

第2回 実践リーダー教員ステップアップ講習会 復伝

実施日 平成18年12月14日～15日

講師 難波克己（玉川大学助教授）

○ 今回の研修の目的

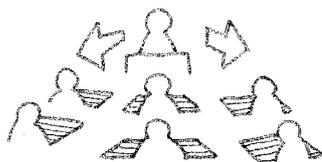
1 アセスメント（AFPYを行う意味の共通理解）

- ・ 個人の背景（職種、体験、興味、年齢、抱えているテーマなど）が違うため、AFPYのとらえかたが異なっている。
- ・ AFPYの全体像が見えず、不安や不満を抱えている人もいるので、何のためにAFPYを行うのかを共通理解する必要がある。

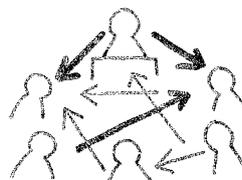
2 学校の中でのAFPY理念の生かし方

- ・ AFPYの目的（ベストを尽くす、チャレンジする）を教科学習の中に取り入れる。学習目標を自分で設定できる力をつける。
- ・ 生徒の年齢に応じて目的が違う。それに伴って指導方法を変える必要がある。
- ・ 教師の発言・発問を見直す。（生徒に考えさせる発言をしているか。生徒の思考を止める発言をしていないか。）
- ・ 学習環境デザインを見直す。（情報共有型には一緒に学ぶ楽しさがある）

<情報伝達型>



<情報共有型>



3 「大切なこと」を子ども自身に気づかせる手法の習得

- ・ うわべの言葉ではなく、身体感覚で「つかむ」ことを手助けする。
- ・ 子どもへの「説教」はさらりと流すが、自分の姿を客観的に認識するきっかけを作るようにこころがける。
- ・ 「やりなさい」と押し付けるのではなく、「やってみないか」と誘いをかける。
- ・ 「安心ゾーン」を広げ、外部情報が入りやすい環境を整える。

○ 宿泊研修のすすめかた

- ・ 宿泊研修では、1日をどのように使うかが重要になる。
- ・ 今回の研修では、順番を考えて様々な体験を提示する。徐々に心を開くことができるように考えてある。

12月14日(木)

●午前中の活動・ウォーミングアップ方法と、心の距離感のつかみ方

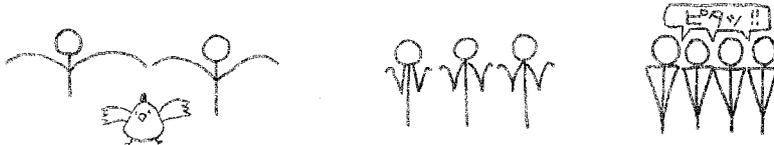
1 円の作り方から子どもの心の距離感をはかる

○隣の人との距離＝心の距離

○大きな円(心の距離が遠い)を近づけるための声かけ

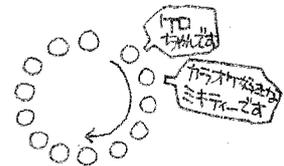
*感情面に壁がある時はやらないほうが良いが、「そそのかし」が効果をあげる場合もある。

