

SFC Pattern Languages

SFC「パターンランゲージ」
グループワーク成果集 **2011**



SFC Pattern Languages 2011

SFC「パターンランゲージ」グループワーク成果集

本冊子は、慶應義塾大学 SFC（湘南藤沢キャンパス）総合政策学部・環境情報学部にて 2011 年度秋学期に行われた授業「パターンランゲージ」（担当教員：井庭 崇）のグループワークの成果をまとめたものです。

この授業では、パターンランゲージの考え方や作り方を学びながら、それぞれの興味・関心がある領域の実践知をパターンランゲージとして書くというグループワークを行いました。

2011 年度のグループワークで取り組んだテーマは、ソーシャルイノベーション、まちおこし、外国語習得、異文化理解、子どもの学び、文章を書く、ヴィジュアルライゼーション、情報デザインです。

各チームの成果をご覧ください、気に入ったパターンがあれば、ぜひみなさんの生活・活動に活かしてみてください。

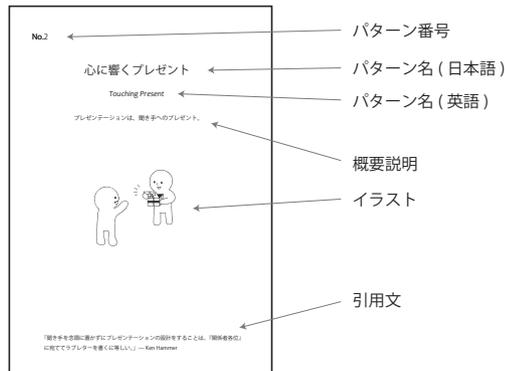
井庭 崇

Keio University
Shonan Fujisawa Campus

本冊子の読み方

本冊子には、ソーシャルイノベーション、まちおこし、外国語習得、異文化理解、子どもの学び、文章を書く、ヴィジュアルイゼーション、情報デザインの領域における実践知を記述したもの（「パターン」と呼びます）が収録されています。それらは、ある一定の形式で記述されています。ここでは、その形式について解説しておくことにします。

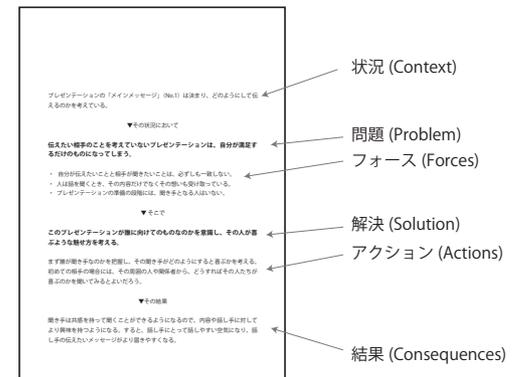
各パターンの左ページには、そのパターンの内容をつかむための概要が書かれています。すべてのパターンについて、「パターン番号」、「パターン名（日本語）」、「導入文」、「イラスト」が書かれています。また、なかには、「パターン名（英語）」や「引用文」があるものもあります。



ページの左上に書いてあるのが、各パターンにつけられた「パターン番号」(Pattern Number)です。それに続くのが、日本語と英語の「パターン名」(Pattern Name)です。パターン名は、パターンの内容を適切に表し、かつ魅力的で覚えやすいようにつけられています。

その次に来る「導入文」(Introductory Sentence)、「イラスト」(Illustration)は、そのパターンの内容を生き生きとイメージできるようにするためのものです。

各パターンの右ページには、そのパターンの詳細、つまりそのコツの詳細が書かれています。すべてのパターンについて、「状況」、「問題」、「フォース」、「解決」が書かれており、なかには、「アクション」や「結果」が書かれているものもあります。



まず最初に、そのパターンをどのようなときに使うのかという「状況」(Context)が書かれています。区切りを示す「▼その状況において」の後、その状況において生じやすい「問題」(Problem)が、太字で書かれています。その下には、その問題の解決を困難にしている原因が「フォース」(Forces)として示されています。フォースとは、物事や人間についての変えることができない力や法則性のことです。問題の解決が困難なのは、これらの諸力をすべて解決しなければならないからです。

そして、区切りを示す「▼そこで」の後、その問題に対する「解決」(Solution)の考え方が、太字で書かれています。「解決」は抽象的に書かれています。その後には、それを具体的なレベルに落とすとどうなるかが、「アクション」(Actions)の部分に書かれていることもあります。また、再度区切りを示す「▼その結果」が来た後に、このパターンを適用したときの予想される「結果」(Consequences)が書かれている場合もあります。

パターン・ランゲージの考え方

実践知の記述方法についての補足

本冊子は、「パターン・ランゲージ」という考え方にもとづいて記述・制作されています。パターン・ランゲージは、建築家のクリストファー・アレグザンダーが提唱した、実践知記述の方法です。アレグザンダーは、建物や街の形態に繰り返し現れる法則性を「パターン」と呼び、それを「言語」（ランゲージ）として記述・共有する方法を考案しました。彼が目指したのは、街や建物のデザインについての共通言語をつくり、誰もがデザインのプロセスに参加できるようにすることでした。

パターン・ランゲージでは、デザインにおける多様な経験則をパターンという単位にまとめます。パターンには、デザインにおける「問題」と、その「解決」の発想が一對となって記述され、それに名前が付けられます。パターン・ランゲージの利用者には、自らの状況に応じてパターンを選び、そこに記述されている抽象的な解決方法を、自分なりに具体化して実践することが求められます。

パターン・ランゲージを記述・共有する意義は、大きく分けて二つあります。一つは、熟練者もつ経験則を明文化しているの、初心者であっても、洗練されたやり方で問題解決ができるようになるという点です。もう一つは、デザインに関する共通の語彙（ボキャブラリー）を提供するので、これまで指し示すことができなかった複雑な関係性について簡単に言及できるようになるという点です。

このようなパターン・ランゲージの考え方は、建築の分野以外でも、ソフトウェア開発を始めとして、インタラクション・デザイン、組織デザイン、学びのデザイン、プレゼンテーション・デザインなどに応用されています。パターン・ランゲージの考え方は、実践知を共通言語化する方法として、今後もいろいろな分野へ応用されると考えられます。本冊子では、パターン・ランゲージのさらなる新しい領域への応用を試みています。

References

- ・『時を超えた建設の道』（クリストファー・アレグザンダー、鹿島出版会、1993）
- ・『パターン・ランゲージ：環境設計の手引』（クリストファー・アレグザンダー、鹿島出版会、1984）
- ・「パターン・ランゲージ 3.0：新しい対象 × 新しい使い方 × 新しい作り方」（井庭 崇，情報処理，Vol.52 No.9, 2011）

SFC Pattern Languages 2011

SFC「パターンランゲージ」グループワーク成果集

- 1 Social Innovation pattern language
- 2 まちおこしパターン
- 3 Re-Town Patterns
- 4 Learning Foreign Language Patterns
- 5 外国語習得のパターン・ランゲージ
- 6 異文化理解のパターン・ランゲージ
- 7 子どもの学びのパターン・ランゲージ
- 8 子どもの学びのパターン・ランゲージ
- 9 WRITING PATTERNS
- 10 ヴィジュアルライゼーションのパターンランゲージ
- 11 情報デザインのパターンランゲージ

1 Social Innovation pattern language



あなたの想いが、社会を変える。

野中 祥平
下向 依梨
吾妻 泰介
中村 達哉
岩穴 真依
鎌田 安里紗

◎ソーシャルイノベーションとは

一言で言うと、社会を変えることである。『これはおかしい!』『こうあるべき!』と感じることに対して、自分が取り組み、その活動を広げて行くことで、社会に変革を起こす。

この活動はA～Dの4つの段階に分かれ、6つのパターンを使用する。ソーシャルイノベーションを起こすにあたり、最も大切なのは、『①クレイジーパワー』であり、A～D全ての段階で活動の燃料となるような自分の情熱である。

A- スタートする段階

- ② 社会の道も身近から
- ③ 「はじめること」から始める

B- アプローチを考える段階

- ④ ポジティブな妄想力

C- 実行段階

- ⑤ 第3の目開眼

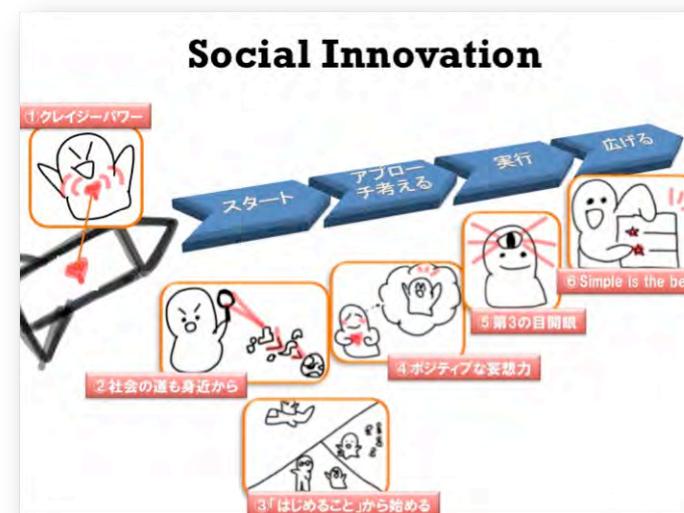
D- 広げる段階

- ⑥ Simple is the Best



①クレイジーパワー

◎パターン全体像



クレイジーパワー

「変人」は社会を変える上で、立派な褒め言葉。



誰も取り組んでいない問題に直感的に気づいたとき。

▼この状況において

周囲の意見や常識にとらわれてしまい、意志が揺らいでしまう。

- ・周囲から応援よりも批判されることの方が多い。
- ・周りの人の目や意見を気にしてしまう。
- ・できない理由が見つかると、諦めたくなる

▼そこで

「必ず自分が解決してみせる」という情熱を持ち、クレイジーになる。

- ・『ポジティブな妄想力』(No.4)を発揮する。
- ・自信がなくても、迷うのではなくとりあえず行動に起こしてみる。
- ・解決へのパッションを忘れず、やりたいことの軸をぶらさない。

「はじめること」から始める

夢がなくてもええじゃないか



自分から行動を起こしたいとき。

▼この状況において

自分は何がしたいのか、できるのかわからなくなってしまう。

- はじめからやりたいことが見つからない人は多い。
- 目標に向かって突き進んでいる人を見て、周囲から言われ焦りや不安を感じる。
- 何をしたら良いかわからなくて何もなくなる。

