返ることができました**。これは誰かと比べた評価というわけではなく、**あくまで自分の中で「学び」を深める機会**という点がとても良いと思います。
- あまりこういった経験は今までなかったので不思議な感じでした。**授業全体の思い返しや自分自身が改めて思ったことを振り返る事ができる良い機会**だと思いました。
- あまり自分を肯定的に評価できる人間ではないので、**結構低めにしてしまった気がしています**。（これがそのまま繋がってしまったらいやだなとか思ってしまったり・・・）
- **最後に総合的に授業を振り返ることができたので良かったです**。一つ一つのアクティビティはどうであったか、**考える機会**になりました。
- 難しいですね。**正直いい成績は欲しいですけど、自己評価となると正直にいなければいけない**と思う謎の呪縛があります。
- **頑張れたところ、もうちょっとできたかなと思うところなど、自分で振り返るだけでも、思い返すことがあって、自分なりに自分の成績を考えてみるのは面白いな**と思った。
- 成績の自己評価はしたことがないので**難しかった**。
- 成績評価をする際に項目を作り、それぞれの評価をしたあと総合してどう思うかみたいな感じの方がいいのかなと思いました。
- **高校から授業の「自己評価」で自分の成績について考えることが多かった**ので、特に何も思いませんでした。
- **成績をつける大変さがわかった**。

がっつりプロジェクト活動
井庭研（研究室・ゼミ）の例

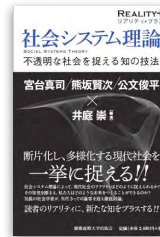
慶應義塾大学SFC (湘南藤沢キャンパス)

総合政策学部・環境情報学部

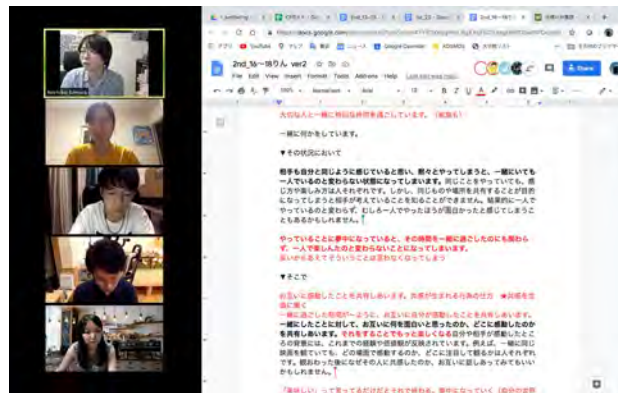
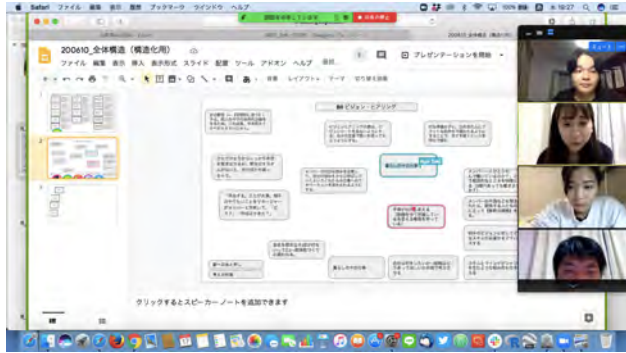
井庭研究室



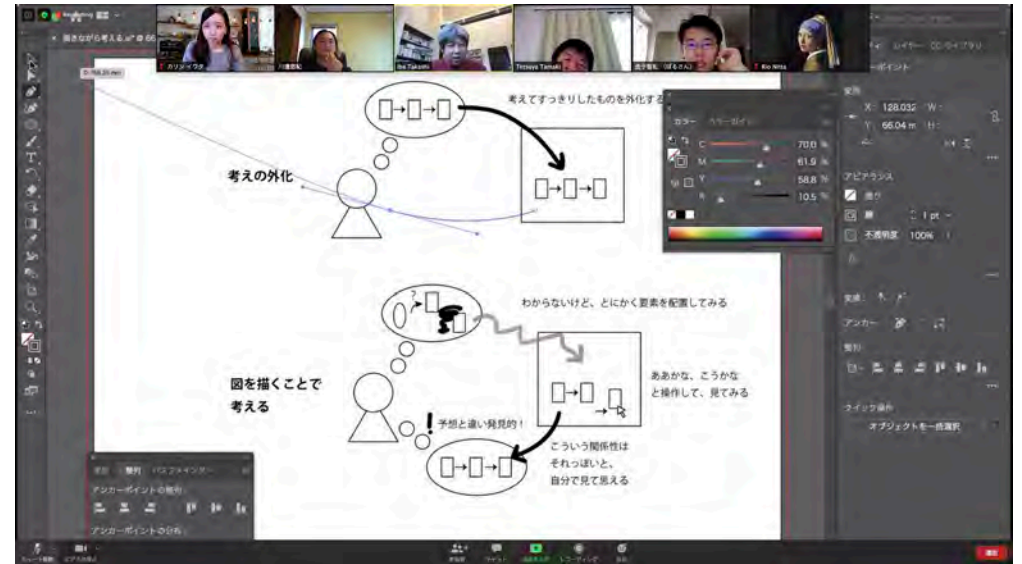
全員での
文献読解
チャレンジ
(3時間/週)



研究プロジェクト
(5時間~/週)



大学院生ミーティングや研究相談などが、キャンパスに来る曜日に依存せず、ミーティングが可能で、充実



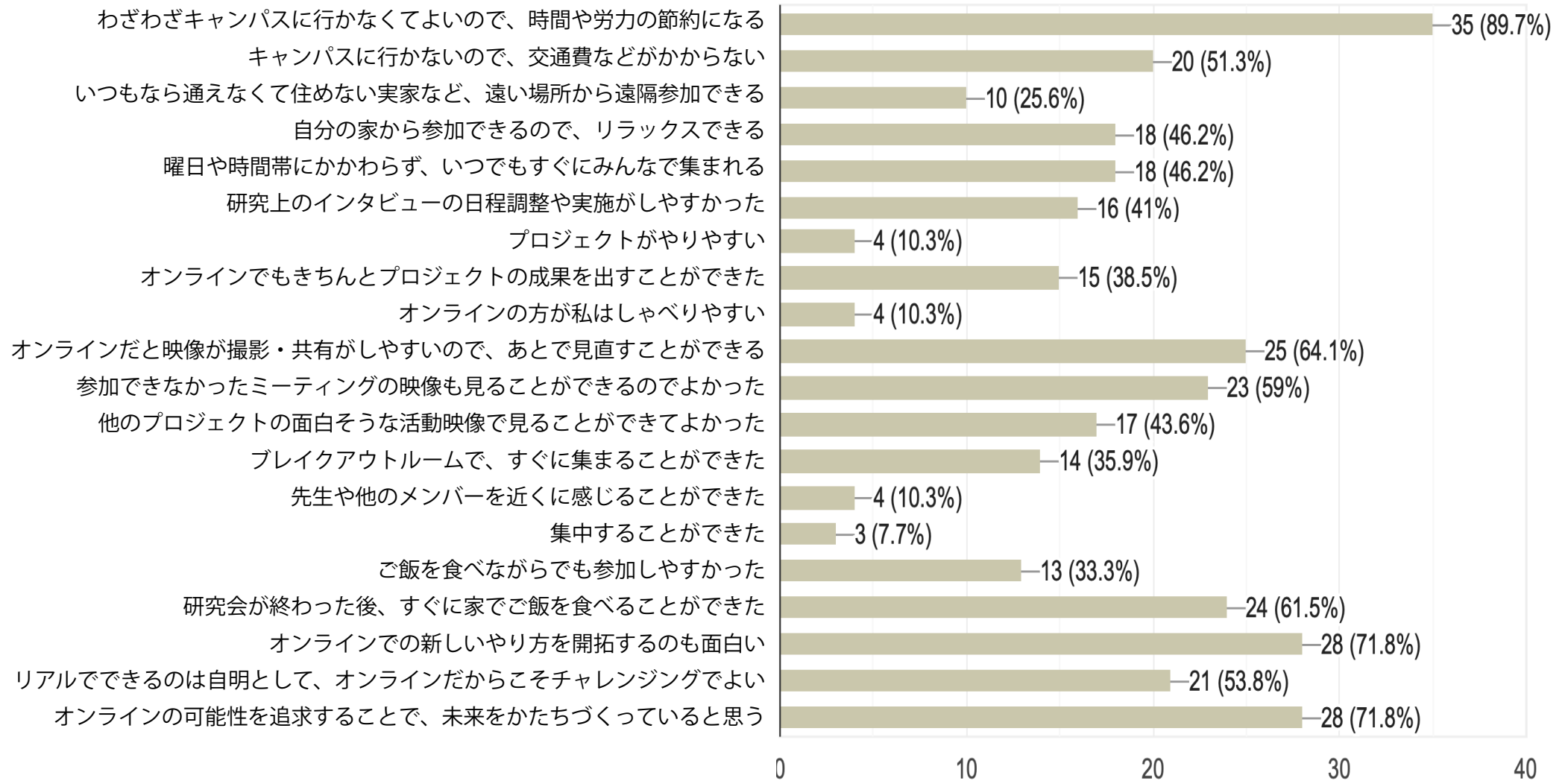
+ Slack



研究室メンバーの声

研究会（井庭研）がオンラインになったことの良さはどこにあったでしょうか？

39 responses



研究室メンバーの声

【オンラインだからこそ】

- 多人数でも一度に集まれる。
- あれだけの大人数(60人とか)で一つ的话题を話せる、深められるのってオンラインならではのなとおもいました。オフラインだと60人で集まったらいくつもグループができると思います。細かい表情も意外と伝わってくるし、雑談も意外とできるな~という印象です。
- 先生の話を中心に聴くことができた。
- 遠くからでもゲストの人に参加してもらえる。
- 画面共有で自分の成果物を簡単に全員に共有できるのが便利でした。