①「チキンで円を作ろう」→「半チキンで～」→「マジックテープで～」



②「Mテープの円になろう」→「半歩さがって両手をあげよう」→「手をおろしてみよう」→肩をたたく

1 名前紹介
2 名前に関する
オリジナルスリッパを
紹介し、みんなでやる。



2 「思いやり」を体感するためのストレッチ

*「思いやりましょう」と言葉で言っても子どもには伝わらない。

身体感覚で「他人を意識する(よく見る)、他人にあわせる」をつかませることが目的である。

① 鏡ゲーム ・ ・ 向かい合って、相手の真似をする。ゆっくり大きく動かすと太極拳風になる。



② いもむし ・ ・ 体育座りした足先に尻をのせ、シーソーのようにゆらしながら前進する。危険有



③ みんなでストレッチA ・ ・ 相手の右足のつけねに自分の右足をのせる。3人～5人で輪になって行う。はずすときは、1人ずつ後ろをむいて足をぬく。



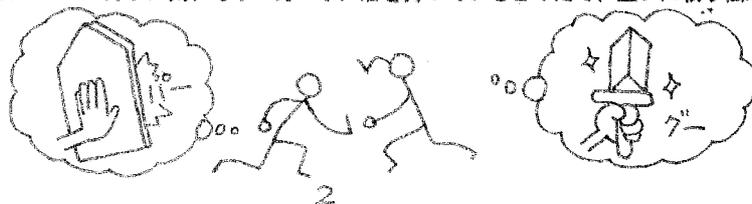
*背の低い生徒や、体の固い生徒がいる場合はひざを曲げて高さを低くする。

④ みんなでストレッチB ・ ・ 相手の背中に自分の足をのせ、次々に井桁を作る。「せーの、GO!」の掛け声で腕立て伏せをする。クラス全員でもチャレンジ可能。



*共同作業・協力の大切さが体感できる課題。

⑤ スパルタカス ・ ・ 片手に剣、もう一方の手に盾を持っているとみため、互いに戦う伝承遊び。



●午後の活動・・

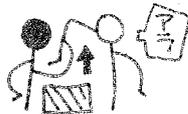
1 メッセージがこめられた「体験・ゲーム」

体験① 持ち上げてみよう

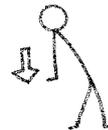
●机の上に手を置いて体重をかけると・・



→ 簡単に持ち上げることができる。



○空中で手を止めていると・・



→ なかなか動かすことができない。



伝えたいメッセージ・・生き方のコツ(楽な生き方)のようなものを伝える

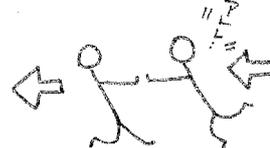
○相手の力に逆らって力を入れると

ケンカになる (苦)



○相手の力に抵抗しなければ

護身になる (楽)



体験② 気持ちいい関係を選ぼう(右手と左手を使って)

発問「あなたは誰かと関係する時、どんな関係でいたいですか」



「こうしたいの？」



「こうしたいの？」



「こうしたいの？」



「こうしたいの？」

伝えたいメッセージ・・理屈ぬきでより良い人間関係のありかたを伝える

体験③ あなたの右手を見てみよう

発問「今、左手のことを考えることができましたか」

「どうしたら、右手と左手とを同時に意識することができますか」

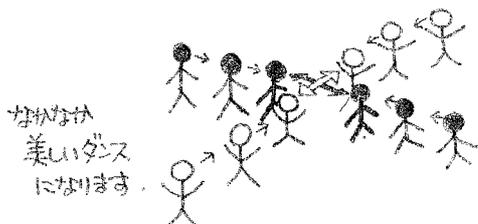
伝えたいメッセージ・・

自分(右手)しか見ていないと、相手(左手)のことが考えられない。そこで・・

ゲーム/ ダンス(まねっこウェーブ)・・先頭の4人がむかいあい、お互いにまねをする。後ろの

生徒が前の人をまねると、ウェーブ・ダンスになる。

皆を引っ張る者の責任の重さが体感できる課題。



2 校種別アセスメント

○講師の質問をもとにグループ別協議を行い、課題を見つけ出す。

<参加者から出た課題>

1 AFPYを適用する目的・ねらいについて

2 AFPYの実践の様子とその成果について

○AFPYの活動時間はどのくらいとればよいか。

- ・学期に1回程度、学活・道徳・総合などを使って活動をしている（多数の学校）
- ・全校集会などで、定期的に毎回5～10分程度の活動をしている（少数の学校）
- ・学級活動の中に随時活動を取り入れている。（極めて少数の学校）

○AFPYによって子どもの現在の様子をつかむことはできたが、子どもを良い方向に変容させる方法がわからない。

○発達障害のある子どもをどのように関わらせればよいか。

○AFPYを経験したクラスとしないクラスが進級して混合クラスになった場合、困ることがおきるのではないか。

3 AFPYを教科学習の中にどのようにとりいれているかについて

○教科学習へのAFPYのとりいれかたがわからない。

4 AFPYをすすめる上での、リーダーとしての課題について

○校内の教員に、うまく情報を伝えるにはどのようにすればよいか。

○AFPYを受け入れない・避ける教員への対応はどのようにすればよいか。

<講師の助言>

★魚（子ども）の大きさ（個性・能力）にあった網（目的のあるゲーム）を効果的な方法で（工夫して）投げること。マグロを捕まえるための網でサンマを捕まえることはできない。また、網をただ投げれば良いというものではない。子どもに何を学ばせたいのか、学校全体で計画的に取り組む必要がある。