▼そこで

とりあえず行動する

- 目の前にあらわれたことに全力で取り組む。
- 自分のワクワクすることはひたすらやってみる。
- 旅に出たり、少しでも興味のある活動や団体にも関わってみる。

社会の道も身近から

どんな問題も必ず自分の身の回りに繋がっている。



社会問題の解決に取り組みたいと考えているとき

▼この状況において

自分とその問題との関係性がつかめなくなり、行動に移せなくなってしまふ。

- ・ 解決したい問題は身近なところにもあるということに気付きにくい。
- ・ 社会問題というと、とても大きなもの感じてしまう。

▼そこで

取り組もうとしている問題と、日常を繋げてみる。

- ・ 日々感じている違和感や疑問を言葉にして整理してみる。
- ・ 家族や友人など身近な人の抱えている問題を観察してみる。

ポジティブな妄想力

「創造」するために「想像」する。



解決したい問題が見つかって、その解決へのアプローチを考えているとき。

▼この状況において

問題を根本から解決するような、アプローチを考えられない。

- ・誰かが取り組んでいても解決されなかった問題は、自分にも変えることができないと思ってしまう。
- ・目の前にある表面的な出来事や今までの概念に捉われてしまう。

▼そこで

脳内でとりあえず成功をイメージする。

- ・「必ず成功するなら、何をする？誰にお願いをする？誰の力を借りる？」、「制限がなければ、何がしたい？」と自分に問いかける。
- ・「もし、わたしが～をすれば」、「すると、誰々が～になる」と変化の理論を想像する。
- ・その妄想を自分で一人で考え込むのではなく、紙に書いたり、人に話したりすることで、どんどん良くしていく。

第3の目開眼

誇りがいきすぎると奢りになる



自分のやってきた活動が軌道に乗り始めた時

▼この状況において

自分がやってきた活動が、軌道に乗りはじめたとき

- ・自分の活動に満足してしまうとヒトリヨガリになる。
- ・活動が軌道に乗ると向上心を忘れてしまう
- ・評価されると、褒められることが目的になってしまう

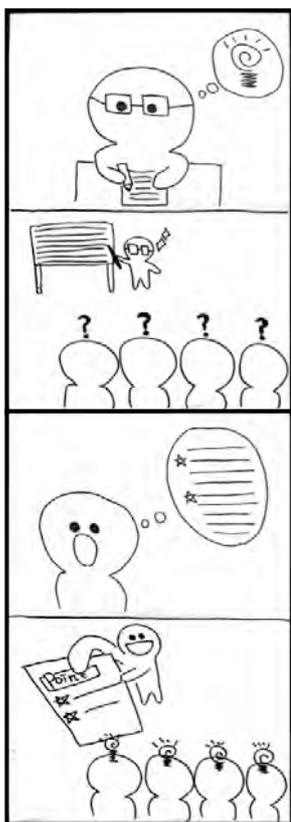
▼そこで

いつもと違う視点から自分の活動を見ている

- ・多方面からの意見を取り入れる
- ・自分の目標と問題意識を再確認する

Simple is the best

伝えなければシンプルであれ



相手に自分の理念やアイデアを伝える時。

▼この状況において

複雑な考えは理解しにくく、興味を持ってもらえない。

- ・考えすぎると自分しか理解できない言葉になってしまう。
- ・人は複雑すぎる話には興味関心を持ちにくい。

▼そこで

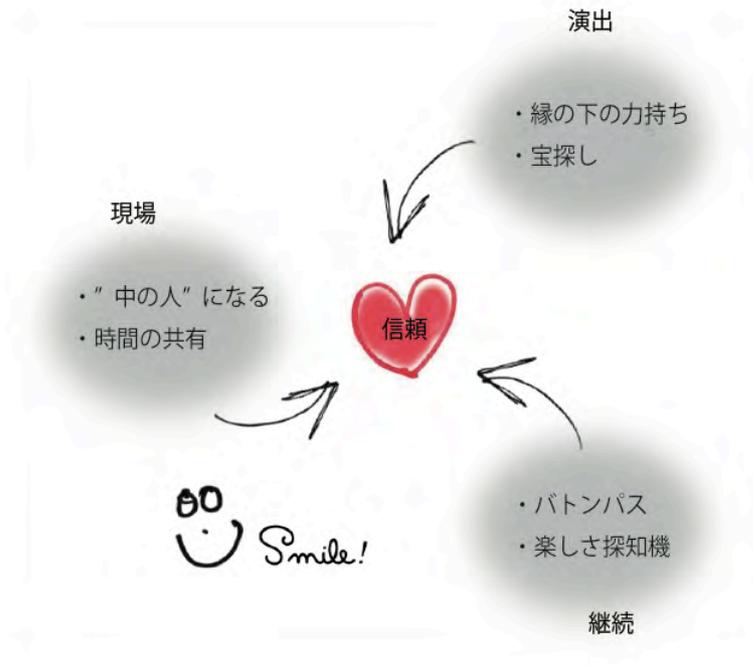
自分が伝えたいことは何かを考え、誰にでも分かるように表現する。

- ・ノートにマインドマップを書いて、自分の活動や理念など考えを整理する。
- ・専門用語をなるべく使わず簡単な言葉にする。
- ・自分の活動ひと言で表現できるようにする。

2 まちおこし パターン

黒瀬 万里子
未政 優佳
仲田 未佳
原澤 香織

■全体像



この全体像は、「まちおこしパターン」が「現場」「演出」「継続」という3つのグループから構成されていることを示している。それぞれのグループでのパターンが達成されると、中央に示してあるとおり「信頼」を得ることができる。そのことが、結果として「より良いまちおこし」を促進させることになる。

*各グループの構成パターン

「現場」：「“中の人”になる」「時間の共有」

「演出」：「縁の下の力持ち」「宝探し」

「継続」：「バトンパス」「楽しさ探知機」

“中の人”になる

地域の内からの視点をもつ。



自分の住んでいる場所とは違う地域を、活性化したいと思っている。

▼その状況において

地域のニーズがわからない。

- ・自分の住んでいる地域とその地域の性質が異なれば異なるほど、状況はつかみにくい。
- ・地縁の強い地域は、部外者に対して排他的である。
- ・ひとは、よそものだと認識すると警戒する。

▼そこで

地域の“中の人”になる。

例えば、実際にその地域にある一定期間住んでみる。家を借りたり、泊まらせてもらったりしながら、外部者ではなく「地域の“中の人”」としての視点を持つ。そうすることで、その地域が今何を必要としているのかを実感することができるようになる。

時間の共有

いかに同じ時間を過ごせるか。



[No.2-1 “中の人”になる] を実践するため、実際に地域で生活を始めた。

▼その状況において

地域の人との距離感があり、お互いの気持ちを汲み取りきれない。

- ・地縁の強い地域は、部外者に対して排他的である。
- ・ひとは、心を許していない人と本音で話すことはしない。
- ・ひとは、よそのものだと認識すると警戒する。

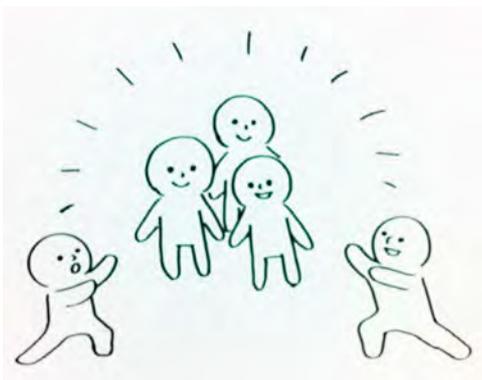
▼そこで

地域の人々の生活リズムに合わせる。

その地域の人と同じ時間帯に活動することで顔を合わせる機会を増やし、顔なじみになる。具体的には、朝の挨拶、ゴミ出し、散歩等をして世間話をしたり、地域の話の聞いたりする。

縁の下の力持ち

立ち位置を常に意識する。



地域の活性化を目前として活動を進めていく過程において、支援する側の意見と地域の人びととの意見に隔たりができる。

▼その状況において

学生という立場を生かしきれない。

- ・あくまで主役が地域の人びとという意識が欠ける。
- ・学生の視点で物事を捉えてしまう傾向がある。
- ・世代間で価値観に違いがある。
- ・学生側の使命感を押し付けがち。

▼そこで

地域の人びとのニーズに優先的に応える。

それに加えて学生ならではのアイデアを生かし、革新的なものへと導いて行く。また、対立関係を避け、互いが同じ目標を持っているということを常に意識する。時には妥協し、全体の方向性を維持することに努める。

宝探し

過去の経験から新しい知識や見解をひらく。



[No.2-3 縁の下の力持ち] を念頭に、地域活性化の活動を進めたい。
学生という立場を活かして革新的かつ創造的な地域活性化を追求したい。

▼その状況において

革新的なアイデアを生み出すための原動力は若さだけでは不十分。

- ・知識や経験が少ない。
- ・何もないところからは独自性は生まれ難い。
- ・幅広い世代に新鮮味を持ってもらうのは難しい。

▼そこで

温故知新を意識する。

既存の地域活性化例からメリット／デメリットを洗い出す。支援側メンバーは学生であるため、入れ替わりが必須。そのことは一見するとマイナス要素としても捉えられるが、新規性に着眼し、逆にそのサイクルをうまく活かすこともできる。例えば、新規メンバーに仕事や経験を共有する際に、対話ワークショップを行うことで、今までの活動を振り返る機会を提供し、新たな視点を取り入れやすい環境を作る。

バトンパス

仕組みを引き継ぐ仕掛け。



地域に根付くまちづくりをしたい。

▼その状況において

継続が難しい。

- ・ 学生生活は4年間である。
- ・ 学生はその地域に一生関わることはできない。
- ・ 地域の人も世代が変わる。

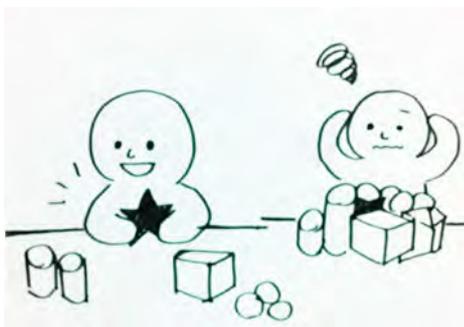
▼そこで

学生が抜けても続いて行くようなまちづくりの仕組みをつくる。

学生の地域の人も入れ替わって行くため、まちづくりのマニュアルを学生と地域の人と共同でつくり、まちづくりの仕組みを持続可能なものとする。

楽しさ探知機

能動的に楽しさ発見！！



自分のやる気を保って活動を続けたい。

▼その状況において

想像以上に複雑な要素が絡み合い、心がへし折れそう。

- ・複雑でやる気がなくなるが、続けないと意味がない。
- ・何が問題で、何が正解だか分からない。
- ・自分だけではどうすることもできない人間関係の複雑さとも直面した。

