多様性を理解し「ともにつくる」社会教育のありかたを考える

～障害のある人とともに、
インクルーシブな
ネクストステージの社会教育を～

社会教育士フォローアップ研修in北九州 ～ともにきづき　ともにまなび　ともにつくる～

受託者：一般社団法人生き方のデザイン研究所

趣旨：デザインパートナーとの関わりを通し、多様な市民が参加できる「社会教育」「生涯学習」の在り方や、そこにおける社会教育士の役割について考え、受講者が具体的に「最初の一歩」を踏み出すきっかけづくりを行う。

日程・内容

デザインパートナーとは？
障害のある講師、私たちとは
違う視点で気づきや学びの
きっかけを与えてくれる存在

●1日目：2025年9月27日（土）

講義：「障害」についての基本的な理解、障害者差別解消法、インクルーシブデザイン思考などについて学んだ。
演習1,2：デザインパートナーとともに、ボードゲーム「グラマ」を使った対話、交流を通して、自分の中にあるアンコンシャスバイアスに目を向けたり、対等な関わりについて考えを深めた。
演習3：「こんなときど～する～？！」モデル講座についてアドリブでの窓口対応ロールプレイを行い、インクルーシブな社会教育の入口について考えた。

●オンライン中間ミーティング

ホームワーク：「あなたのフィールドの活動にデザインパートナーが参加するなら…？」というテーマでバリアや課題の解決方法、活用できる団体、個人とのネットワークについて考え、発表し合った。デザインパートナーが、「私の場合は…」とコメントを通して、「ともに」考える、ということの重要性に立ち返る時間となった。

●2日目：2025年11月15日（土）

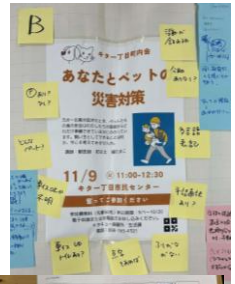
演習4：作成したホームワークのプレゼンを行った。受講者とともに、いいところ、気になるところについて意見を出し合い、デザインパートナーがコメントした。「わからないことは聞く」「答えは当事者とともに考える」というプロセスの重要性を確認した。
演習5：1日目に行った「グラマ」を使ったイベントをデザインパートナーとともに企画した。コンセプトやターゲット、プログラムや連携先など、ネットワークを意識した内容をグループごとに検討した。
演習6：それぞれがこの研修を通して重要と感じたことや職場の人に伝えていきたいことなどをキャッチフレーズにまとめ持ち帰った。


ボードゲーム「グラマ」を使った対話


窓口対応の即興寸劇


オンライン中間ミーティング


デザインパートナーとの講座企画





成果
・多様な市民に対する心構えや関わり方について、具体的な行動をイメージする機会を作ることができた。
・「わからないことは聞く」「答えは当事者とともに考える」というプロセスを重視した関わりが期待できる。
・今後連携する機関や人をイメージすることができ、さらなるネットワークの拡大につながることが期待できる。

展望
本研修を通して、デザインパートナー自身の意識の変化がみられた。「障害のある人のための施設や機関」に限らず、社会教育士との関わりや社会教育施設への期待の高まりが感じられた。社会教育士からのアプローチにとどまらず、当事者も意識や視点を変え、関わり続けることが、今後参考となる事例の集積につながると考える。モデル事例の取り組みなどにつなげていきたい。