【家から参加するからこそ】

- 自分が必要な本がすぐに本棚からとれる。
- 父や母が授業を横でチラ見して「こんなことやっとなやな~」と実際に感じてくれたのはすごく良かったです！

研究室メンバーの声

【ブレイクアウト】

- ランダムのブレイクアウトでは、井庭研の中でも**いろんな人と関わりやすい**。
- ブレイクアウトルームでは研究室では話が出来なかったであろう**新規生とも話すことができた**。

【チャットでの発言】

- チャットを利用することで、**対話を遮らずに思ったことを言える**。
- チャットを活用することにより**タイムリーな質問、発言がやりやすかった**。ギャグも含め打ち解けるコメントができた。
- 他の人の発言に入るタイミングを失ってしまっても、**チャット機能で自由なタイミングで自分の考えを述べられるのは良かった**です。

【休憩】

- **休憩中にちゃんとリラックスできる**。雑談大事だが、リアルだと、結局休んでない。
- 少ない時間でも**質の良い休憩をとることができた**。

研究室メンバーの声

【コロナの状況下で他の活動に制限があったので・・・】

- 研究会外での活動との両立が容易になった。
- サークルの活動が大幅に減った分、研究会にコミットできる量が当初の予定より明らかに増えました。睡眠時間も増えたので、集中できる時間も増えました。
- 社会人学生なのでオンラインにより仕事との無理のない両立が可能となった。

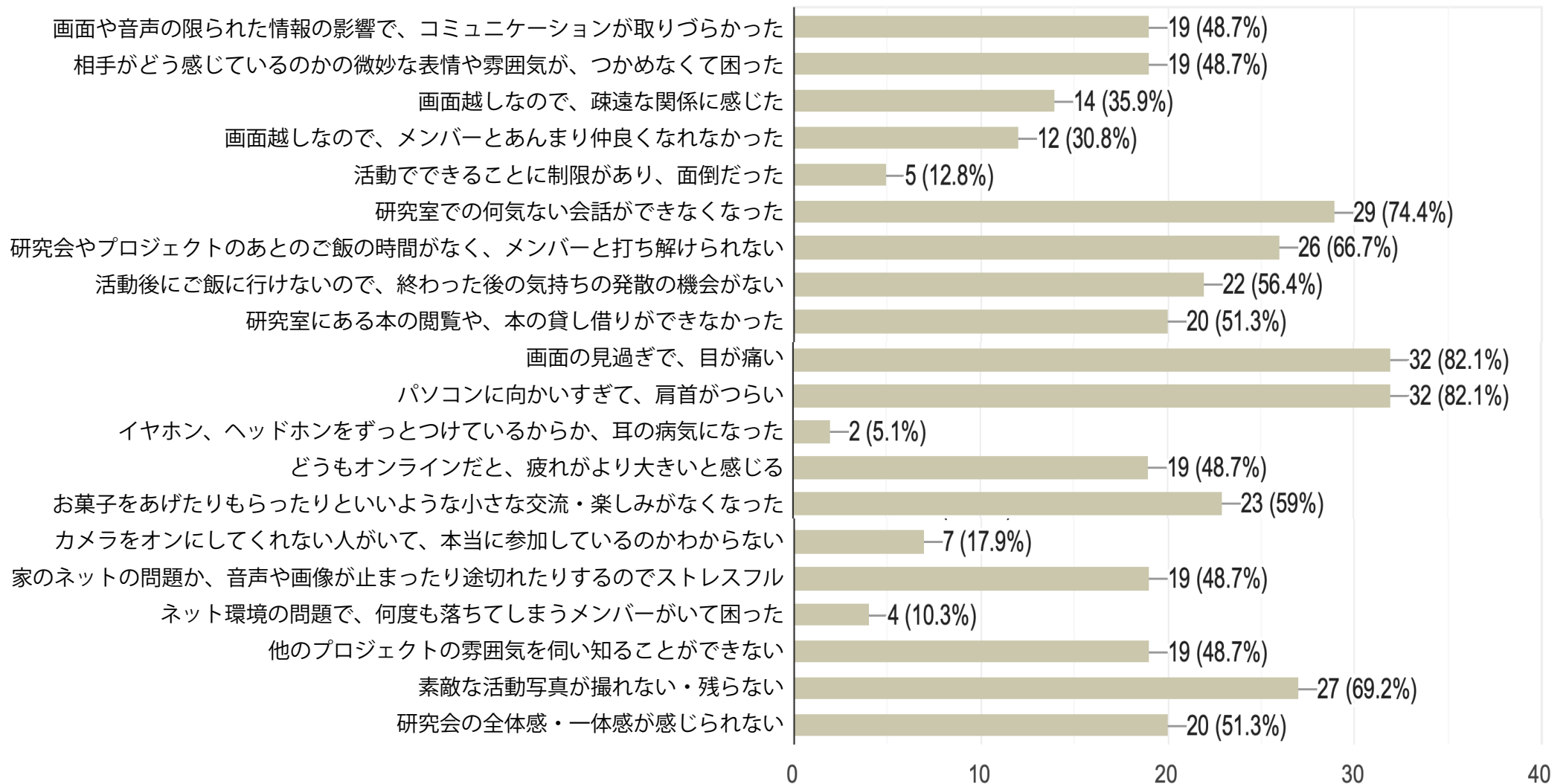
【みんなで作っている感覚】

- 色々なお試しをみんなで楽しみながらでき、みんなで作っている感じを体感できました。
- つくりかたを作っている感覚がもてたこと。

研究室メンバーの声

研究会がオンラインになったことの悪い点はどこにあったでしょうか？自分の気持ちに近いものをすべて選んでください。

39 responses



研究室メンバーの声

【発言・盛り上がり】

- 発言するときに、**声が被ってしまわないか気を使うことがストレス**でした。
- リアルだと二人が同時に話してても両方わかるが、**オンラインだと声が被ると物理的に聞き取れなくなるので盛り上がり**に欠ける。また、**ターン制になって時間がかかっているのかもしれない**（発話者が明確になってもしかすると早くなっているかもしれないが...）。隣の人が何をやっているのか見たり、持ってきている本をみたり、急にホワイトボードに何か書きながら話が始まるようなコミュニケーションなど、**偶然起きる会話がない**。だからといって恣意的にオンラインで偶然を作って会話したいとは思わない、なぜだろう…。

研究室メンバーの声

【ちょっとした時間・余韻】

- やはり一番の違いは大声で笑ったり、お菓子を食べたり（用意したり）できないこと。
- 純粹にみんなでお菓子を買っていく時間やピザを食べる時間で仲良くなったのでその時間がないのは悲しいです。
- 活動した後の余韻的なものがなくて、最後におしゃべりの時間があっても、終わると急にみんなとのつながりがブツッてきたような感覚になってさびしいです🥹
- PCを閉じた瞬間に終了！という感じでオンオフの切り替えが極端な気がしました。
- プロジェクトメンバー以外の人との距離がなかなか縮まらない。
- スライドを作ったりだとか、作業する時に一人孤独だなと覚えることがあるのがいやですね。みんなで残留※して作ったりするのも楽しいと思いました。
※学校に泊まり込みでの活動
- もし研究室や大学院棟で活動をしていたら、休憩時間にフリーに他のプロジェクトを見に行ったり、また誰かが私のパソコンをちらっと覗いてコメントくれるなど、メンバーとの気軽なやりとりから生まれる質を得る機会が少なくなったのはオンラインでの残念な点でした。そのため、来学期は、この気軽なやりとりと似かよった状況や同じ結果を生み出せる状況や方法を、どうオンライン上でつくるかも考えていこうと思いました。

リアルではまずできない・やらない

オンラインならではの成果発表会

Keio SFC

井庭研カンファレンス (2020 春学期)

2020/07/26 (sun) @ZOOM (invitation-only)