▼そこで

自分のモチベーションにつながる楽しさを見つけていく。

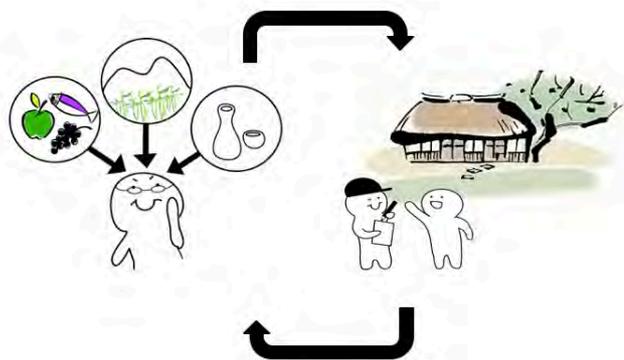
自分の地域活性の目的を再確認してみる。また、自分が好きだと思うこと、楽しいと感じることを書き出して、それにつながっている行動があるか探してみる。

3 Re-Town Patterns

山内 咲季
武田 悠那
高橋 眞依子
中野 えみり
箱崎 祥平
本田 卓也

初めの一步

まずは地域の特性をたくさん知ろう。



まちおこしの対象になる地域に足を運んだことがなく、これからどんなまちおこしを始めようか考えている。

▼その状況において

地域のことを知らずにまちおこしを始めようとすると、自分たちの施策が独り歩きしてしまう可能性がある。

- ・自分たちの育ってきた地域の風習などは、少なからず自分の体に根付いているため、スタッフが先入観を持っている。
- ・自分たちの住んでいる地域と、まちおこしの対象になる地域の間には様々なギャップがある。
- ・現地に行き、触れて見て感じなければわからないものもある。

▼そこで

地域の特性を知り、実際に現地に足を運んでまちの雰囲気を感じたり、住民に話を聞いたりする。

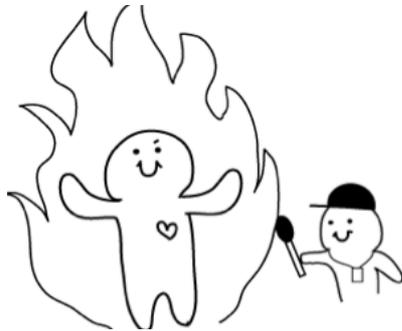
- ・そのまちの地形、名産品、歴史や文化などをできるだけ多く知る。
- ・現地では五感を鋭くさせて、感覚で知ることができる地域の特性を大切にす。
- ・住民との偶然の出会いを大切に、ふとした会話からまちのことを聞いてみる。

▼その結果

その地域の特性が明確になり、地域に寄り添ったまちおこしを始められる。こうした初めの一步が、今後のまちおこしの活動につながってくる。

着火 man

スタッフが住民にまちおこしへの情熱を持たせる。



住民のまちおこしに対する活力が不足している。

▼その状況において

住民全体がまちおこしを行う必要性をあまり感じていない。

- ・人は現状に満足しがちであり、未来のまちに生じる問題を考えにくい。
- ・住民に当事者意識がなく、まちの構成員としての問題意識が低い。
- ・人は誰かがやってくれればいいと思いがちである。

▼そこで

スタッフから住民にまちの現状の危機感を伝え、まちおこしに意欲を持たせる。

- ・住民一人ひとりを訪ね、まちの現状に対してどう感じているのかを聞き出すとともに、まちの問題点を共有する。
- ・解決策を一緒に探っていき、住民のまちおこしへの活力が生まれるよう支援する。

▼その結果

住民一人ひとりがまちおこしの当事者意識を持つようになり、まちおこしの活動に参加しやすくなる。また、人々の絆が深まり、まちに全体性が生まれる。

理想をシェア

住民との二人三脚、ここがスタートライン。



初めの一步（No.3-1）を踏み出し、住人ひとりひとりの想いや個性がわかってきたところで、まちおこし案を共有したいと思っている。

▼その状況において

住民は意見があっても発言する場がなく、お互いのまちの理想を共有することができない。

- ・人は発言する場がないと、あえて意見を述べようとはしない。
- ・地域の人々が自分たちの意見を共有する、という経験そのものが少ない。
- ・いざ住人が集まっても、まちおこしに関して何を話せばいいかわからない。

▼そこで

定期的に住民が集まってまちの理想について語り合う機会を設け、呼びかける。

- ・face to face で集まることで、住民が話し合い、打ち解け、つながるきっかけにする。
- ・理想のまちにするため、その地域で生き生きと生活できるパターンランゲージを住民とともに開発すると同時に、話しのネタにする。最後は住民たちが自分たちの手につくれるように支援していく。
- ・初めはせばいいかわからない。地域の住民を一人ひとり訪ね、まちづくりの計画を共有する場があることを知ってもらう。定着したら、井戸端会議などでも情報共有できるようにする。

▼その結果

まちおこし案を共有することを超えて、その地域の住民に寄り添ったまちおこしができるようになる。さらに、住民同士のつながりが強まって一人ひとりが生き生きと生活でき、まち全体も生き生きとする。

期待の星

まちのことを好きにさせてくれるモノたち。



まちのことをいろんな人に知ってもらい、多くの人が訪れる賑わいのあるまちにしたいと考えている。

▼その状況において

住民も外部の人もまちのことを知ろうとしないため、その地域に対する関心がなく、客足が遠のいている。

- ・まちに特徴的なものがないとまちの存在感が薄く、人の印象に残りにくかったり知ってもらう機会がなかったりする。
- ・そのまちらしさを味わって初めて、人はまちに愛着を持てるものである。

▼そこで

「コレクター情熱」を人々の中に生み出すための仕掛けをつくる。

- ・ご当地キャラクターやアート、ご当地グルメ、Rock Fes といったイベントなど、そのまちのシンボルになるものをつくり、まちをアピールする。
- ・そのまちならではのものを手に入れたいという「コレクター情熱」を人々の中に生み出すことで、まちに足を運んでもらい、にぎわいがあるまちにする。

▼その結果

外部の人々がそのまちを知るきっかけとなり、まちの知名度アップ、さらにはそのまちを訪ねたいという思いにつながる（No.3-5 ムーブメント）。また、住民自身も地域のことを改めて知ることができ、愛着、さらには誇りを持てるようになる。

ムーブメント

大勢の人々の情熱を巻き込むからこそ、よりよいまちおこしができる。



これまでのまちおこしの活動を、さらに活性化させようと思っている。

▼その状況において

着火 man (No.3-2) だけでは、まちおこしの勢いがどこか足りない。

- ・住民の心に着火したからといって、すぐに効果が出るものではない。
- ・住民に対してスタッフの人数は圧倒的に少ない。
- ・まちおこしの活動に関わる人が少なく、まちの内部だけに閉じた活動になっている。

▼そこで

期待の星 (No.3-4) を活かして住民から住民へ、さらには外部の人へ情熱が広まる仕組みをつくり、その情熱をまちおこしの活動へ巻き込み勢いをつける。

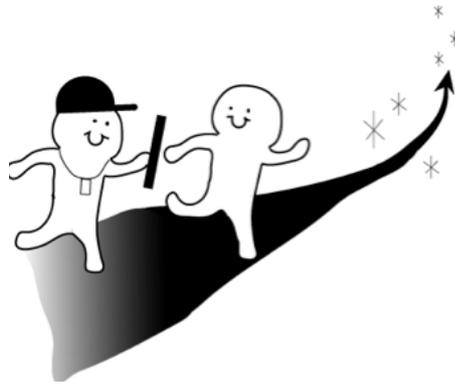
- ・まちおこしについてのホームページやポスターなど、住民の間で話題になるものをつくり、住民全員を巻き込むきっかけとする。
- ・そのまちならではの特性を活かしたイベントを広報し、口コミで多くの人々に広げるとともに、まちに人々を呼び込む。
- ・まちおこしに勢いをつけるために、イベントなどを周期的に開催する。

▼その結果

まちおこしの活動に多くの人々が関わるようになることで勢いがつき、一気にまちおこしが進む。また、このことでまちおこしに対する住民の想いも一層強くなり、まち全体として大きなうねりとなる。

住民へバトンタッチ

住民による住民のためのまちおこし。



まちおこしの施策が効果を出し始めて、軌道に乗ってきた。

▼その状況において

スタッフがなくなると、まちが再び廃れていってしまう。

- ・人は、リーダーに頼りすぎると自ら動き出さないものである。
- ・まちおこしにおいて、スタッフの影響力が強く残っている。
- ・住民がまちおこしの方法を知らない。

▼そこで

住民の力だけでまちおこしを継続できるよう、引継ぎを行う。

- ・スタッフは、自分たちがまちおこしを行わなくなることを想定した上でまちおこしを進め、徐々に住民同士が話し合えるような環境をつくっていく。
- ・スタッフが引き受けていた仕事を住民へ引き継ぐ機会を設ける。そして、自分たちでまちおこしを行なっていかなければならないと思えるよう、住民の意識を高める。

▼その結果

住民の意見がまちに反映できるようなまちおこしを、住民が中心となって継続させることができるようになる。また、住民同士の連携がますます強くなり、自分たちのオリジナルパターンを生み出していけるようになる。

4 Learning Foreign Language Patterns

張 駿翔
吉田 玲奈
小野寺 結衣
久枝 沙弥香
飯島 徹子
荒尾 林子

ステージに立つ

衣装を着て演じることで、自信がつく。



「人間はすべて過つものである。ただ過失を固守するのが愚か者なのである。」

—Cicero

「確信を持つこと、いや確信を持っているかのように行動せよ。そうすれば次第に

本物の確信が生まれてくる。」 — Vicent van Gogh

外国語を話すことに抵抗感がある。

外国語で上手くコミュニケーションがとれない。

▼その状況において

自分の語学力に自信がなくて、外国語を話すことができない。

- ・人は間違いを恐れる。
- ・自分の語学力ではまだ足りないと思ってしまい、自分から積極的に行動をおこせない。
- ・外国語を話すことにあまり慣れていない。

▼そこで

(衣装を着ることで) 恥ずかしさ・緊張・不安を封印し、演じている気持ちで話す

・「自分是可以する」と自己暗示をかけ、外国語を話すときに「演じる」ことで、外国語を話す時に障害となっていた殻をやぶることが出来る。

▼その結果

場数を踏むことによって、次第に恥ずかしさを隠すための衣装が必需品ではなくなり、ステージに立つという意識をしなくても、自然と外国語でコミュニケーションをとれるようになる。

ノンバーバルのチカラ

言葉意外でも様々な方法を用いて
コミュニケーションを図っているのが人間である。



「私たちが恐れなければならないものは、恐れそのものだけである。」

— Franklin D.Roosevelt

「われわれの疑念は裏切り者だ。試すのを恐れるあまり、得たであろう果実を失わせしめる。」 — William Shakespeare

外国語を使って話したいが、流暢に話せない。
話すこと自体に躊躇してしまう。
話していても、上手く話すことができない。

▼その状況において

- ・ 文法や発音を正しくすることに意識がいつてしまう
- ・ 正しく話そうとするあまり自然な表情ができない。
- ・ 話せないともどかしく思う。

▼そこで

母国語を話すかのような心持ちで話す。

・ 伝えたいことを思うままに話すことで、何かを伝えたいという気持ちが自然に声のトーンや表情、動作を形成する。何かを伝えたいんだという気持ちが相手に伝わるだけでも、うまくみとってもらえるきっかけになる。そこからコミュニケーションがうまれる。

