

大島中学校校内研修 「人間関係づくりについて」

1 A F P Y (Adventure Friendship Program in Yamaguchi) の導入

(1) A F P Yとは

1941年以來世界中に広がった野外教育機関であるアウトワード・バウンド・スクール(OBS)の教育手法・またそこから派生したPA(プロジェクト・アドベンチャー)プログラムを基に、山口県における自然体験活動及び野外教育の伝統と実績をふまえて構想された山口県独自の体験学習法である。

(2) 活動目標

「個人や人間関係のよりよい変容」である。一人では困難な課題であっても、集団が協力すれば解決(達成)できるという体験を通して、温かい人間関係作りを行う。また、参加者一人ひとりがチャレンジレベルを選んで活動に参加する中で「自分の存在を認めてくれた」「自分も人の役に立っている」「思ったよりやれた」といった自己肯定感を向上させることを目指している。

(3) 教育手法・指導について

この教育手法は、課題をグループでチャレンジして解決していくものであるが、実は課題を解決することそのものがねらいではなく、その過程を重視している。指導者は、教え込むのではなく、暗喩を使って、子どもたち自身の気づきを引き出していくようにする。また、その課題を解決しようとする時の子どもたちの動き、言葉のやりとり、仲間との関わり方などを観察し、活動中や活動後の「ふりかえり」の中に生かすことが必要である。「ふりかえり」においては、この活動で子どもたちが気づいたこと、学んだことを、単にこの活動だけに留めずに、日常において同じことが起きていないか、この活動を通じて自分はこれから何を大切にしていきたいかなど、日常化・一般化を図っていくことが大切である。

2 なぜ子どもたちは、改めて「人間関係づくり」を学ばなくてはいけないのですか。それとも自分たちが???

- 不登校児童生徒をなくすため。 ※不登校の原因は何?
- 男女が仲良く活動できるようにするため。 ※どこまでなかよくできたらいいの?
- 子どもたち全員が仲良く活動できるようにするため。 ※何のために?
- 学びの基盤を作るため。 ※どういうこと?

3 人間関係作りのスキルがないとどうなるのか

- 一部の人間関係に固執して、新たなつながりやふれあい、新しいグループや発想が生まれない。
- 一部の人間関係に固執して、他を排斥する排他的な人間関係が生まれる。
- 健やかな親子の関係を築けなくなり、後天的な負の環境が次の世代に引き継がれる。
- 熟年離婚が起これ、孤独な老後を送らざるを得なくなる。
- 不必要な孤独感にさいなまれ、人生に失望して自ら命を絶つ。
- 不必要な孤独感にさいなまれ、人生に失望して犯罪に走る。

世界平和が脅かされる。
不安の中で時間を過ごすようになる。

4 A F P Yは冒険を通して人間関係づくりのスキルを高めていくプログラム

- なぜ「冒険」が人間関係づくりに有効なのか。
 - ・ 肥沃な土地では豊かなトマトは実らない。
 - ・ リスク感「種の保存の本能」のスイッチを入れる。

5 A F P Yは脳科学

- A(感情)、B(行動)、C(認知)のバランスを取らなければ学びはありえない。

2年生「学活」

1 目標

- （感情） みんなで取り組む課題を解決しようと、自身の意識を高めることができる。
- （行動） クラスの一員として、楽しく意欲的に活動に参加することができる。
- （認知） 自分自身を客観的に見ることで、よいかかわり方を考えることができる。

2 本時案（第1次 1/1）

- ① ねらい 与えられた課題を全員で解決していくという過程を通して、協力することの意味と効果に気づき、自分のかかわり方をふりかえることができる。
- ② 準備物 アクティビティ「パイプライン」の道具、ふりかえりシート
- ③ 学習の展開

活動の内容	AFPY の視点
<p>1 意識のウォームアップをする。 「反射神経を測ろう」</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>相手が離れたペンをつかむというゲームで、自分自身の反射神経を測る。</p> </div> <p>※「使っている目」 ※「ハイポサーミアからの脱出」</p> <p>2 少人数のグループに分かれ、アクティビティ「パイプライン」の練習をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ハーフドームのパイプを使って、小さな玉（ex. ゴルフボール）を転がしながらリレーしていく。ボールを持っている人は、足を動かしてはいけない。</p> </div> <p>3 簡単なルールの確認と話し合い（作戦）のあと、全員が進級できるという設定で、課題解決に取り組む。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>いろいろな個性の人間（玉）を、一人残らず進級させよう。</p> </div> <p>4 今回の活動をふりかえる。 「自分をボールにたとえたら、どのタイプですか。」 「自分は何をがんばりましたか。」 「自分は何を感じましたか。」 「自分は何がわかりましたか。または、これから自分はどうすべきだと思いましたか。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ ゲーム的要素の強い活動を行うことで子どもたちの意識を活動に集中させ、また、自分を知ることの大切さを意識させる。 ・ 少人数にすることで、全員が活動に参加できる環境をつくる。 ・ アクティビティのやり方の練習になる。 ・ 自分の抱いていたイメージと違う展開になってもそれを受け入れ、次のメンバーに展開をゆだねる。メンバーを受け入れ、自分自身が安心して存在できる事を確認する場でもある。 ・ 全員で次のステップに進むというクラスのイメージづくりを行うことで、クラスの一員としてクラスを肯定的に作り上げていこうとする意識を高める。 ・ 自分自身をボールにたとえることで、客観的に自分自身を見つめ、今までのかかわり方と、これからのかかわり方を考えるきっかけにしたい。 ・ 発表を強制しないふり返しシートで、子どもたちのふりかえりを個人のレベルで行う。

4 気づき・感想