リアルではまずできない・やらない

オンラインならではの成果発表会

プロジェクトメンバー・パラレル・セッション

プロジェクトの成果発表を、プロジェクトメンバー全員がそれぞれのブレイクアウトルームで、パラレルに発表する。

(例) 6人のプロジェクトの場合、6部屋づくり、同じ時間帯に発表する

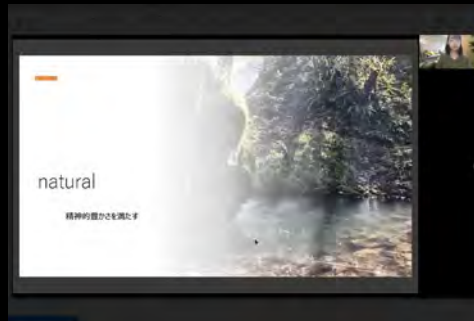


メンバー6人のプロジェクト

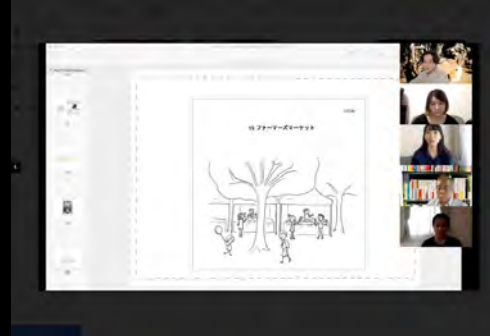


7/26 11:20~11:40

Breakout Room 1



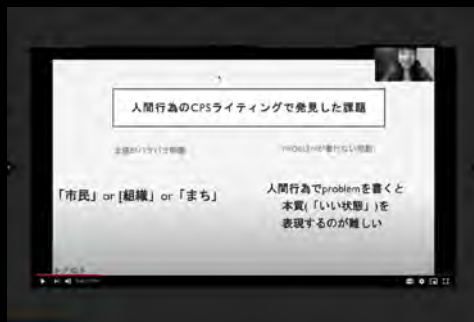
Breakout Room 2



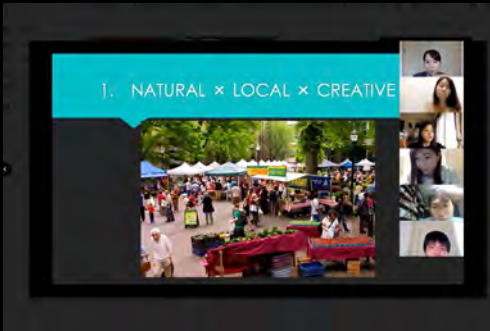
Breakout Room 3



Breakout Room 4



Breakout Room 5



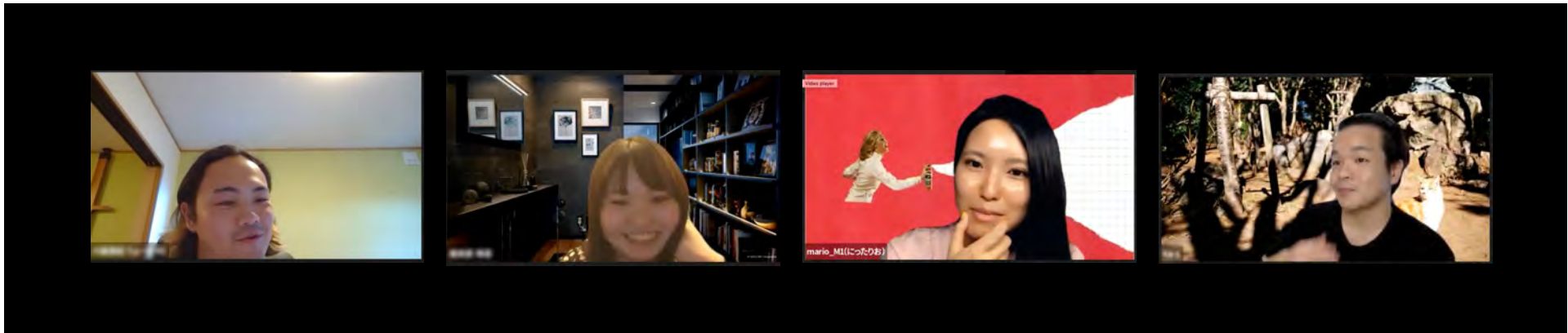
Breakout Room 6



1日中、ずっと発表を聞いているのも疲れるので・・・

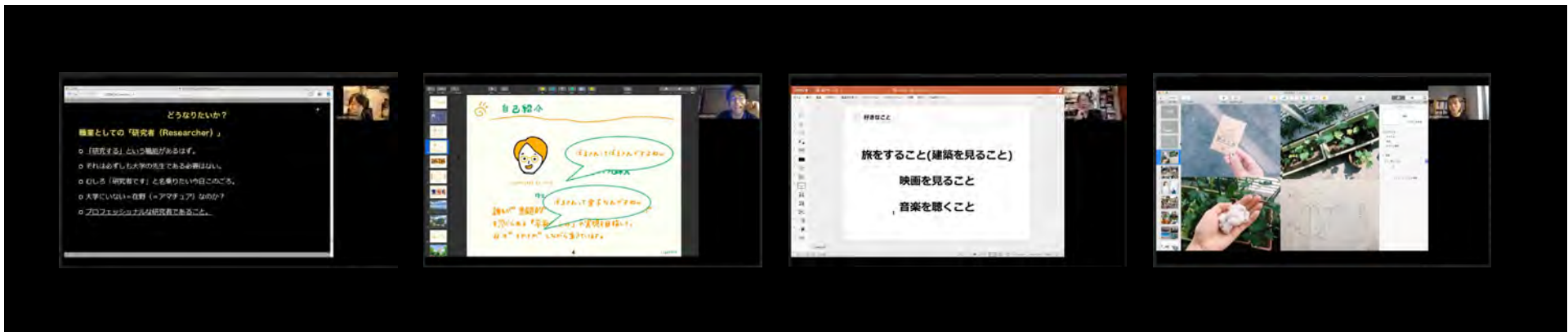
「マスターへの道：これまでに見つけたもの・見えてきた景色」

(修士課程1年の4人による鼎談)



「Dの生態 ～博士メンバーの知られざるライフスタイル（生活・人生）～」

(博士課程4人のライトニング・トークとパネルトーク)



自分の活動・成長をふりかえり
自分で自分の評価をする②

自分で、自分の成長を測る評価軸と物差しをつくり、
自分の成長を捉え、表現し、それをもとに語り合い、
さらに深め、発見する。

今学期の井庭研での自分の成長を独自の「○○力」で測り、 自分の成長を捉えて、可視化・表現する

① 今学期の研究会の活動（プロジェクトや輪読など）を通じて、**どのような力が身についたと思うか**、それを「～～力」と名付けて概念化し、それがどのような力なのか簡単な説明文をつけます。

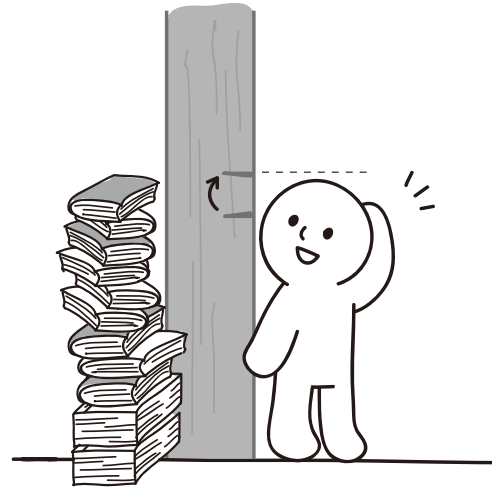
② その「～～力」を測定しようとした場合、その**取りうる数値の範囲**を設定します。①で挙げた全ての「～～力」について、設定します。

③ 上の①で挙げた「～～力」が②で設定した範囲のなかで、**今学期のスタート時点でどの位置にいたのか**、それが今学期を経てどのように変化したのか（＝数値がどこまで上がったのか）を考え、可視化します。

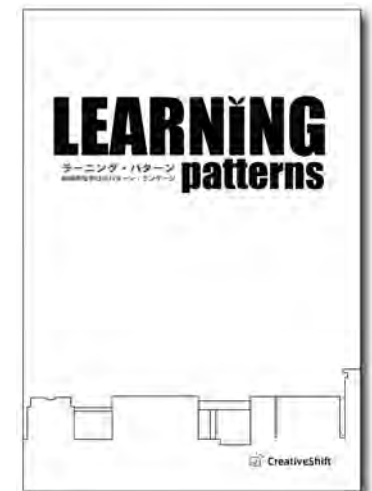
- ▶ 10個程度の「○○力」を考える
- ▶ いくつかは、自分独自の「○○力」を**発明**できると素敵
- ▶ **数値**は自分の感覚に合うものを「○○力」ごとに設定
- ▶ **よい可視化の工夫**
- ▶ ビジュアルの見た目の**美しさ**と**魅力**

成長の発見

昨日の自分と、今日の自分。
そのわずかな違いに敏感になる。



どこがどう成長したのかを振り返ることが
できるように、学びの記録をつけて進歩
を実感するようにする。



春学期の《成長の発見》を共有し合うセッション

31

E 振り返り — 未来に向けた学びにする

成長の振り返り



そのときは気づかなかった
自分の成長を確認・実感する。

成果をまとめあげ、探究がひと通り終わった。

▼そういうときに

活動を終えたままにしていると、この経験の中で気づいたことや感じたことが流れていってしまい、それらから学ぶ機会を逃してしまう。

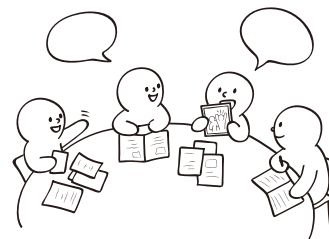
▼そこで

この探究でやってきたことを俯瞰^{ふかん}して振り返り、うまくできたこと・できなかったことを踏まえ、自分が何を学び、どう成長したのかを考える。

32

E 振り返り — 未来に向けた学びにする

振り返りテーブルトーク



隣の人はどんな気づきを得たんだろう？

自分の探究を振り返ってみた。

▼そういうときに

ひとりで振り返りをしていると、起こったことの一部しか見えていなかったり、別の選択肢に気づきにくかったりして、自分の発想の外に出ることが難しい。

▼そこで

振り返ったことを友達に共有し、話し合うことで、自分の考えをより深めたり、相手の気づきから学びを得たりする。



探究パターン

春学期の《成長の発見》を考えるセッション

2020年春学期の《成長の発見》

1. 論理の遊びを特定する・・・Lv.1
 (4) パターン・ライティングが読者の感情の動きなどにおいて、以前よりも言葉どうしのつながりが強いところ(= 論理の遊び)を特定できるようになった。
 (5) 特定できても言葉にするのが難しい(「人かつながりがあるい」)でもせめて。

2. 研究として価値する・・・Lv.1
 (4) パターンをつくりながら、「この研究の持っている一歩の発見、再発見には何か?」リサーチ(思考)を考えた。
 (5) 独自の研究価値が主観的になっていくにつれ、

3. 網羅的に知る・・・Lv.2
 (4) N.ルーマン『社会システム上』だけでなく、他の著書や入門書、教文を読んで、ルーマンを理解しようとした。
 (5) プレゼンテーションについても、もっと網羅的に取り組んだ。

4. つながらながら語る・・・Lv.2
 (4) 論理において、「メンバー」の「My Discovery」を自分の発見での経験に基づきながら語る経験を通して、「My Discovery」をつくることになった。
 (5) 語りやすくなったかな? (・・・?)