▼その結果

言葉での会話とともに、その時の気持ちを表す声や表情、動作を活用することで、よりコミュニケーションは密になり、相手に伝えることができた時の喜びは語学習得への刺激となる。

外国語ちょいのせ

好きなモノから楽しく知識を習得する。



「すべての問題は私たちが成長するための機会である。」— Richard Bach (アメリカ人作家)

「何もしないことが最大のリスクだ。」— 作者不明

「仕事をする喜びを知る秘訣は、たった一つの素敵な言葉で言い表せることができる。それは楽しみながらやれるようになることである。」— Pearl Sydenstricker Buck (アメリカ女性小説家)

楽しみながら語学習得したい。
外国語を日常的に触れておきたいとき。

▼その状況において

机上の勉強や外国語として思うと “勉強” として構えてしまう。

▼そこで

趣味や好きなモノから知識を習得する。

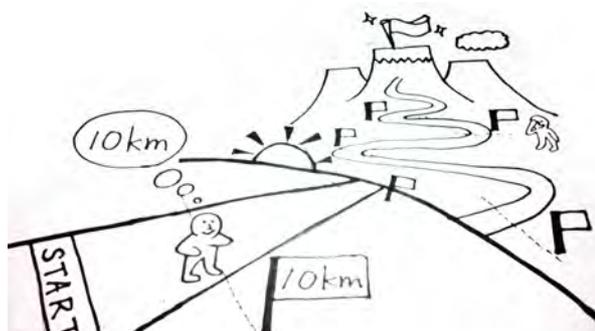
・自分が楽しめるモノに外国語の要素を加える (その場合は楽しむことに重きを置けるモノにする。)

▼その結果

自分が楽しめるモノから外国語を習得できるので、楽しみながら続けることができる。

小さな目標をつくる

自ら設定する小さな目標ゴールに
到達する経験が多いほど、
確実に、大きなゴールへと導かれる。



「短き人生は時間の浪費によって、一層短くなる」— Samuel Johnson

「時はよく用いたものに親切」— Schopenhauer

勉強時間をなかなか増やせることができない。
集中力が長時間続かない。
語学習得の上で必要な知識を効率よく増やしたい。
語学力の成長度合いを認識したい。

▼その状況において

学習意欲を継続することは困難になりがちである。

- ・限られた時間を有意義に使えない。
- ・外国語習得のゴールは学習者に対して、見えにくいものである。
- ・本当にどこまでわかったか、理解できたかを確認することができない。
- ・語学習得の上で、必要事項をただ覚える作業は、無機質なもので学習者の継続力を次第に減らし、時には苦痛を与える。

▼そこで

限られている時間の中で、小さな目標を設定する。

- ・目標を設定することで、効率的に学習を行うことができる。
- ・継続的に語学学習の効果を測定し、0の状態から自分がどれだけ知識を蓄積したか確認できる。
- ・目標達成に必要な課題を見つけることができる。

▼その結果

小さな積み重ねが、知らず知らずのうちに大きな山となり外国語習得へ繋がる

仲間をつくる

切磋琢磨することで成長しあえる



「ひとのふり見て我がふり直せ。」 — 作者不明

「3人行けば、必ず我が師有り。其の善なる者を択びて之に従い、其の善ならざる者にして之を改む。」 — 孔子(論語)

「私は自分が無知であることを知っていることで、より賢明であるらしい」 — Socrates

勉強のモチベーションを保ちたい。
自分の勉強の進み具合を確認したい。
やる気をあげたい。

▼その状況において

自分の習熟度がどれくらいかわからない。

- ・比較しなければ自分の習熟度はわからない。
- ・競争心があるとやる気がうまれる。

▼そこで

外国語を学ぶという同じ環境にいる仲間をつくり、切磋琢磨する。

- ・お互いに単語やイディオムをクイズしてみる。
- ・普段の会話を外国語で話してみることで相手の使う言いまわしの表現を知る。
- ・相手の習熟度を肌で感じることで自分との差を実感する。

▼その結果

自分の習熟度を知ること、これからの学びのペースを調整することや、自分より学びが進んでいる人から学びのコツを聞くことができる。

文具の工夫

文具を工夫することで言語を取り入れやすくする。



「道具は、使い方・働かせ方が大事です。
道具をうまく使えるように熟達できたらいいのでしょう。
いかに道具を働かせるか、道具の特長を活かす。
そのためには、自分に合った活かし方を見つけ、
日々腕を磨いていくことが大事なのかもしれません。」
— 大山名人(将棋)

言語を学んでいる段階で言語を効率よく身につけたい。

・言語を体系的に把握したり、単語やイディオムを暗記することで言語のレパートリーを増やす。

▼その状況において

**暗記したものがきちんと記憶として留まっていない。
また、言語の語法などを体系的に理解できていない。**

- ・暗記しにくい手法だと勉強しにくい。
- ・黒ペン、シャープペンだけをつけていると、モノクロで見にくく、どこが大事で、どこがまだ暗記できていない部分なのかわからない。
- ・情報が整理されていないと特に重要なポイントがどこなのかを一目で見つけることができない。

▼そこで

カラーペン・暗記ペン・シートなど、文具を使って自分が暗記しやすい手法を見つける

- ・自分の好きな色やカラフルなペンを使い色分けすることで、情報を整理し、重要な情報を強調できる。
- ・暗記ペンと暗記シートを使うことで、文字を隠すことができ、自分が覚えられているかいないか確かめることができる。

▼その結果

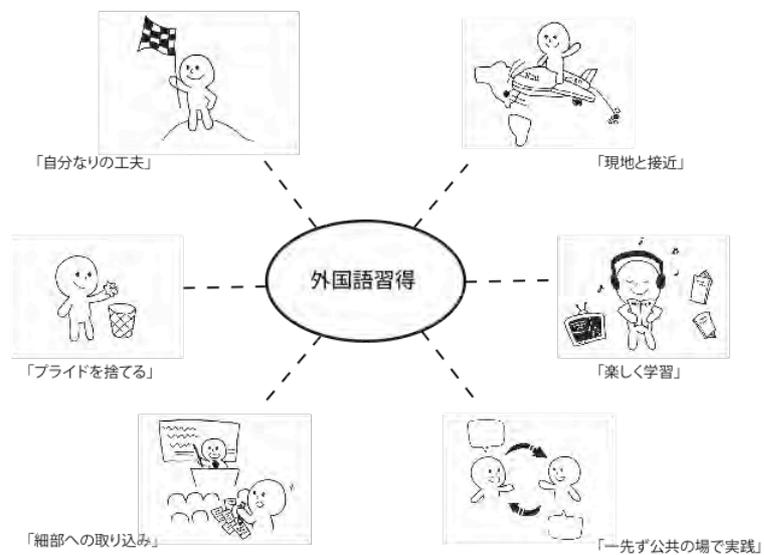
言語を効率良く身につけることができる。

- ・言語習得に必要なポイントを体系的に把握できる。
- ・効率よく暗記しやすくなる。

5 外国語習得の パターン・ランゲージ

野村 愛
明地 亮輔
小木 玲湖
藤森 有紗
赤堀 美紗子
宮部 信之

■全体像



外国語習得をテーマにメンバー全員が経験から得たコツをブレイン・ストーミングした。メンバーには帰国子女、短期留学、ワーキング・ホリデーなど経験した人があつまり、言語には英語に限らず、ドイツ語、マレー・インドネシア語と幅広い言語習得の経験知が収束した。外国語習得を始めようとしている人、習得中でスランプに落ちている人、大学受験生などすべてのよりよい外国語習得を実現したいと考えている人々を対象としているパターンである。

プライドを捨てる

Without your shame

プライドを捨てればスタートできる。



語学の勉強を始めようとしている。

▼その状況において

語学に対して苦手意識をもっており、なかなかスタートする一歩が踏み出せない。

- ・人は新しいことを始めるのに消極的だ。
- ・人は自分が経験していないことに対して苦手意識を持つ。
- ・人は自分が不得意なことに対してははずかしいと感じる。
- ・人はブランクがあると再スタートしにくい。

▼そこで

変なプライドを捨て、勇気を出して飛び込む。

「語学を勉強したい」という気持ちさえあればいつでも勉強をスタートできる。最初は誰もしゃべれない。だからこそ、積極的にはなしてみたり、外国人になりきってネイティブっぽく発音してみる。

▼その結果

苦手意識を持たず勉強に集中できる。さらに、ふっきれて楽しみながら勉強できる。

自分なりの工夫

In your own way

“自分式”でスムーズに語学を習得。



より正確に、より効率的に、外国語習得をスムーズに進めたい。

▼その状況において

ありきたりの勉強法では、なかなか前へ進めない。

- ・学校や塾で習う勉強方式だけでは、ものたりない。
- ・人と同じ勉強法でも、同じように理解できるとは限らない。
- ・語学習得には数式とちがい正確な答えがない。

▼そこで

“自分式”でスピードアップ！

自分にとって一番の勉強法を見つけ、「自分ができる」と自己暗示する。達成したい目標を定め、ひたすら繰り返す（書く、読む、聴く）ことで自信をつける。自分だけの「暗号」をつくって記憶力UP。

▼その結果

自分なりの工夫で勉強が効率化し、語学習得がスムーズに進む！

細部への取り組み

Dealing with details

細かいことまできちんとこなす。



語学の学習をしている。

▼その状況において

語学では新たな言語を一から学ばなければならないので、めんどくさいことも多く、つい手を抜いてしまうことがある。

- ・人は自分への甘えというものを持っている。
- ・人は効率の良さを求めて、細かいことを省略してしまう。

▼そこで

細かくてもやらなければいけないと思うことはなにがなんでもやる。

黒板に書いてあることだけでなく、先生が口頭で言った細かい事までメモをとる。これを聞き流してしまうのと、しっかり書き留めておくのでは大きな差になる。また、やらなければいけないことをポストイットなどに書いて自分の目に付くところに貼っておけば、忘れがちな細かい作業も気に留めておくことができる。他にも、分からない単語があったらその場ですぐに辞書などで調べるという一つ一つの小さな作業も欠かさずにやる。