★AFPYを教員が学ぶことで、自らの言葉かけを見直すきっかけを作ることができる。

「楽しく活動できる言葉かけ」は脳を活性化させ、考えを深めることにつながる。「恐怖・拒否」は考える脳を麻痺させる。生徒をけなしておいて「集中していない」と怒るのは、生徒を罠にはめているのと同じである。

★AFPYのアクティビティには、発達障害のある生徒には難しいものがある。その場合、発達障害のある生徒にあわせた課題に皆がとりくむようにするとよい。

★担当者は「体験学習の専門家」ではない。社会性・社会力を高めるためのリソースパーソンになるべきである。

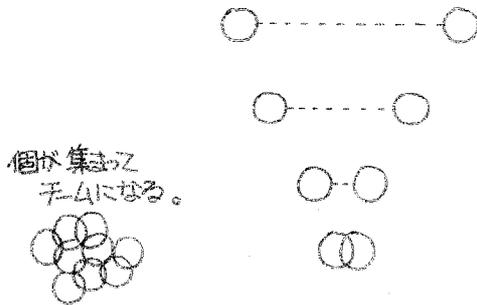


3 心の風船 (距離) と、安心ゾーン

Q あなたの風船はどれくらいの大きさ？ ・ ・ あなたの示す距離を見た時、相手はどのように感じるだろうか？



Q 協力・共同と言えるのはどれ？

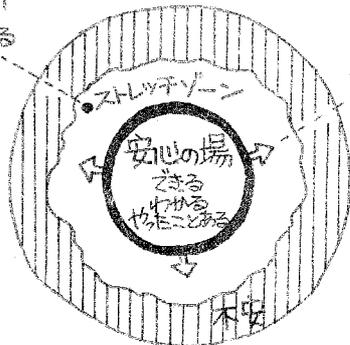


・ 現在の学校教育が行っているのは、時間をかけてお互いの心の距離を縮めていく活動である。

AFPY活動によって個人の「心の安心ゾーン」を広げると、心の距離を早く縮めることが期待できる。

Q 個人の「安心ゾーン」を広げる

不安 / できないかもしれない
救い / 失敗してもやめさせる
やってみようかな？



・ 安心ゾーンを作るためには、子ども自身に自分のことを理解させる必要がある。成功体験が安心ゾーンを広げる。
目標を設定することに慣れさせながら個人ワークを行う。

<適正な目標とは>

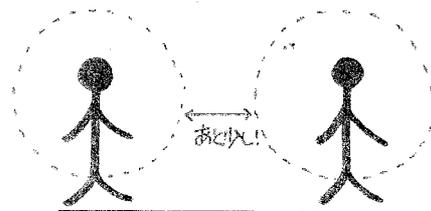
- S ・ ・ 具体的なものであるか
- M ・ ・ 測れるものであるか
- A ・ ・ 達成可能なものであるか
- R ・ ・ 本人が自ら望んでいるものか
- T ・ ・ 時間・期日が決まっているか

教員は個人の持つ背景や情報内容の把握に努める。

■ グループに入れたい生徒への対応

「どんなグループなら安心して過ごせるのかな」→ソシオグラフを作成する必要がある
「何人のグループなら大丈夫？」→個人ワークから徐々に集団の中へ入れる

安心ゾーンの小さな2人の心の距離は...

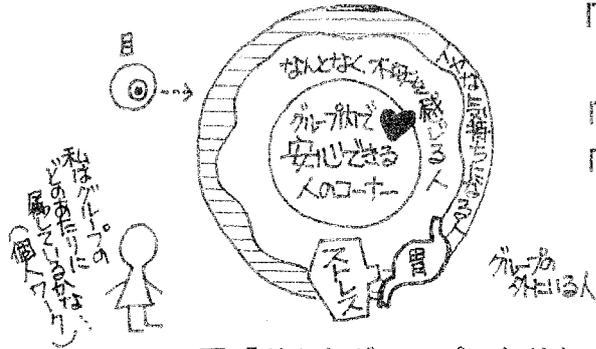


安心ゾーンが広がれば...