5. 概念を理解する・・・Lv.1
 (4) N.ルーマン『社会システム上』を参照して、COP-マツコについてCOOをださなくていいように心付いた(たとえは、ルーマンによってシステム(自律/他律))
 (5) 概念を整理しつつ、新たな発見をつくることにはなかなかに難しい。

6. 逆算しながらやりきる・・・Lv.3
 (4) パターン・ライティングの再発見にあたって、コピーペーストから逆算して取り組んだ。
 (5) コミュニケーションが楽く、

かじこそうに話す力
理由探しと具体性
そう思う理由は絶対ある
0 → 85

違い発見力
一緒にみえる、あれとこれの違い
0 → 70

みちずじ発見力
何を考えたか答えにたどりつけそうか
0 → 80

パターン作成力
知識がセンスになってきた
10 → 70

ブレイクダウン力
抽象的であることに気づく
0 → 80

“言ってよかった”力
あがった意見にかならずひらき
10 → 7

リーダーお助け力
消れを つめる
80

じっとする力
そわそわしない力
0 → 3

ダニーの成長

身に付いた力

開放力: 全体性を捉えて本質を飲み解く力。
 発見のフック(インセンティブ): 自分の発見が絶対に正しいと思えませんが、そのものを認めるためのあくまで謙虚さと謙遜。その上での自信を養う。決意を自ら決めて実行する。
 方法変換も楽しむ力: 作業方法を考える時に済みの過程に陥りたがりしない、ボクシングに代えて、剣に向かう。また、それを楽しむ。
 多岐の想像力: 別の意味で解釈されいように読み手の立場になって文章を客観的に考える力。
 逆算力: 一見異なるように見える内容でも、つながり要素を発見して結びつける力。
 コアに読む力: 自分にとって面白いことや重要な箇所を引き出す力が読者の要る力。
 ポイント整理力: 全体性を捉え、その中で何が面白かったのかを整理する力。

成長レベル範囲: Level1-Level10

じぶんの成長 (2020春学期)

力の内容	成長の範囲	成長の発見
読解力	レベル1→100	3→6 自分学術的な言語化はできない。この自分の成長が難しいと考える。
自分学術的な言語化(ライティングと書く)	レベル10→100	100 読解は読者の人間性(読者の心)を掴むという目的で、自分の発見が絶対に正しいと思えませんが、そのものを認めるためのあくまで謙虚さと謙遜。その上での自信を養う。決意を自ら決めて実行する。また、それを楽しむ。
本質を捉える力(よみとく)	レベル10→100	1→100 「読解」は「読者の心」を掴むという目的で、自分の発見が絶対に正しいと思えませんが、そのものを認めるためのあくまで謙虚さと謙遜。その上での自信を養う。決意を自ら決めて実行する。また、それを楽しむ。
多岐の想像力	レベル1→100	20→100 読者の心は読者の人間性(読者の心)を掴むという目的で、自分の発見が絶対に正しいと思えませんが、そのものを認めるためのあくまで謙虚さと謙遜。その上での自信を養う。決意を自ら決めて実行する。また、それを楽しむ。
逆算力	レベル10→100	100 読解は読者の人間性(読者の心)を掴むという目的で、自分の発見が絶対に正しいと思えませんが、そのものを認めるためのあくまで謙虚さと謙遜。その上での自信を養う。決意を自ら決めて実行する。また、それを楽しむ。
ポイント整理力	レベル10→100	100 読解は読者の人間性(読者の心)を掴むという目的で、自分の発見が絶対に正しいと思えませんが、そのものを認めるためのあくまで謙虚さと謙遜。その上での自信を養う。決意を自ら決めて実行する。また、それを楽しむ。

メリハリ力
LEVEL 3 → LEVEL 6

まとまりのある発見力
LEVEL 7 → LEVEL 5

ネバネバ力
LEVEL 3 → LEVEL 8

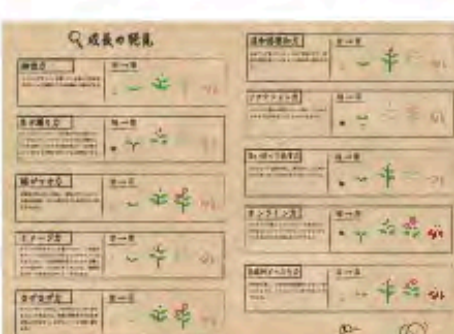
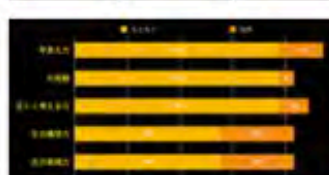
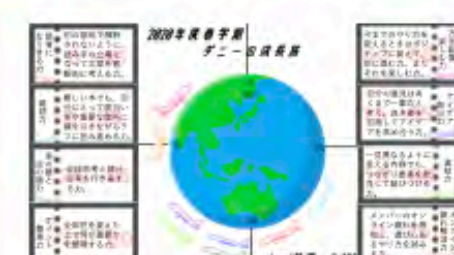
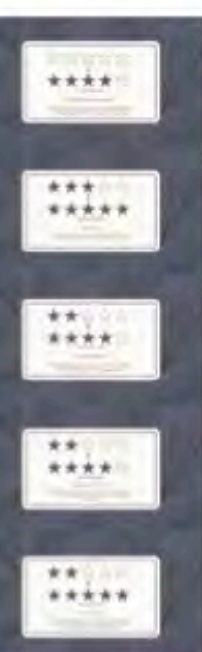
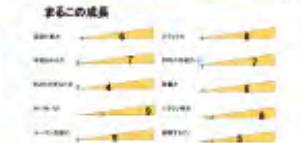
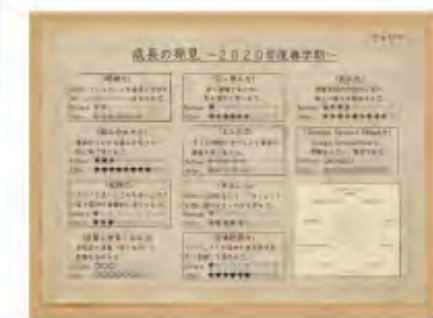
飛躍に気づく力
LEVEL 3 → LEVEL 7