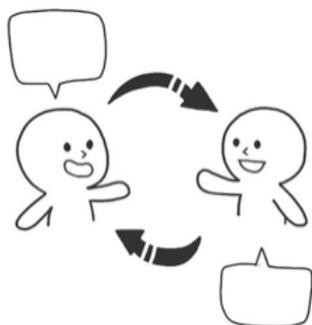
▼その結果

手を抜かない学習をコツコツ続けることで、強い基盤ができあがってくる。それが結果として表れてくるし、自分の自信にもつながる。また、普段自分が見逃してしまいがちなところにおまて目を向けるので、今まで気づけなかったことにも気づくことができるようになり、視野が広がる。

一先ず公共の場で実践

Putting it out there

実践することで他人からフィードバックを得る。



実践の力を磨きたい。

▼その状況において

頭に知識を詰め込むだけでは、知識を実際に使う力は身に付かない。

- ・人は詰め込み型の勉強をただで満足してしまいがちである。
- ・たしかに発信し、実践しないと自分のミスに気づかない。
- ・頭の中では理解していても、実践しなくてはならない状況ときに戸惑ってしまう。

▼そこで

一先ず、自分の知識をすべて振り絞って公共の場で発揮してみる。

人からフィードバックをもらう前提でアウトプットする。ブログを書く。人前でスピーチやプレゼンをする。外国人と話す。

▼その結果

実践知が身に付く。人に批判されやすい場で実践し、失敗を恐れずにチャレンジするスキルを習得する。実践は練習と同じで、少しずつ慣れていくことで自然に使えるようになる。失敗なしでは、人は成長しない。公共の場で実践することは、自分が成長するチャンスを作るのと同様。今まで自分では気づかなかったミスが直せる＝レベルアップ

楽しく学習

Learning through your interests

好きこそものの上手なれ。



単語帳、文法問題、参考書を中心に学習している。

▼その状況において

テキスト中心の学習スタイルでは飽きがきやすく、学習意欲も低下。

- 好きな事、楽しい事には熱中できるし、努力も苦にならない。
- 興味、関心のない事に対して、積極的に取り組めない。
- 単調な学習の繰り返しでは、飽きがくる。

▼そこで

自分の好きな事、楽しい事、興味がある事、関心を持てる事も活用して学習する。

好きな音楽、テレビ・ドラマ、映画、雑誌を通して学習する。例えば、音楽なら歌詞や発音を、テレビ・ドラマなら日常会話を、映画ならしゃれた利府を、雑誌なら単語や文章読解を学べる。

▼その結果

外国語学習の楽しさを感じる事ができ、意欲が上がり、積極的に学習に取り組める。さらに、文化、価値なども学べ、学習に厚みが増す。

現地と接近

Let's link to the world!

“現地”を意識して学習効果を高める。



外国語学習を続けている、あるいは新たに始めようとしている。

▼その状況において

外国語習得に対するモチベーションが上がらなかつたり、言語的な考え方がわからないと感じたりするときがある。

- ・人は目的や必要性を感じないと、なかなかやる気が起きない。
- ・ネイティブがいない状況で細かい語法のニュアンスや使い方がわからないことがある。

▼そこで

“現地”とどんなことでもいいので関連を持たせて外国語習得を行う。

例えば、学習している国に行くことを目的としてみる。こうすることによって学酒する目標ができてやる気を生むことができる。現地に行くことにより共石的に外国語を使う環境ができ、言葉の使い方などを学ぶことができる。他にも世界史を勉強することで、実際に外国を旅行する際の面白さを増やすことができ、間接的に外国語を学ぶモチベーションとすることができる。実際に外国に行くことができなくてもネイティブの知り合いを作って自分の文章を添削してもらうことによって細かいニュアンスや使い方を理解することができる。

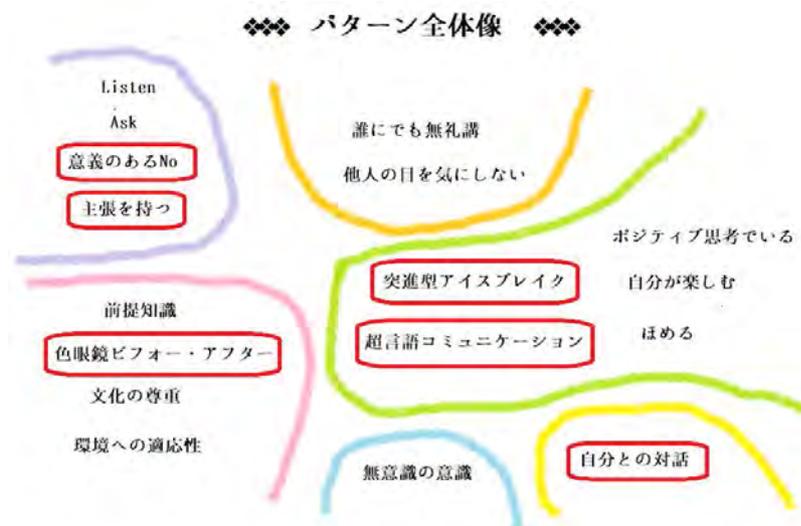
▼その結果

現地への憧れや細かいニュアンスも使えるようになることが、外国語習得についてのモチベーションを再燃のきっかけとすることとなり、外国語習得のはじめの一歩を踏み出すことや学習の持続をすることが可能となる。

6 異文化理解の パターン・ランゲージ

川井田 聡子
松本 彩
富田 恭平
大橋 かおり
大迫 茉奈

■全体像



KJ法後のグルーピングの際、私たちはContextの違いによってパターンを以下の6つのタイプに分類しました。

- ① 文化の違いに直面したとき…環境への適応性、文化の尊重、色眼鏡ビフォーアフター、前提知識
- ② 相手と親しくなりたいとき…突進型アイスブレイク、超言語コミュニケーション、ほめる、ポジティブ思考でいる、自分が楽しむ
- ③ 誤解を生まないように意思を伝えたいとき…Listen、Ask、意義のあるNo、主張を持つ
- ④ 外国では気にしなくていいとき…誰にでも無礼講、他人の目を気にしない
- ⑤ 自分一人のとき…自分との対話
- ⑥ 無意識にマインドセットをするとき…無意識の意識

これらのグループが相互に関係し合うことで、様々な異文化コミュニケーションを想定することができます。

突進型アイスブレイク

時には、KY になって輪に入っていく。



初対面の人と仲良くなりたいと思っている

▼その状況において

なかなかとけ込めない、名前や存在を覚えてもらえない、テンションについていけない、ノリが合わない

- ・母国語と同じように話せないし、ノリも違うため、自国の人と同じようにはいかない
- ・第一印象は大事、初対面でどれほど自分を出せたかが後の相手との関係性に影響を及ぼす

▼そこで

挨拶をすることからはじめ、相手に興味を持つだけでなく自分にも興味を持ってもらうようにする。また、冗談を言ったり、現地のスラングを覚え、日本のスラングを教えたりするなどして、会話に笑いを生む努力をする。

▼その結果

冗談を言い合うことで、笑いを作る事ができ、相手にも覚えてもらえるし、自分も楽しみながらコミュニケーションをとることができる

自分との対話

ゆっくり自分を思い返す時間を持つ。



外国に一定期間滞在し、異文化圏の人とコミュニケーションをとらざるを得ない状況が続いている。

▼その状況において

孤独感や不安などを感じ、無意識のうちに気持ちが疲れてくる。

- ・慣れない環境に適合するのは簡単ではない。
- ・言葉も文化も違う相手を尊重しようと、気を遣う日々が続く。
- ・言葉が通じる相手が少なく、思ったことを言いたい時に言えない。

▼そこで

自分の気持ちや感情の理由、言動の振り返りを書き表す。また、相手の立場に立って振り返り、思ったことを書く。ここでは、思ったことはなんでも気軽に書いてみる。

▼その結果

状況をうまく整理することができ、相手や自分を責めることなく、コミュニケーションをとることができる。また、一時的なストレス発散にもつながり、後でまた同じような状況に陥った際にそれを読み返すことで、何らかのヒントとなることもある。

意義のある NO

異文化に合わせるだけでなく、
時には自分の文化も出していくことが必要なこともある。



外国人と共に生活を始め、相手との理解が深まりつつあり、相手とのペースもつかめてきた。

▼その状況において

環境や周りのペースに合わせてようとし続けて疲れてしまう。

- ・与えられた環境や生活や人間関係に必死についていこうとする。
- ・自分のペースを相手に合わせようとするので疲れてしまう。
- ・必死になればなるほど、無意識のうちに無理してしまう。

▼そこで

自分と相手との違いも理解してもらうために、No と言う。相互理解を深めるためとはいえ、無理に Yes と言ったり、笑ったり、一緒に出かけたり、生活のペースを合わせることだけが必要なのではない。きちんと自分の考えや自国の文化を相手に説明し、自分と相手とで違うところもあると理解してもらえれば、No と言うことにも意義が出てくる。

▼その結果

精神的に自分と相手とで、ほどよいバランスを保つことができる。特に長期的に外国で生活しなくてはならない場合は、このパターンが生きてくる。また、自分をもっていることが相手に伝わるので、本当に気の合う相手を知ることができる。

主張を持つ

相手に合わせることだけが仲良くすることではない。



外国人とひとつの話題（政治・宗教・文化の違い等のアカデミックな内容）について会話をしている。

▼その状況において

外国人が活発に自分の意見を言っている中で、発言するチャンスを逃してしまう。

- ・ 普段の会話のなかではっきり意見をいうことに慣れていない。
- ・ 言いたい意見があっても、英語で何と表現したらよいかわからない。
- ・ 否定されてしまうのではないかと不安に思う。

▼そこで

とりあえず手をあげる。いいことや立派なことを言おうとしなくてもよいし、下手な英語でもいいので、とにかく発言しようとすることに意義がある。なるべく先に意見を言った方が、会話に参加しやすくなる。またボディランゲージを使うことで、語学面で補えないところを補う。

▼その結果

少なくとも会話に参加しようとするこちらの意思は相手に伝わる。そうすることで相手に存在を認めてもらえるし、尊重もしてもらえる。また、意見を英語で伝える練習の場をどんどん増やせる。そうすると自分のことを英語で表現する場に慣れてくるので、自分の立ち位置を明確にできる。誤解されることを恐れなくなる。

超言語コミュニケーション

自分の頭の中で考えていることを言葉にしたいけれど、できないことは母国語をしゃべっているときでさえ訪れる。



まだお互い知り合ったばかりであまり打ち解けていないけれど、もっと相手のことを知りたいし、自分のことも知ってもらいたい

▼その状況において

会話でいくら言葉を重ねても、相手についての一部の情報しかわからないし、相手にも自分についての一部の情報しか伝わらない。

- ・会話で触れる話題には限りがある。
- ・無理やり話題を自分が得意な方へ持っていかようとすると、相手に不快な思いをさせる。
- ・母国語ではないぶん、会話だけから相手の内面を洞察することは難しい。
- ・言葉は直接的に伝わりすぎるので、人は話題や言葉を慎重に選んでいる。