4 グループダイナミクス（グループの成長・発達段階）

○グループの「安心ゾーン」を問いかける

・・難波先生はおもちゃの「目」や「心臓」を図の上に置きながら問いかけられた。



「目」・「このグループは、周りからどんな風に見られている？ どう見られたいの？」

「心臓」・「このグループの中ではどんな感じがする？」

「耳」・「このグループの中では何が聞こえる？」

「手」・「このグループの中では何が触れる？」

「胃」・「グループの中でストレスを感じていない？」

■ 「どんなグループになりたいの？」 「どんな自分になりたいの？」

○現在のグループが属している発達段階をみきわめる

1段階 フォーミング（形成）

個を強くし、本音と建てまえが言える
↓ 関係を作る必要がある。

・・一見うまくいっているが、個が無く、皆にあわせている状態。人の意見に流されてしまいがち。いつも「なあなあ」で、グループとしての成長が望めない。

2段階 ストリーミング（対立）

人と比較するのではなく、自分がどのように生きたいのかを確認する。

・・対立はパワーを生む。自分と違う意見から何かを学ぶようにさせる。「フルバリュー（尊重・認め合い）」の気持ちを大切に。（次項で紹介）

生徒「私は尊重してるのに、あの人は尊重してくれない」
指導「文句を言ってる自分が、「なりたい自分」なの？」

3段階 ノーミング（基準化）

↓ 指導者が教育哲学を理解していると効果的。

・・「これを守ればグループがうまくいく」という法則を皆で確認する。（次項で紹介）

4段階 パフォーマンス（実行）

・・チャレンジ バイ チョイス。決めるのは本人。
成功体験で安心ゾーンを広げる。

5段階 トランスフォーミング（変化・変容）

・・絵を描かせる「ふりかえり」も面白い。

○「フルバリュー（尊重・認め合い）」の意識作り

- それまでの家庭関係の中に、約束ごとを守る習慣が無い子どもには、「ルール」「きまり」をいやがる傾向がある。言葉ではなく、心でわからせる工夫が必要である。
- 「フルバリュー」は「目標」ではない。「目標を達成するために、どのくらいがんばる気持ちが自分にあるのか」ということが大切になる。（生きる指針）