根拠にこだわる力
LEVEL 1 → LEVEL 4

自分で、自分の成長を測る評価軸と物差しをつくり、
自分の成長を捉え、表現し、それをもとに語り合い、
さらに深め、発見する。

成長の発見

2020年春学期 井庭研

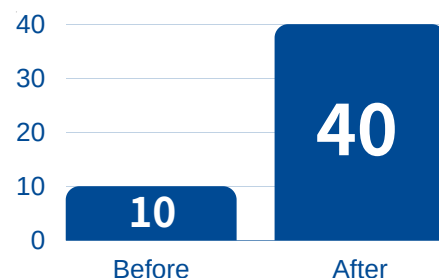


成長の発見

※レベルは0から100まで

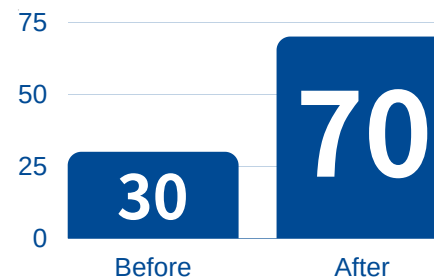
かたすみ力

プロジェクト時間以外も、
普段から頭の片隅に置いておく力



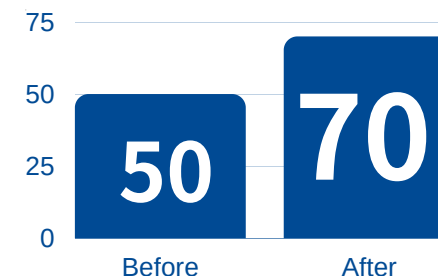
オンライン元気力

画面越しでも
元気に楽しく参加したり活動する力



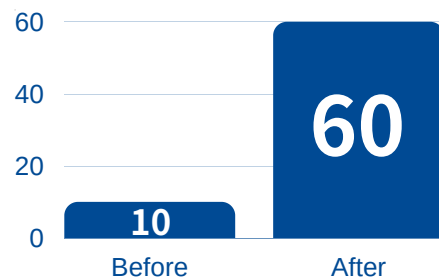
踏ん張り力

苦手なことや大変なこと、
時間がかかることに
逃げずに踏ん張る力



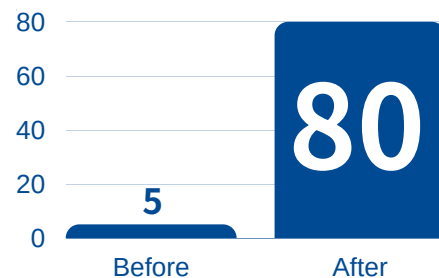
キャラ 成り立たせ力

メンバーのキャラがより光って
いくように、キャラを出しやすい
ような空気と反応をする力



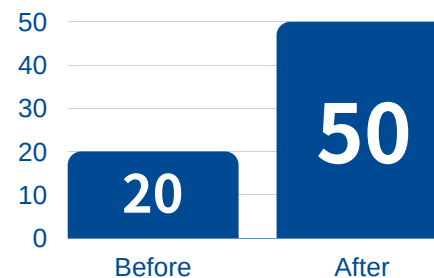
ねえねえ教えて！力

言われたことが理解できなかったときと
か、自分には持っていないスキルを持って
いるメンバーに出会ったとき、
ねえねえ教えて！と聞いたり頼る力



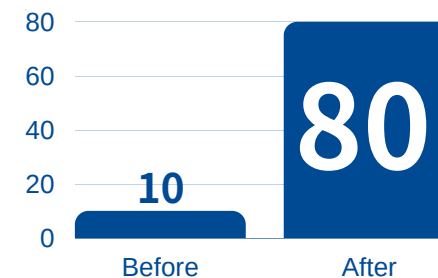
とりあえずやってみよう力

先行き不安だったり、
できるかどうかわからなくても、
とりあえずやってみよう！と進んでみる力



SLACK リアクション力

Slackのみんなの投稿やコメントに
リアクションしていく力



成長のふりかえり

ふじ

・発想転換力

思考が停止しないように、アプローチの仕方をいろいろ変えながら考える力

・取捨選択力

少し先を見据えて、自分に必要だと思った選択をする力

・疑い力

どんなことに対しても、自分なりに考えてみる力

・言ってみる力

思いついたことを口に出してみる力

・語彙力

・いいところを見つける力

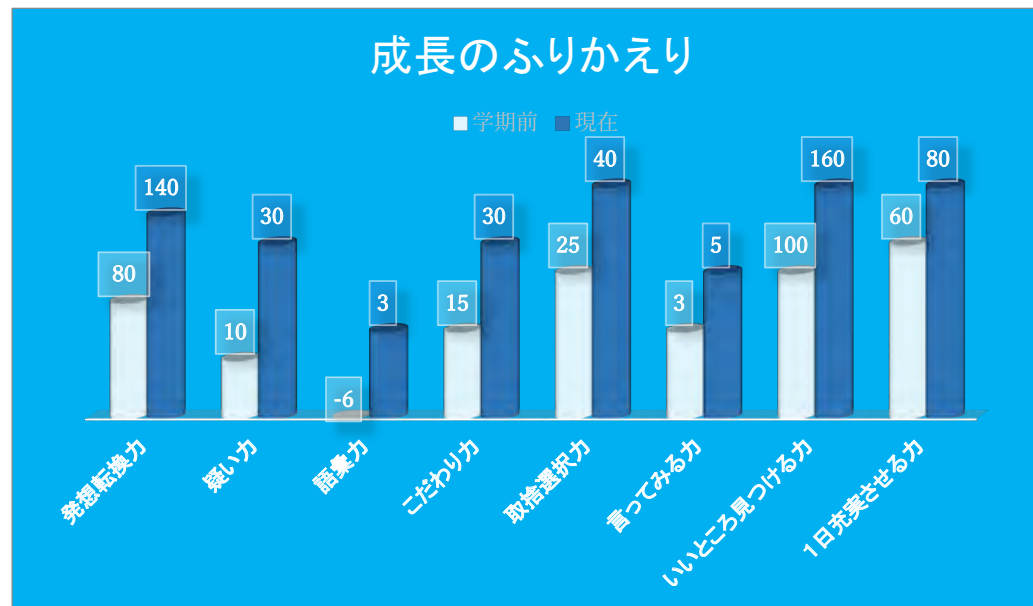
人やもののいいところや、やっていることのいいところを見つける力

・こだわり力

納得するまでやり続ける力

・1日を充実させる力

1日1日を無駄にしないよう工夫する力



成長の発見 ～2020年度春学期～

「俯瞰力」

目指しているゴールを基準に全体を
気にしながら一つ一つを捉える力。

Before:

After:

「引っ張る力」

前に前進するために
多少強引に率いる力。

Before:

After:

「提示力」

物事を別の方法から見た
新しい考えを提示する力。

Before:

After:

「組み合わせ力」

複数のものの共通点を見つけて
同じ枠で考える力。

Before:

After:

「まとめ力」

多くの情報の中からより重要な
情報を取り出す力。

Before:

After:

「Google Spread Sheet力」

Google Spread Sheetに
情報を入力し、整理する力。

Before:

After:

「批評力」

アイデアの良いところを拾い上げつ
つ直す箇所を意識的に見つける力。

Before:

After:

「声出し力」

何かしら発言をして、プロジェクト
を前に進めるきっかけを作る力。

Before:

After:

「後輩と仲良くなる力」

研究会の後輩（特に女子）と
距離を詰める力。

Before:

After:

「全体把握力」

プロジェクトの全体の進み具合を
常に意識して進める力。

Before:

After:



どんの成長

2020年 春学期



Dooooooooooooon
Dooooooooooooon
Dooooooooooooon
Dooooon
Doon
Don

【読進力】
ただただ本を読み進める力。

Before d...
After Don

【反復理解と総忍力】

新しく学んだ概念などをすぐにわかったつもりにならず
様々なものに当てはめて考え直す力。

Before Doon
After Dooooooooon

【反応力】
Slackで素早く反応する力。



Before Doon
After Dooooooooon

【弱音言語化力】
弱音や愚痴の理由を言語化しながら考える力。
たまに解決策が出る。

Before Doon
After Dooooooooon

【エンターテイナー力】
プレゼンやプロジェクト活動中の会話で
周りを楽しませようとする力。

Before Doon
After Dooooooooon



今学期の井庭研での自分の成長を独自の「○○力」で測り、 自分の成長を捉えて、可視化・表現する

① 今学期の研究会の活動（プロジェクトや輪読など）を通じて、**どのような力が身についたと思うか、それを「～～力」と名付けて概念化し、それがどのような力なのか簡単な説明文をつけます。**

② その「～～力」を測定しようとした場合、**その取りうる数値の範囲を設定**します。①で挙げた全ての「～～力」について、設定します。

③ 上の①で挙げた「～～力」が②で設定した範囲のなかで、**今学期のスタート時点でどの位置にいたのか、それが今学期を経てどのように変化したのか（＝数値がどこまで上がったのか）を考え、可視化**します。

- ▶ **10個程度**の「○○力」を考える
- ▶ いくつかは、自分独自の「○○力」を**発明**できると素敵
- ▶ **数値**は自分の感覚に合うものを「○○力」ごとに設定
- ▶ **よい可視化の工夫**
- ▶ ビジュアルの見た目の**美しさ**と**魅力**

オンライン力

画面越しの授業・研究会で学ぶ

30 60

起業LOVE

起業への関心レベル

70 110

夜まで活動力

夜遅くまでプロジェクトに専念する

60 80

たまご力

振り返りのたまご式の思考

5 60

知識チャージ力

事前知識をインプットした上で活動

25 50

じっくり力

一つのことに対して長く考える

45 65

読書力

発信している人の思いを読み取る

45 70

まとめすぎない力

一般化と具体化の丁度良い具合にまとめる

15 30

ワクワク力

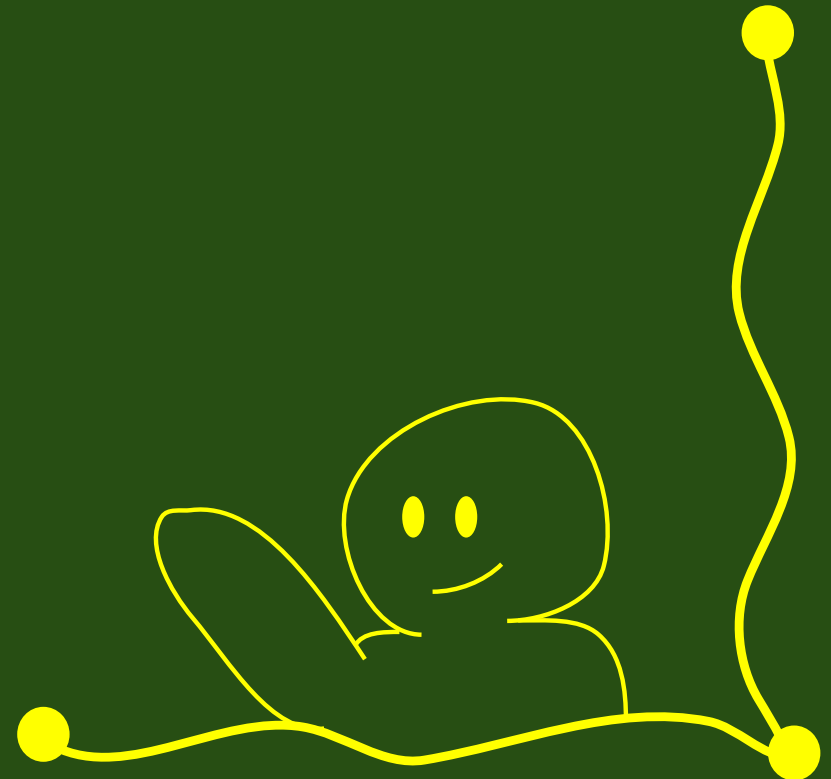
発見的な要素が見極め、それにワクワク出来るか

20 45

語彙力

知っている言葉・表現の量

5 35



まるこの成長

言語化能力




スラックカ



本質をみる力



阿吽の呼吸力 



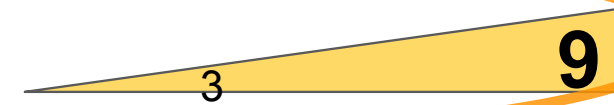
まとめすぎない力



読書力



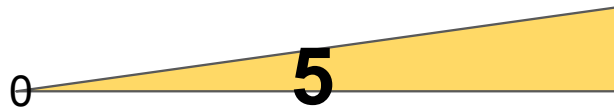
ネバネバカ



パタラン教カ



ルーマン投影カ



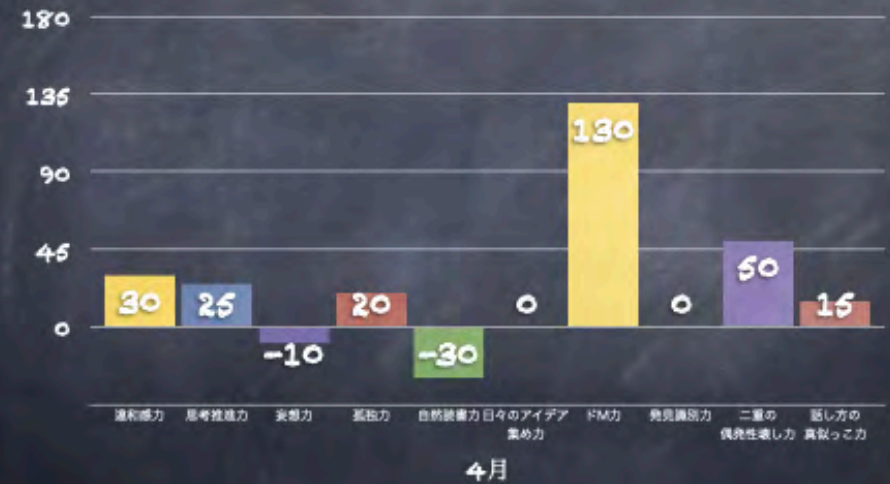
俯瞰するカ



2020年春学期「成長の発見」(ちこver.)