▼そこで

言葉を越えたコミュニケーションをする機会を見つける。スポーツ・音楽・ミニゲームなど言葉のやり取りに頼らないイベントを企画したり、積極的に参加したりするなかで、周りや相手の態度や行動を観察する。

▼その結果

会話だけでは見えなかった相手の素顔をうかがい知ることができる。また、そのイベントを楽しい思い出として共有する一体感が生まれ、互いの中で話題がひとつ増える。

色眼鏡 ビフォー・アフター

自分自身が無意識のうちに持っている「思い込みの枠」
に束縛されて、偏見をもってしまう。



初対面の人を視覚的な特徴で、相手のネガティブなイメージを持つ時

▼その状況において

肌の色や、宗教で相手の国籍に対するイメージの思い込みが先行する。

- ・コミュニケーションを取ることに、消極的になってしまう。
- ・自分なりの価値観にしばられる

▼そこで

発想の転換を行い、相手のマイナスな部分ばかりに注目しがちになるけど、
良いところを見してみる。また、先入観の根拠を考えてみる。

▼その結果

新たな発見や、新しい可能性に出会えるだけでなく、自分の幅が広がる

7 子どもの学びの パターン・ランゲージ

増永 純女

速見 友里

渋谷 岳史

稲垣 由弥子

仁科 里志

野口 奈摘

In と out のバランス

何事もバランス。Input で知識が入ったら、output で確認。



教えてもらった知識を確実に自分のものにしたいと思っている。

▼その状況において

自らの判断で教わったことを使えない。

- ・聞き手でいるだけでは、使い手にはなれない。
- ・分かった“つもり”になることも多い。

▼そこで

input と output を織り交ぜた学習によって、自ら使い手となるような環境をつくる。

- ・実際に自分の力になったか確認のために問題を解いてみる。
- ・また学習者自身が他の学習者に教える機会を作ること、自分の中の理解も明確化される。

▼その結果

input と output を織り交ぜた学習によって、自ら使い手となるような環境をつくることのできる。

感性のつながり

人の考えに触れることで、自分の知的好奇心を呼び起こす。



他者との関わりが少なく、個人学習が主体となっている。

▼その状況において

学習者が自分の考えにしか触れられず、新たな発見がなく、学習への意欲がなくなる。

- ・毎日触れている自分の考え方には鮮度がない。
- ・生徒同士が自発的に学習に関して話し合うことは難しい。

▼そこで

他者と協力しながら学習できるような環境を創り出し、あらゆる人の感性や考え方に触れさせる。

グループワークの課題などを与え、他者と一緒に考えることを誘発させる。また、他者と触れあったことで感じたことを言語化させて、自分自身を見つめ直すきっかけを作る。

▼その結果

自分とは違う感性に触れることで、新たな発見があり、学習に対し飽きを感じなくなる。また、自分を見つめ直すことで、反省や改善を促し、モチベーションの向上を図ることができる。

十人十色

みんな違ってみんな良い。



自分の中で確立された指導方法があり、どの学習者に対してもそれを使っている。

▼その状況において

個人を考えない指導方法は、個人間の理解力の差異を埋められず、学習の内容の定着にも繋がらない。

- ・自分にあつた教え、学びではないと、学習者のやる気は削がれてしまう。
- ・一方的な教育は学習者を萎縮させてしまう。

▼そこで

学習者個人と向き合う事で、その特性を把握し、各々に応じた指導方法を使い分ける。

自分が話したことや教えたことに対して学習者がどのようなアクションをしているのか逐一確認し、理解度を把握する。もし、理解度が低い場合は、どこが分かりづらいかなどを話して、解決に努める。また教えるときには学習者の意見にも耳を傾け、一方的な指導法をとらない。

▼その結果

学習者個人と向き合うことで、その特性を把握し、各々に応じた指導方法を使い分けることができる。

振りかえりながらの前進

繰り返される学びこそ、真の実力になる。



一度教えたことを子どもが理解してくれている。

▼その状況において

時間が経つと忘れてしまい、知識として定着しない。

- ・時間が経てば経つほど記憶は薄れていく。
- ・一度理解したことは、ずっと覚えているものと思いついでいる。

▼そこで

1度学習したことを振りかえる機会を設ける。

小テストの実施や宿題を出すなど、学んだことをそのとき限りで終わらせないような課題を与える。また、継続してこれらを実施することにより、一度理解したことを繰り返し想起できるよう配慮する。

▼その結果

繰り返し学習したことは定着しやすく、子どもの力になる。また、努力の成果を点数や評定などで可視化することにより、モチベーションのキープにもつながる。教える方も、その子どもの理解度を高めることができ、さらなる学習のステップアップにつなげることができる。

意志あるスポンジ

自分に問いかけさせることで、考える力を養う。



新しいものごとを教えようと思っている。

▼その状況において

大人の価値観や考えに影響を受けて、人に言われたことしかできない子が育ってしまう。

- ・子どもは知識・経験が少ないから、意見を素直に受け入れてしまう。
- ・自分の意志や考えを生み出すことは経験のない子どもにとって難しい。

▼そこで

子どもに全てを教えず、自分で考えさせる範囲をあえて残しておく。

応用問題や Yes/No で答えられない問いを投げかけ、自分の持っている知識を使って自分なりの答え、考えを導きだす力を育む。

▼その結果

自分で考え、自分で選択する力を養うことによって、自分の意見を持つことにつながる。また、教えられたことから派生して考え、言われた以上のことを行うことができる。

学びに巻き込む

仲間がいるから、頑張れる



子どものモチベーションを上げたいと思っている。

▼その状況において

個人学習のみでは刺激が少なく、モチベーションを保つのが難しい。

- ・個人学習では気づきや刺激を受ける場面が少ない。
- ・一人では妥協しやすい

▼そこで

切磋琢磨したり、競い合い助け合ったりすることのできるよき仲間・ライバルをつくる。

他者と共に学ばせ、関わり合うことによって自分は一人ではないという意識を持たせ、簡単に妥協しない雰囲気や互いに影響し合う環境を作る。

▼その結果

自分一人で頑張っているのではないという気付きが生まれ、モチベーションの向上が期待できる。また仲間と刺激し合う関係ができるので飽きや妥協が減少し、個人の目標達成につながる。

8 子どもの学びの パターン・ランゲージ

安藤 麻里
加藤 洋美
窪田 瑞輝
田中 嘉
安浦 沙絢
佐藤 優希

■全体像



チーム8は子どもの学びに関するパターンを作った。学びを、国語、算数などの勉強と設定し、大学生が主に小学生に勉強を教えるときのパターンにした。

最終的に残ったのは、信頼の構築、好奇心の刺激、やる気のマラソン、探究心の尊重、ナビゲーター、学びのチョイスの6つのパターンであり、パターンの順番もこの順番通りである。

信頼の構築が全ての前提にくると捉え、中核におき、他のパターンは、信頼を軸に派生するものととらえ、信頼の構築と放射状の位置に配置した。

左の方にあるものは、子どもに高いモチベーションを保たせるためのものであり、右の方にあるものは、教える側が子どものために調節してあげることとなっている。

信頼の構築

子どもとの信頼関係を築くことは
子どもに教える上で最も大切である。



これから子どもに勉強を教えることになった。

▼その状況において

教えていく中で、子どもが先生の指示に心から従えなくなってきてしまう。

- ・子どもは先生を信用できないと、先生に従ってよいのかわからなくなる。
- ・自分をよく理解してくれてない人とは信頼関係は築けない。

▼そこで

常日頃から子どもに愛をもって接するようにする。

子どものことをよく観察しよく理解してあげる。そうすることで子どもの気持ちをその都度察知し、学習法を変えることができる。また、子どもと学習していることを心から楽しむことで、一緒に楽しく勉強ができる。それから、ボディタッチや他愛のない会話によってコミュニケーションをとることで、子どもとより近い存在になることができる。しかし、以上のように優しく接するだけでなく、時には厳しくすることでよりよい緊張感を与え、子どもとバランスのとれた関係を築くことができる。

好奇心の刺激

子どもの好奇心がはじめの一歩につながる。



子どもに新しいことを教えることになった。

▼その状況において

子どもが新しいことに興味をもてない。

- ・先生は子供に説明することに一生懸命になってしまう。
- ・自分の知識を一方的に伝えてしまいがちになる。
- ・学術的で楽しくない説明になってしまう。

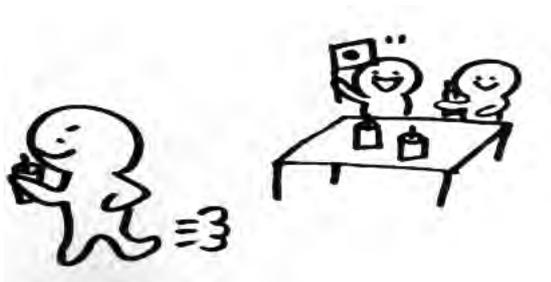
▼そこで

子どもの好奇心をかきたてる。

説明する際に疑問の余地を与え、子供に「それは何？」という疑問を持たせる。そうすることで、双方向のコミュニケーションをとることができる。そして、子どもの立場に立って分かりやすく説明する。更に、子どもが興味を持てるようにゲームや歌を使うなどの工夫をする。

やる気のマラソン

モチベーションを保つためのエネルギー補給を行う。



子どもが同じ分野の学習をずっと続けている。

▼その状況において

続けていくうちに飽きたり、つらいと感じたりするようになる。

- ・時間が経つと目標を見失いがちになる。
- ・同じことを続けていると飽きてしまう
- ・分からないことが出てきて楽しくなくなってしまう

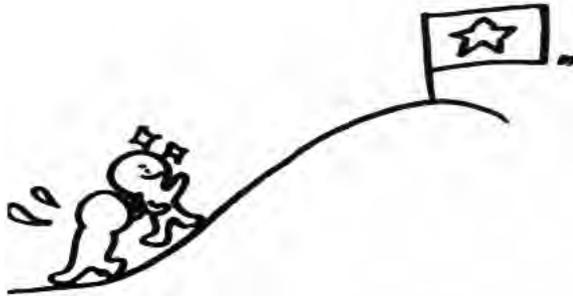
▼そこで

子どもが自発的にやる気が出る環境を与える。

定期的に目標を確認する。たまに違う形式の学習法を取り入れる。例えば、子ども同士で競争させる、あるいはクイズ形式にするなどである。また、子どもが理解できたときや正解したときにはご褒美をあげる、あるいは褒めてあげて子供のモチベーションを上げてあげる。