- ◆ 違和感力：社会の仕組みや考え方に疑問を持つ力
- ◆ 思考推進力：疑問を持った時、なぜ疑問に感じたのか立ち止まって考え抜く力
- ◆ 妄想力：自分の研究が誰かを助けたり、世界のためになってることを素敵に想像する力
- ◆ 孤独力：オフラインで会って誰かと一緒に作業できなくても、1人での作業にこだわり抜く力
- ◆ 自然読書力：研究のためだけでなく、考え方の幅を広げるために進んで本を買って読む力
- ◆ 日々のアイデア集め力：自分のcreativityを伸ばすために、日常的に面白いと思ったものをメモする力
- ◆ DM力：自分の成長のためには、多少自分を追い込んでやり抜く力
- ◆ 発見識別力：パターン作成の際に心的システムと創造システムを離した (=無我の創造)上で、発見的かどうかを判断する力
- ◆ 二重の偶発性捕す力：オンライン上のbreakout roomで、自分が第一声を出す力
- ◆ 話し方の真似っこ力：井庭研の先輩方の話し方が非常にわかりやすく、まとまっているため、その話し方を真似して自分のスキルにする力

2020年春学期「成長の発見」(ちこver.)

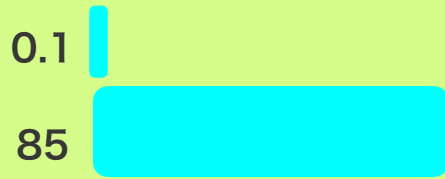


2020年春学期「成長の発見」(ちこver.)



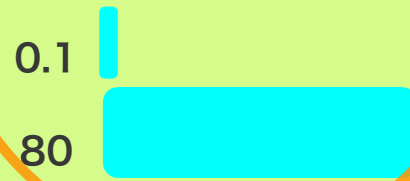
かしこそうに話す力

理由探しと具体性で
説得性を増す



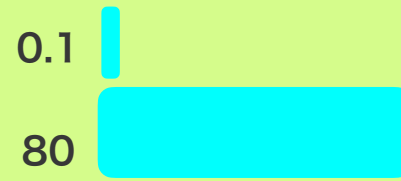
みちすじ発見力

何を考えたら答えに
たどりつけそうか



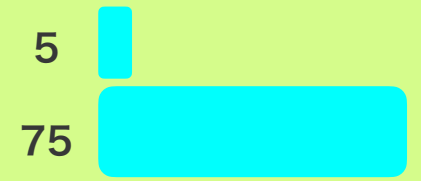
ブレイクダウン力

抽象的な概念に気づく



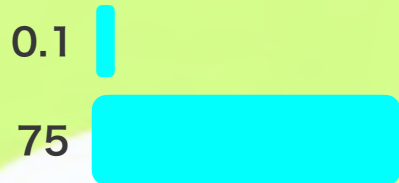
パターン作成力

知識がセンスになってきた



ちがいを発見力

一緒に見える
あれとこれの違い



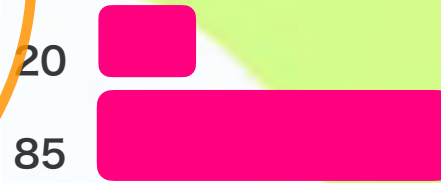
みんなで波にのる力

あがった意見は
かならずひろう



リーダーお助け力

みんなの理解、やり忘れ、
共有もれのお助け



じっとする力

そわそわしない力



成長の発見

抽出力

マイニングサマリーを書いている時にどの部分がパターンに重要そうかを見極めて抽出する力。

芽 → 蕾



生け捕り力

マイニングインタビューの内容の中で大事なポイントを抱ったり、サマリーにするために抽象化したりする際にいかにその言葉を殺さず、生け捕るようにそのままの輝きを保ったまま抽象化できるか。

種 → 蕾



結びつけ力

井庭研で学んでいる時に、前期のプロジェクトや他の研究会、日々の学びなどと結びつけて考えられる力。

芽 → 花



イメージ力

マイニングやサマリーを書いていて、この部分サマリーには入らないけれどコンテキストになりそうとか、いまは情報が足りないけれど聞いていけばパターンになりそうのような、最終的なパターンのかたちがイメージできる力。

芽 → 蕾



なぜなぜ力

マイニングインタビュー中やサマリーが一通りまとまった時などに、何事も情報をそのまま受け取るのではなく、なぜということ問い続ける力。

蕾 → 花



違和感察知力

自分たちが書いたパターンなどを読む中で、微妙な言葉の違いなどからくる違和感を察知する力。

芽 → 蕾



リアクション力

スラックで誰かが発言している時に、しっかりスタンプを押すなどリアクションをとる力。

種 → 芽



思い切って発言力

プロジェクト活動の際に、発言することに怖がらずに思い切って自分の考えを言ってみる力。

種 → 蕾



オンライン力

オンラインで楽しくプロジェクトを進めたり、自分なりにオンラインだからこそできるリラックスする方法などを編み出したりする力。

種 → 実



井庭研どっぷり力

井庭研を愛し、その独特の価値観をも当たり前になるような、コミュニティに溶け込むことができる力。

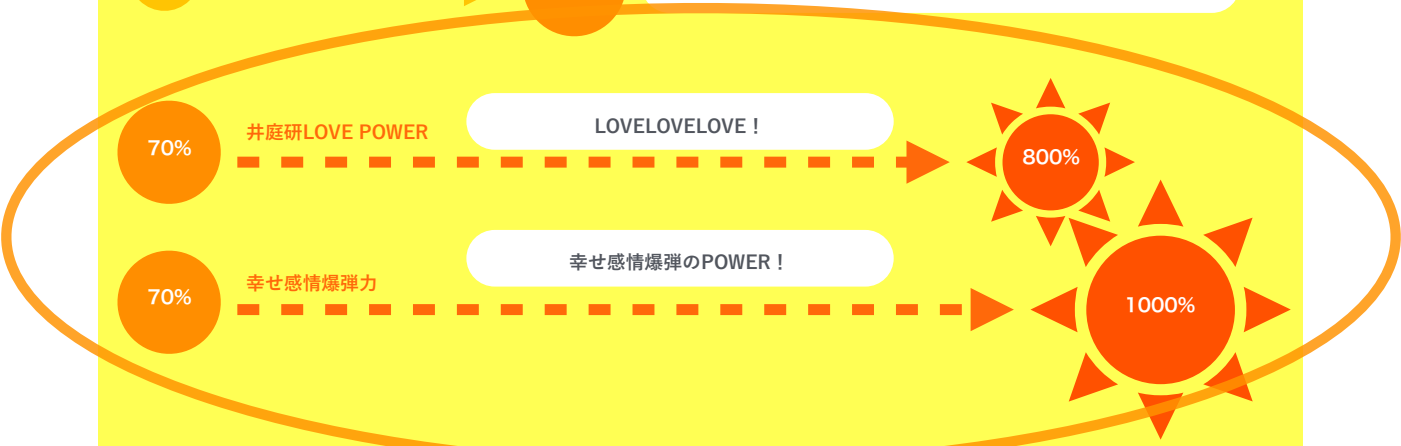
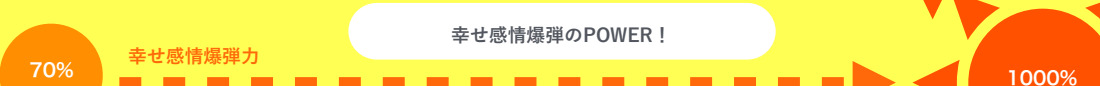
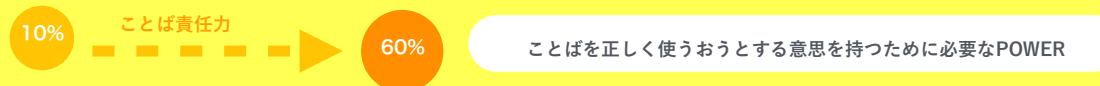
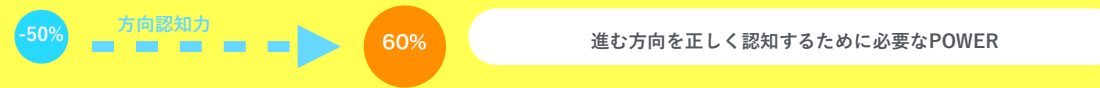
芽 → 実



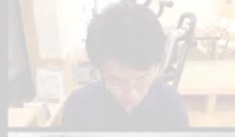
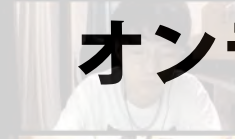
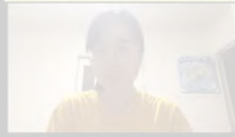
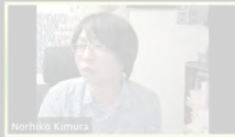
do~



さの一の成長記録



オンラインならではの「力」



2nd_16~18りん ver2

大切な人と一緒に特別な時間を過ごしています。(家族も)

一緒に何かをしています。

▼その状況において

相手も自分と同じように感じていると思い、黙々とやっていると、一緒にいても
感じていると変わってしまう。同じことや相手を感じた場所を共有することで、感情的
なつながりが生まれてくる。相手も同じように感じていると、自分も同じように感じ
ていると変わらなず、もしも一人でやったほうが面白かったと、自分も同じように
感じるかもしれない。