探究心の尊重

上から事実を押し付けず、その仕組みを説明する。



ある問題に対して、子どもがわからないといっている。

▼その状況において

子どもの理解があいまいになってしまう。

- ・先生が正解を押し付けてしまう。
- ・子どもの「なんで？」という気持ちにふたをしてしまう。
- ・仕組みを分かりやすく論理的な言葉で説明することは難しい。

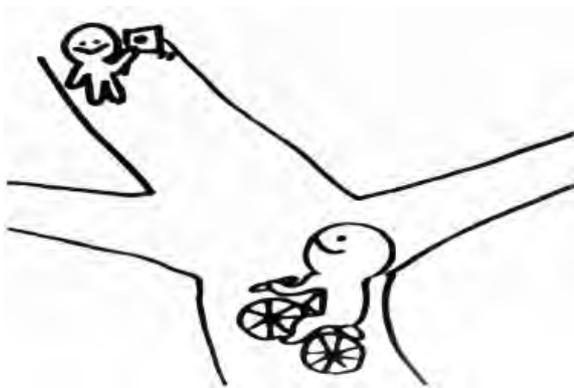
▼そこで

子どもの探究心にとことんつき合う。

子どもの探究心を認め、子どもが本当に理解するまで説明する。その際に、正解だけでなく、その過程も理解してもらおう。その説明する言葉はできるだけ簡単な言葉をチョイスする。子どもが疑問に思う気持ちを尊重して一つ一つ解決する。

ナビゲーター

子供の学習を誘導する。



勉強においてやらなくてはいけないことが沢山ある。

▼その状況において

子どもは自分だけではどこから手をつけて何をどう勉強すれば良いのか分からない。

- 根本的に理解していないと、どこが分からないのかが自分では分からない。
- 自分一人ではどこを重点的に学習しないといけないかが分かりにくい。
- 子どもは学習における経験数が少ないため、効率のよい学習法が分からない。

▼そこで

子どもが学習する上でナビゲーションをする。

子どもが何をいつまでに習得しないといけないかを考え、計画を立ててあげる。そして、どの部分が苦手なのか、や、どの部分が分かっていないのかを把握し、そこを中心に学習するよう誘導する。そして、勉強する上でのコツを教えて子どもが勉強を取り組みやすいように工夫する。

学びのチョイス

子どもの理解力に見合った学習を促す。



子どもが学習において分からない部分を教えている。

▼その状況において

子どもは学習の内容が理解できず、学習についていけない。

- ・人は知らないことは、教えられてすぐに理解できないときも多い。
- ・難しい言葉が使われると分かるはずのものも分からない。
- ・分からないと飽きてしまう。

▼そこで

子どもの理解力をよく把握し、その理解力に合った教え方をする。

子どもがどの部分で行き詰まっているのかを理解し、子どもの反応を見ながら説明をする。説明する際も、難しい言葉避け、分かりやすい言葉をチョイスして説明する。そして子どもが理解しやすいように、子どもが想像しやすい例え話を用いる、あるいは図を使用するなどの工夫をする。

9 WRITING PATTERNS

三島 麻里江
爲房 彩乃
松隅 太翔
小田 明志
門谷 めぐみ



中心となるのは No.1 の「自分のひらめきを守れ」。

これは文章を書くうえで大事なポリシーとなる。

No.2 の「お気に入りの発見」、No.3 の「自分にためる」は、文章を書くよりも以前に必要な日ごろの心構えや心がけである。

そして実際に文章を書くとき、また書き終わった時に必要なパターンが、順に No.4 の「書き始めエンジン」→ No.5 「信感覚」→ No.6 「いったん冷ます」である。

No.2以降のパターンを役立たせるうえで常に No.1 のポリシーを持っているべきである。

自分のひらめきを守れ

書いている自分を、大切に。



伝えたい感動があっても、それに関する知識や経験が足りないとき。

▼その状況において

うずうずするほど伝えたいものは早く出したいと思ってしまう。借り物のアイデアや経験を入れてみても説得力に欠ける。

- ・すぐにアウトプットしてしまうと、アイデアが育たない。
- ・誰かの経験談や誰かの言葉を使うと自分の気持ちが文にこもらない。

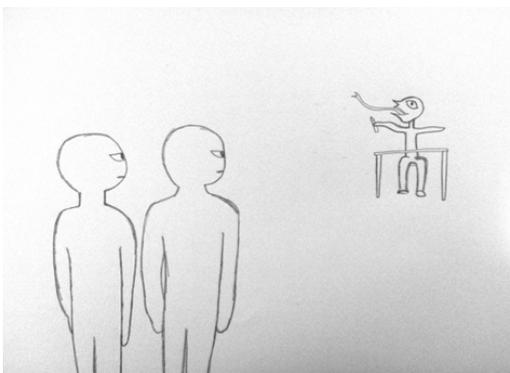
▼そこで

自分がおもしろいと思ったことや、今後カタチにしたいと考えているアイデアや経験は大切に扱う。メッセージには自分の体験・自分のアイデアを必ず盛り込む。

- ・直接体験したことを書く。
- ・自分のアイデアはいったん寝かせる。

お気に入りの発見

自分の好きなものに囲まれる。



書きたい、または書かなければいけない文章がある。

▼その状況において

書くことに気分が乗らない。集中できない。落ち着かない。

- ・ 普段の生活の環境のままだと身が入らない。
- ・ 書くための環境は自分で整備する必要がある。

▼そこで

文章を普段書いているときから、意識して自分が最も集中しやすい環境や状態を見つける。そのような状況を自ら作り出してから、文章を書き始める。(書き始めエンジン (No.9-4) につなげる。)

- ・ お気に入りの場所を見つける。
- ・ 気の散るものは片付ける。
- ・ 文章を書く世界に入るためのツールを発見する。

自分のために

文章を書くまえの心がけ。



主張したい、書きたいことを見つけたとき。

▼その状況において

漠然とした主張だけでは文章は書けない。ある程度の型を知らないと、伝わるものも伝わらない。

- ・知識が足りないから主張を固めることができない。
- ・型にはめて文章を書かなくてはいけないときもある。

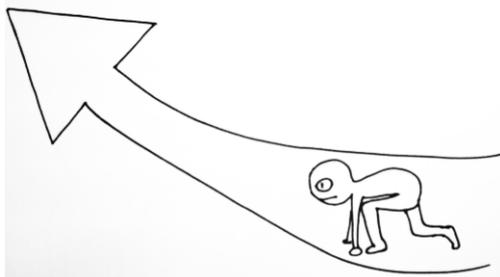
▼そこで

常に思考を整理する。文章の効果的な書き方、伝え方を知る。アンテナを張っておく。

- ・日ごろから関連するテーマの本や雑誌に目を通してみる。
- ・文章を書くための知識もつける。

書き始めエンジン

手をつけやすいことからでも、奮い立たせてやってみる。



今まさに文章を書き始めようとしているとき。どこから書いていいのか分からないとき。

▼その状況において

書き始めるとき、構えてしまって余計な力が入ってしまう。

- なかなか書くときの自分に切り替えられない。
- 書き始めることがなかなかできない。

▼そこで

いきなり完成形を目指すのではなく、地道に書いていく。お気に入りのものを使う。(お気に入りの発見 (No.9-2))

- 箇条書きでもいいので考えていることを言葉にする。
- かっこつけずに手のつけやすいところからどんどん書き進める。
- 切り替えられない時は周囲の景色を変えてみる。

信感覚

自分の信じるリズムカル。



文章を書いている最中や文章を一度書き終わってから、読んでみる時。
一文一文にフォーカスして読んでみる時。

▼その状況において

書いているときには分からない読みにくさがある。

- ・ 語尾が同じになってしまっている。
- ・ 文と文との繋がり方に違和感がある。
- ・ コトバがなかなか繋ぎにくい。

▼そこで

自分がリズムカルに読め、口に出して気持ちがいいコトバを選んでいく。「かっこいいものは、かっこいい」ということを信じ、かっこいいと思える文章を求める。

- ・ 口に何度も出してみる。
- ・ 少し間をあけて、何度もリズムカルに流れるように読めるか試す。
- ・ かっこいいと思う文章、コトバの流れを意識する。
- ・ 文章の構成ではなく、一文に集中する。

いったん冷ます

文章と距離を置く。



文章を熱っぽく書き上げたとき。書いていて行き詰ってしまったとき。

▼その状況において

文章を熱っぽく書き上げてしまって一息ついたその時は、あまり客観的になれない。分かりづらい文章になってしまう。

- ・細部にこだわりきれない。
- ・自分の考える分かりやすさは他人にとっても分かりやすいとは限らない。

▼そこで

いったん文章との距離を取る。まったく内容を知らない人が読んでどう思うか、細かい間違いがないか意識してもう一度読んでみる。

- ・自分の文章を印刷して、さわれる形にする。
- ・あえて“てにをは”だけに注目してみる。
- ・一晩寝かせる。
- ・一人でその文章を演説してみる。

10 ヴィジュアルライゼーション のパターン・ランゲージ

佐藤 惇
上林 萌柚
柏野 尊徳
楠 理紗
金畑 里奈

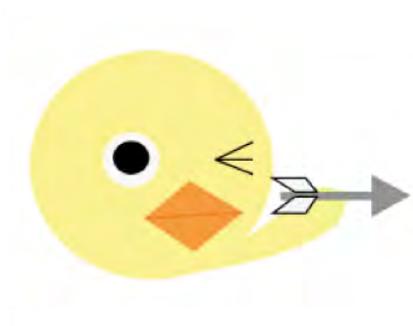


ヴィジュアライゼーションのパターンランゲージの全体像として、可視化における順序が重要である。可視化をするための事前準備、可視化をしている最中、可視化したあと、この3つの段階において、パターンランゲージが存在する。今回はその中から6つを選び、可視化の事前準備として3つ(BULLをねらえ、材料の天秤掛け、デザインのパレット)があり、可視化の最中で2つ(アヒルの足かき、あめとはちみつのアトリエ)、可視化したあとに1つ(象の耳)があり、それらを全体像に配置した。