やっていることに夢中になっていると、その時間を一緒に過ごしたのにも関わら
ず、一人で楽しんだのと変わらないことになってしまいます。
長いからあえてそういうことは言わなくなってしまう

▼そこで

お互いに感動したことを共有しあいます。共感が生まれる行為の仕方 ★共感を空
気に置く

一緒に過ごした時間が〜ように、お互いに自分が感動したことを共有しあいます。
一緒にしたことに対して、お互いに何を面白いと思ったのか、どこに感動したのか
を共有しあいます。それをするだけでもっと楽しくなる自分や相手が感動したと
ころの背景には、これまでの経験や価値観が反映されています。例えば、一緒に同じ
映画を観ていても、どの場面で感動するのか、どこに注目して観るかは人それぞれ
です。観終わった後になぜその人に共感したのか、お互いに話しあってみてもいい
かもしれません。↑

「美味しい」って言ってるだけでとそれで終わる。夢中になっていく。(自分の世界

見 発 の 成 長 の か ら

つながり発見力

物事同士のつながりを自分自身の経験から
見つける力

3 → 8



井庭研反映力

井庭研で養った能力を井庭研外でも
発揮していく力

4 → 7



物怖じしない力

学年や経験値にとらわれて怖気付く
のではなく、自分のベストを発揮する力

2 → 6



暇があったら読書力

余暇の時間を積極的に読書をする時間に
当てようとする力

1 → 7



自分らしさ力

自分の軸を持って自分らしく生きる力

2 → 7



うなずき力

オンラインという状況のなかで他の人が
話している時にうなずきをいれる力

2 → 5

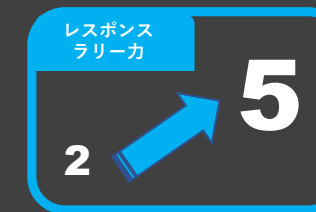
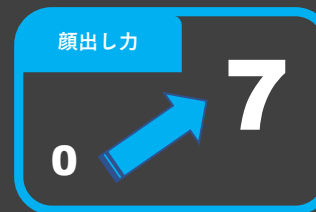
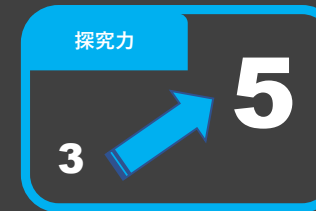
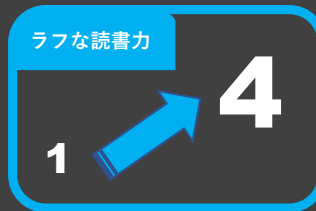
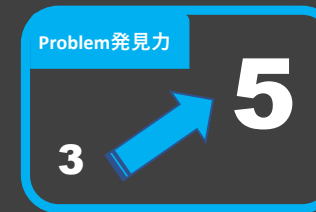
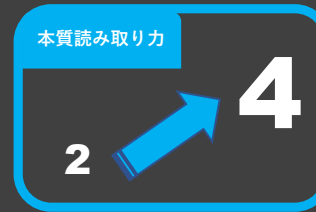
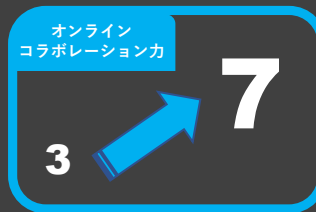


自分の成長～2020春学期井庭崇研究会を通して～

とらじい

身についた「力」

オンライン コラボレーション力	オンライン上において、意思疎通を図りコラボレーションを実行する能力。
本質読み取り力	物事の本質となる部分を見極め、抽出する能力。
Problem発見力	パターンにおいて、Solutionがどんな問題(Problem)を解決しているかを発見する能力。
ラフな読書力	読書をする際に、一語一句理解しようとするのではなく、重要そうだと感じる箇所に重点を置き、ラフに読む能力。
ルーマンカ	物事（コミュニケーション、社会など）が成り立っていることの「蓋然性の低さ」をベースとして思考する能力。
探究力	井庭研の「ミッション」を常に片隅に置き、研究会時間外においても日常的に探究をし続ける能力。
顔出し力	ブレイクアウトセッションに分かれた瞬間に誰よりも早くビデオをオンにする能力。（研究会以外の授業の際にも）
朝たまご力	全体性のたまごを描いてから1日をスタートさせる能力。
レスポンス・ラリーカ	テニスの練習の時だけでなく、SlackやLINEなどの連絡に対してリアクションを行い、ラリーを続ける能力。



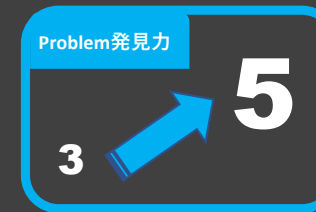
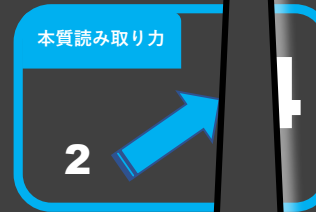
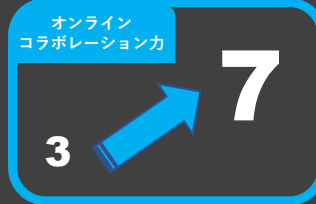
※数値は0が最低値、10が最高値

自分の成長～2020春学期井庭崇研究会を通して～

とらじい

身についた「力」

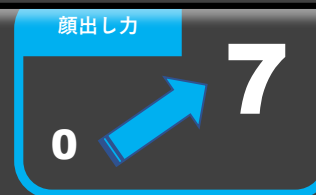
オンライン コラボレーション力	オンライン上において、意思疎通を図りコラボレーションを実行する能力。
本質読み取り力	物事の本質となる部分を見極め、抽出する能力。
Problem発見力	パターンにおいて、Solutionがどんな問題(Problem)を解決しているかを発見する能力。
ラフな読書力	読書をする際に、一語一句理解しようとするのではなく、重要そうだと感じる箇所に重点を置き、ラフに読む能力。
ルーマン力	物事（コミュニケーション、社会など）が成り立っていることの「蓋然性の低さ」をベースとして思考する能力。
探究力	井庭研の「ミッション」を常に背景に置き、研究会時間外においても日常的に探究をし続ける能力。
顔出し力	ブレイクアウトセッションに呼ばれた瞬間に誰よりも早くビデオをオンにする能力。（研究会以外の授業の時も）
朝たまご力	全体性のたまごを描いてから議論をスタートさせる能力。
レスポンス・ラリー力	テニスの練習の時だけでなく、SlackやLINEなどの連絡に対してリアクションを行い、ラリーを続ける能力。



身についた「力」

オンライン
コラボレーション力

オンライン上において、意思疎通を図りコラボレーションを実行する能力。



※数値は0が最低値、10が最高値

2020年度春学期 ダニーの成長旅

読者になりきる力
別の意味で解釈されないように、読み手の立場になって文章を客観的に考える力。

雑読力
難しい本でも、自分にとって面白い所や重要な箇所に線を引ながらラフに読み進める力。

鳥の眼と虫の眼力
全体思考と部分思考を行き来する力。

ポイント整理力
全体性を捉えた上で何が重要かを整理する力。

方法転換
楽しむ力
今までのやり方を変えるときはポジティブに捉えて、前に進む力。またそれを楽しむ力。

アイデア
自分の意見はあくまで一案だと考え、良き姿を目指してアイデアを高め合う力。

連結力
一見異なるように思える内容でも、つながり要素を発見して結びつける力。

オンライン疲れ解消力
メンバーのオンライン疲れを感知し、遊び心あるやり方を試みる力。



Level範囲 : 0-100

ぽっぽ成長の発見

令和二年七月三十日 日直

— 学期はじめ
— 学期終わり

引きこもり度

家が大好きすぎて
ほぼ外に出なかった分
勉強に向き合う時間が増えた↑

結びつき度

院の授業が研究を深めて
くれる事に気がついた

丸ごと読解度

妄想癖があるので、単語などから
推測して本を読む癖があったが、
著者の意図をきちんと理解する
ように丁寧に読んだ。

ねばり度

前は考えることを諦めていたが
わからないという
枷があると面白いと知った

すっぴん度

無意識に力が抜けて
いたOnline効果？
今までにないほどに素で井庭研に参加

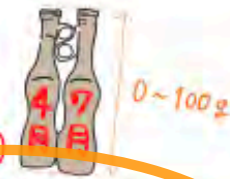
重要Point!

心も見た目も真っさらで
臨めた学期だった！

今まで、「素直な目」で勉強や自分に
向き合う時間が少なかった気がする。
なんとなく気合いが入っていたというか。
コロナ禍で家にいるからこそ、井庭研で
素の自分が出せるようになったのは良かった。

井庭研 2020春
3-10x7/30

papikoの成長



モヤモヤ探知力

「何が分からないか分からないけど、
なんだかモヤモヤする...!」
という感覚に敏感になる力



エンジョイ!オンライン力

こんな状況だけど
オンラインならどはっ方法で
楽しんでやう力



BFF力

「Book Friend Forever」本について語り
合える仲間に出会い、本と前エリモ
仲良くなれる力 (ルーマンはず友)



バのキョリ力

ソーシャルディスタンスをモロモロ
せず、バのキョリを0mに
する力



スポンジ力

日常で、ヒントになりそうなもの
をぐーっと吸収する力
(スポンジアール、新聞など)



工●サ力

ずっぴんでプロジェクトに参加
して、あつちのままでリラックス
した姿をお見せする力



愛レスポンス力

レスポンスをバがけるのは
もちろんのこと、そこに愛情
を含ませる力



ことばの引き出し力

色々な本を読み、語彙を
増やし、言語化を
すんぽうさせる力



ハード力

プロジェクトが円滑にすすむ
ように、ハード面(こね会の
企画など)で貢献する力



韓国力

韓国への愛と理解を深め、
サクルメンバーと語り合う力
(メンバー募集中!!!)



わたしの
壁考察力は
530000
です

戦闘力
変化範囲：0~10



何かを伝える力

戦闘力

今までは心の中で止めていた意見をしっかり共有する力。

2
before

6
After

落とし穴に着目する力

戦闘力

problemを書く際に落とし穴があること、なぜ落ちやすいかに着目する力。

0
before

5
After

空っぽにする力

戦闘力

パターンを執筆する際に、自分のジェネラルを読み手に広く当てはまる力。

2
before

3
After

オンラインに 温度を加える力

戦闘力

あえて笑い声はミュートを外す。私の温度をちょっとした反応で伝える力。

2
before

8
After

ハッピーオンライン力

戦闘力

オンラインの方が楽しいのでは？と思いながら取り組んだらオンライの方が楽しくなってきた力。

1
before

9
After

自分のマインドを生かす力

戦闘力

自分の性格や特徴を無視せず生かしながら、物事に取り組む力。

1
before

3
After

自然読書力

戦闘力

知的探究心を持ちながら本を読む時間が、自然と増えていく力。(小説でも)

2
before

5
After

椅子に座る力

戦闘力

長時間椅子に座るのがとても苦手だったが、もはや悟りを開いて静かに座ることができる力。

1
before

7
After

とりあえず進める力

戦闘力

わからなくても、とりあえず書いて形にする力。

2
before

4
After

眠醒力

戦闘力

朝起きた時や寝る前に瞑想して自分と向き合う力。

3
before

6
After

Airpodspro 充電力

戦闘力

片方づつ Airpods を充電しながら使い、長時間にわたるズーム作業を乗り越える力。絶対に充電は切らさない！！

1
before

530000!!!!
After

タフタフノボウケツ
まんちんのぼうけん
タフタフノボウケツ
まんちんのぼうけん
タフタフノボウケツ
まんちんのぼうけん
タフタフノボウケツ
まんちんのぼうけん

まんちんのぼうけん
タフタフノボウケツ
まんちんのぼうけん
タフタフノボウケツ
まんちんのぼうけん
タフタフノボウケツ
まんちんのぼうけん

作業環境試行錯誤力

作業環境をよりよく作り変えていく力

30 → 60

冥想呼吸力

呼吸を整え冥想し、心を落ち着ける力

10 → 50

脱力

肩肘張らずに脱力し、自分らしく居る力

50 → 80

メモ蓄積力

過去のメモを記録し、振り返る力

10 → 40

フォース発見力

具体例からフォースを発見する力

20 → 70

具体例吟味力

記載するべき具体例を吟味する力

30 → 50

井庭研ありがとう力

井庭研との学びに感謝する力

- → 100





五右衛門のレベルが上がった！

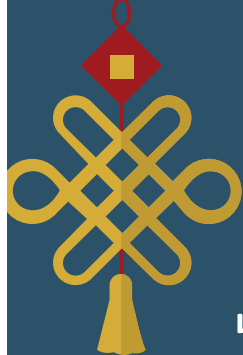
MIC

最大作業時間(HP)	6H	→	11H
最大思考時間(MP)	4H	→	11H
最大読書時間(RP)	0H	→	6H
武者闘い力	2V	→	5V
オンラインでふざける力	1草	→	5草
活字耐性	0P	→	1000P
韓国力	10K	→	50K

Y

STAI

SELI



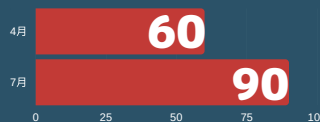
やむちゃ



2020春の<成長の発見>

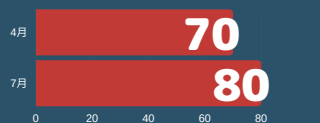
01 レスポンスラリーカ

-困っているメンバーに
救いの手を差し伸べたり、Slackなどのレスポンスの速度
(lv1-100)



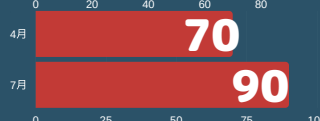
02 知的体力

もりもり物事を深く考える力
「意味のある混沌」に耐え抜く力
(lv1-100)



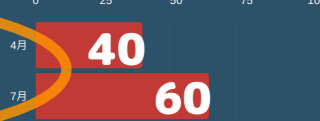
03 妄想力

考えている物事が今後どうなっていくのかを
考え、そこから物事を構築していく力
(lv1-100)



04 「なんか話しやすい人」カ

なんか相談とか愚痴とかなんでも話しやすい
先輩、同期、後輩になる力
(lv1-100)



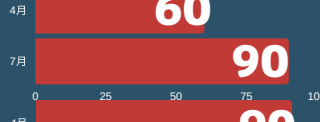
05 たまご活用力

「発想のたまご」を普段使いして思考の整理をする力
物事を順序立てて使う力
(lv1-100)



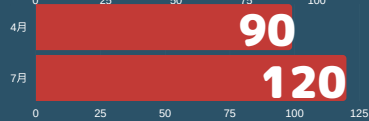
06 結びつけカ

過去の学びを今の学びに生かすことや、
アナロジー思考をして考えを深める力
(lv1-100)



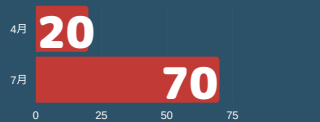
07 井庭研への愛

井庭研の活動に誇りと愛を持って、自ら勉強したり、
周囲に学びを聞いたりする力
(lv1-200)



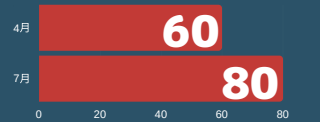
08 パソコンの中整理カ

パソコンのデスクトップをスクリーンショットでいっば
いにせず、常にフォルダ分けし、きれいに保っておく力
(Lv.1-100)



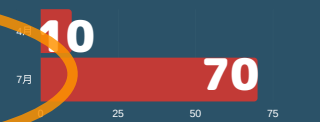
09 ジェネレーターカ

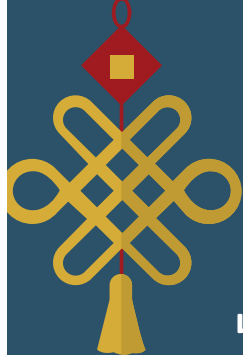
先輩という自覚を持ち、周りがワクワクするように語り
かけたり、まとめていく力
(lv1-100)



10 Uber活用力

プロジェクトの合間に、息抜きのためにUberを使って食
べ物を注文する力。今学期は、クレープ、チョコシェイ
ク、ハンバーガーを実はUberしていました。
(lv1-100)





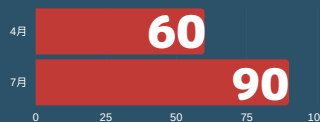
やむちゃ



2020春の<成長の発見>

01 レスポンスリカー

-困っているメンバーに
救いの手を差し伸べたり、Slackなどのレスポンスの速度
(lv1-100)



02 知的体力

もりもり物事を深く考える力

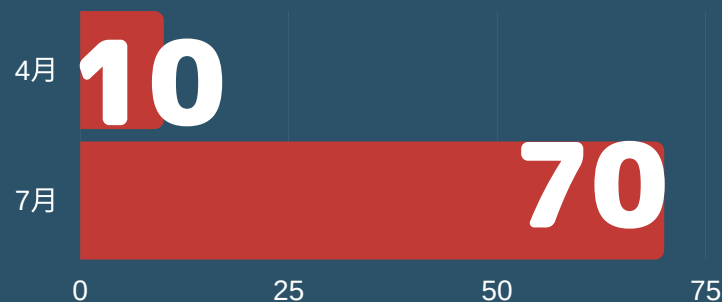


10

Uber活用力

プロジェクトの合間に、息抜きのためにUberを使って食
べ物を注文する力。今学期は、クレープ、チョコシェイ
ク、ハンバーガーを実はUberしていました。

(lv1-100)



井

井庭研の活動に誇りと
周囲に学ぶ力
(lv1-100)

愛

、自ら勉強したり、
取り組む力
(lv1-100)

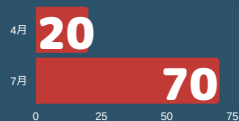


パソコン

パソコンのデスクトップ
にせず、常にフォルダが
(Lv1-100)

整理力

クリーンショットでいっば
、きれいに保っておく力
(Lv1-100)

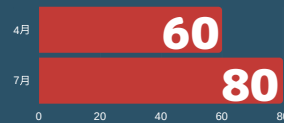


ジェネレーターカ

先輩という自覚を持ち、周
かけたり、まとめる力
(lv1-100)

ジェネレーターカ

がワクワクするように語り
、まとめる力
(lv1-100)

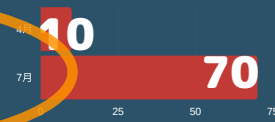


10

Uber活用力

プロジェクトの合間に、息抜きのためにUberを使って食
べ物を注文する力。今学期は、クレープ、チョコシェイ
ク、ハンバーガーを実はUberしていました。

(lv1-100)



自分で、自分の成長を測る評価軸と物差しをつくり、
自分の成長を捉え、表現し、それをもとに語り合い、
さらに深め、発見する。

ふりかえりおしゃべりタイム→ゆるやかな解散

「おしゃべり」しつつ解散する時間にします。

全体としては終了となりますので、
ブレイクアウトルームでおしゃべりして
適宜流れ解散してください。



「魅力的なオンライン授業づくりの工夫・コツを語るオンラインセミナー」アンケート

ご職業（教員の方は、小・中・高・大、専門学校、塾、研修などの種類）

Your answer

今日の感想など

Your answer

Submit

アンケートに感想をお願いします！



よかったら、「ふりかえりのたまご」も
描いてみてください。