BULL を狙え

Aim at the Bull's eye

ターゲットを明確にし、ニーズにこたえる



可視化する必要があるものを考える

▼その状況において

**ターゲットが明確でなく、相手のニーズにこたえられない無意味なもの
できてしまう**

- ・年齢層や性別で解釈が違う
- ・自分の価値観で作ってしまいがち
- ・ニーズを掴むのが難しい

▼そこで

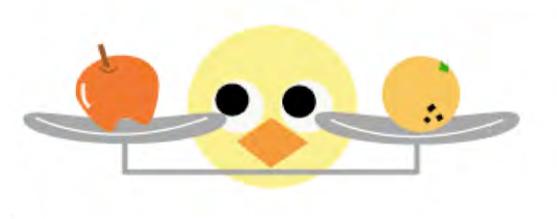
可視化したものを誰に見てもらうのかターゲットを明確にする

- ・どの年齢層がその情報を必要としているのかを分析する
- ・対象者と同じ年代・性別の人に試作品を見てもらう

材料の天秤掛け

Comparing Materials

膨大な量のデータからより質の良いデータを。



可視化するための材料を集める

▼その状況において

どのデータを利用したらいいかわからない

- ・集めたデータには unnecessary 部分も多い
- ・たくさんのデータを一度に反映できない
- ・世の中には膨大な量の情報がある

▼そこで

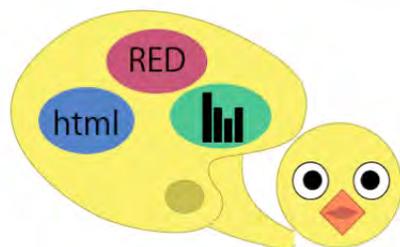
必要なデータを選択する

- ・集めたデータを比較し見比べる
- ・適切な情報量にする
- ・データの重複を避ける

デザインのパレット

The palette of design

様々な要素を混ぜ合わせることで、作品が見栄えの良い形になる



材料（データなど）が揃って、いざ形にする

▼その状況において

わかりづらく、伝わりづらく、見る気が起きない

- ・データは文字が多い
- ・文字だと頭に入らない

▼そこで

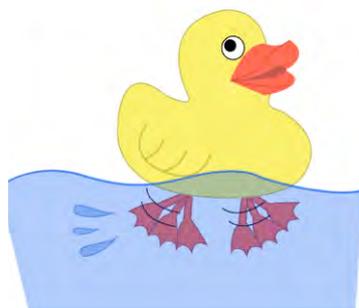
見栄えをよくする方法を取り入れる

- ・色をつける
- ・字の大きさ、フォントを考える
- ・写真・絵・図を取り入れる

アヒルの足かき

Duck's Webbing

影の努力の先に、完成がある



期限内に満足のいく作品をつくりたいとき

▼その状況において

練ったものが出来ず、うすっぺらい作品になる

- ・少しの時間でいいものはできない
- ・先延ばしにしまい、締切直前に焦ってやりがち
- ・すべての時間を作品制作にかけられるわけではない

▼そこで

地道にコツコツと努力する

- ・予定を立てる
- ・直前にやらず、早め早めにやる
- ・「間に合う作品」ではなく「よりよい作品」を常に求め続ける

あめとはちみつのアトリエ

Workroom with Candies and Honey

作る側にもエネルギーが必要。まずは欲求を取り入れよう。



デザイナーのやることが多く、やる気が出ない

▼その状況において

モチベーションが下がり、作品に思いを込めることができなくなり、良い作品が生み出されない

- ・ 雑務もこなす必要がある
- ・ 常にわくわくする仕事ばかりではない
- ・ 人間は常にモチベーションを維持することが難しい

▼そこで

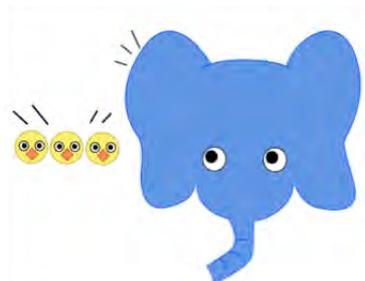
自分の欲や直観、遊び心を大切にする

- ・ 絵や図を好きなデザインにする
- ・ 好き勝手に一度書いてみる

象の耳

Elephant Ears

自分一人の視点に捉われず、多くの視点から作品を見直す



作品の第一稿が完成し、より内容を詰めようとするとき

▼その状況において

客観性がないため「見やすい」「分かりやすい」と感じられない

- ・一人だと主観的になりがち
- ・情報を詰め込みがち
- ・人それぞれ捉え方が違う

▼そこで

違う視点で作品をもう一度練り直す

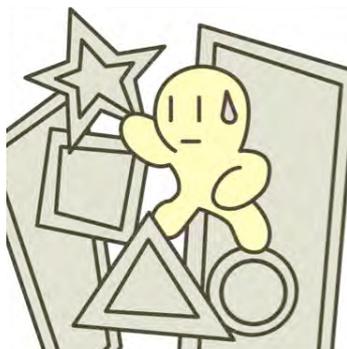
- ・他人の視点を入れる（人に印象を聞いたり、互いに議論する）
- ・他人の視点を踏まえて客観視する（一晩寝かせる）

11 情報デザインの パターンランゲージ

藤澤 伸
柳尾 庸介
渡辺 早紀
清水 勇貴
西 賢吾
山田 尚昭

体で感じる

直感的な操作性は、ユーザエクスペリエンスを生む。



Web サイトの使い方や構造をユーザーに理解させる。

▼その状況において

ユーザーが使い方や構造の説明を読むのに時間がかかったり、読んでも分からなかったりする。

- ・ 文章で説明する方が楽である。
- ・ 文章での説明は読むのに時間がかかる。
- ・ 説明も情報自体も文章だと混乱する。

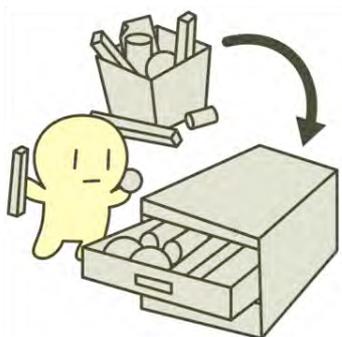
▼そこで

図や記号を使って伝える。

- ・ マウスの移動に応じて内容が変化する。
- ・ リンクはクリックしたくなる形にする。
- ・ 矢印やアイコンを使う。

脱・おもちゃ箱

情報を整理整頓する。



様々なタイプの情報を盛り込んだサイトなどを作る。

▼その状況において

ユーザーが目当ての情報を素早く見つけられないサイトになってしまう。

- ・ただ情報を羅列しただけでは、どこに何があるか分からない。
- ・情報量が多すぎると、読む気が起きない。

▼そこで

優先度を考え、いらぬ情報を削り、似た情報をまとめて配置する。

- ・よく見られる情報は上の方に置く。
- ・カテゴリ分けして別の場所に置く。

プロ気取り

気分だけでも、一流になってみる。



ある情報デザインに最後まで携わる。

▼その状況において

モチベーションが低下し、完成度に妥協が生まれる。

- ・長い作業で、頭が煮詰まってしまう。
- ・何が良いのか分からなくなる。
- ・めんどくさくなってしまう。

▼そこで

自分にとってのカッコよさを見つけこたわる。

- ・自分の好きな型を見つける。
- ・デザインの雑誌を読んでもみる。
- ・Mac にする。

君に届け

あなたに伝えたい想いがある。



メッセージ性のある情報をデザインする。

▼その状況において

ユーザーに情報を読んでもらっても深く響かず、すぐ忘れられてしまう。

- ・ただ情報が並んでいても人はすぐ忘れてしまう。
- ・現代社会には情報が多すぎて流れていってしまう。

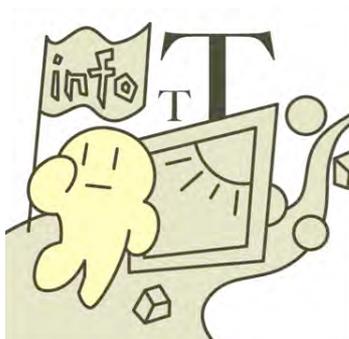
▼そこで

インパクトある仕組みや、考えさせるようなコンテンツを入れる。

- ・関連情報を載せてより深く知るきっかけを作る。
- ・身近なたとえ話を使う。
- ・インパクトのある写真を用いる。
- ・別の情報との比較を載せる。
- ・クイズ形式にして一度考えさせる。

情報パレード

見る人を飽きさせない工夫をする。



盛り込んだ全ての情報をユーザーに伝えたい。

▼その状況において

ユーザーが途中で読むことや見ることをやめてしまう。

- ・ユーザーが、どこまで読んだか分からなくなってしまう。
- ・多くのことを伝えようとするほど、長くて単調な文章になってしまう。
- ・記事と記事との見分けがつかない。

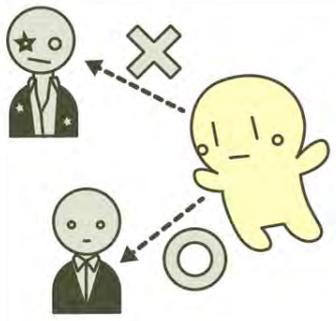
▼そこで

ユーザーが最後まで飽きさせない仕掛けとメリハリを作る。

- ・画像を織り交ぜる。
- ・色やフォントに工夫する。
- ・面白い文章を心がける。
- ・世俗的な部分を加える。
- ・質の異なるコンテンツを混ぜる。
- ・気を付けないと分からないような隠し要素を入れる。

生理的にあり

デザインを受け入れてもらう。



情報や自分の個性を全面に出した情報デザインを施す。

▼その状況において

ユーザーにとって見たことのないデザインになり、情報が曲解されたり読んでもらえなかったりする。

- ・目立たせようとした結果、下品なデザインになることがある。
- ・こだわりすぎると、自分の視点だけでデザインを考えてしまいがちになる。

▼そこで

ユーザーに不快感を与えないようにマナーを守る

- ・他の人のデザインも見て、最低限のマナーを学ぶ・思い出す。
- ・こだわりが、情報を伝えるために適切なものかどうか確認する。

SFC Pattern Languages 2011

SFC「パターンランゲージ」グループワーク成果集

- 1 Social Innovation pattern language
- 2 まちおこしパターン
- 3 Re-Town Patterns
- 4 Learning Foreign Language Patterns
- 5 外国語習得のパターン・ランゲージ
- 6 異文化理解のパターン・ランゲージ
- 7 子どもの学びのパターン・ランゲージ
- 8 子どもの学びのパターン・ランゲージ
- 9 WRITING PATTERNS
- 10 ヴィジュアライゼーションのパターンランゲージ
- 11 情報デザインのパターンランゲージ

SFC Pattern Languages 2011

SFC「パターンランゲージ」グループワーク成果集

- 1 Social Innovation pattern language
- 2 まちおこしパターン
- 3 Re-Town Patterns
- 4 Learning Foreign Language Patterns
- 5 外国語習得のパターン・ランゲージ
- 6 異文化理解のパターン・ランゲージ
- 7 子どもの学びのパターン・ランゲージ
- 8 子どもの学びのパターン・ランゲージ
- 9 WRITING PATTERNS
- 10 ヴィジュアライゼーションのパターンランゲージ
- 11 情報デザインのパターンランゲージ

SFC Pattern Languages 2011

SFC「パターンランゲージ」グループワーク成果集

発行日 2012年(平成24年)1月16日

編集 井庭 崇

S A / T A 坂本 麻美, 濱田 正大, 清水 たくみ

〒252-0882 神奈川県藤沢市遠藤 5322

慶應義塾大学 総合政策学部・環境情報学部

お問い合わせ : iba@sfc.keio.ac.jp (井庭 崇)