<指導例>

指導者「今日はフルバリューのことを皆で考えよう」

子ども「何それ？面白そう！」

指導者「フルバリューとは、皆で楽しく過ごすために大切にしたい気持ちのことだよ。

皆はどんな気持ちを大切にしたいかな？」

（意見交換の後）

指導者「フルバリューの気持ちをこめた、オリジナル漢字を考えてみよう」

例



目で見て「わかる」

心で感じ取れる。

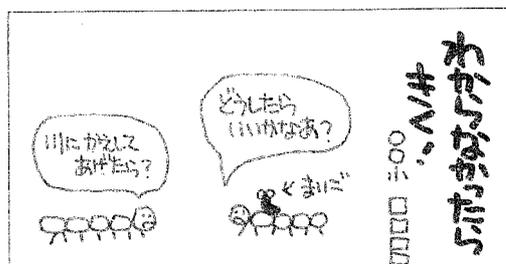
*学級のシンボル、アイデンティティーとして利用できる。

指導者「フルバリューの気持ちを守れば、楽しいグループになれるよ」（基準化）

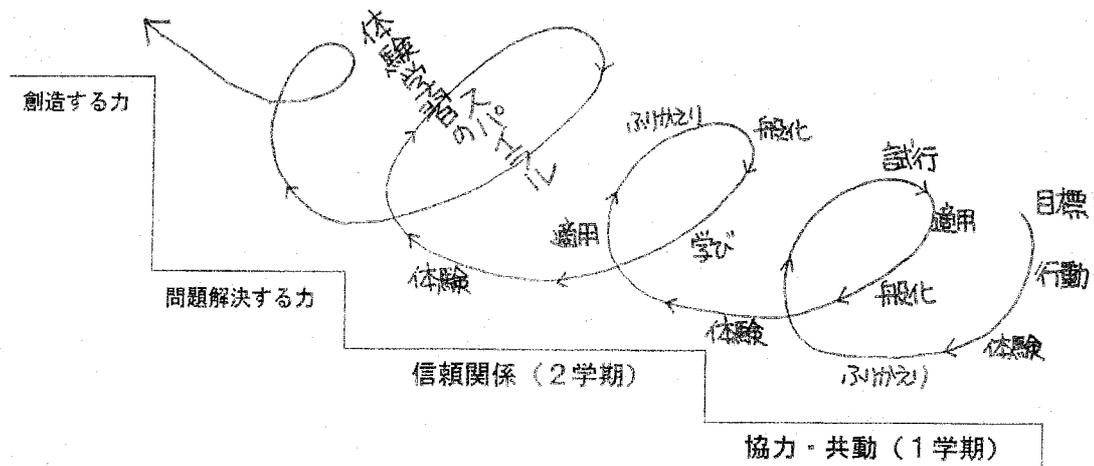
幼・小 グループ	中学・高校 グループ
1 一生懸命	1 今、ここにいること（毎日学校に来よう）
2 安全に	2 目標を守ること
3 公平に	3 安全を確保すること
4 楽しく	4 自分も他者も大切にすること
	5 前へすすむこと

指導者「わかったこと、大切だなあと思ったことを絵にしてみよう」（ふりかえり）

例



○成長する学級の1年間 担当者の（体験学習のスパイラル。循環しながら高めていく）



■ 1日目のまとめ （難波先生の言葉から）

□AFPYとは

- ・AFPYは〇〇です、とは言いきくため、理解や説明が難しい。
- ・AFPYのテーマとして、「人間はいかに生きるか」「社会的組織をどのように構築するか」「人間形成の中でステップアップのために何をすべきか」があげられる。
- ・AFPYは、「今」何をしていた、どのように考えているのかを「常に」追求し続けること。「終わり」は無い。

□AFPYに関わる指導者の姿勢

- ・教育哲学を理解する努力が大切である。（スティーブン・コービー モンテッソーリ ルソー ジョン・ドゥーイ「7つの習慣」などを読む）
- ・担当者のパーソナリティーが大事。まず自分を大切にしなければ、相手を大切にはできない。
- ・リーダーの生き方をフルバリュー（生きる指針）にしなければならない。例えば、「タバコをやめろ」と指導する医者がタバコを吸うなど、言葉に反した行動をしてはいけない。（有言実行）

□AFPYの指導に取り組む前に・・・

- ・生徒を認める言動を心がける・・・期待されていないと思った時、生徒の学びは止まる
- ・相手を理解する・・・AFPYにはカウンセリング的側面がある。
- ・目標達成のための支援・・・個性の違う人間が、同じ目的に向かって進むための工夫
- ・相手を楽しませようと思わない。
 - ・生徒本人が「楽しみたい」と思わないと「楽しさ」は生まれえない。「楽しくない」のは、楽しむ努力をしていない本人のせいである。指導者は大いに楽しんで指導すること。

□今後のAFPY指導のすすめかた

- ・新しい環境(学級)では、できるだけ早いうちに「チャレンジ」[信頼]を体感させる。
- ・ゲーム、体験で生徒の様子が掴めたら、次は「個人にあった課題作り」をする。
 - × スキルの違う生徒集団に同じ課題を与える・・伸びることのできない生徒が出る。
 - 体験が新しいうちに個人の違いを確かめ、次の課題につなげる。
- ・AFPYを教科学習・生活の中に取り入れ、日々メッセージを伝える。

スポーツチームを育てる時に、毎日同じ内容を指導するだろうか？AFPYの内容も、生徒の成長に合わせて日々変化するものである。

□AFPY理論を教科学習・生活に取り入れるには

- ・生活・学習のすべてはAFPY理論に満ちている。

「ゲームは、レクリエーションにしか見えない」と、AFPY理念を生活・学習に生かす方法を探した学校がある(東京都)が、研修の結果、「教員の問いかけ、あり方すべてが学習である」という結論に達した。

教科学習の中で、生徒が「活動している時間=学習」はどのくらいあるのか。「聞いているだけ」では、学習していることにならない。「45分の中で、生徒にスキルがきちんと伝わっているか」「どうしたら、1人あたりの学習時間を延ばすことができるか」を考えることがAFPY活動につながっていく。

・AFPYを教科指導の中に入れるメリット

AFPY活動は脳を活性化し、脳が学ぶ準備を始める手助けとなる。授業の中にAFPYを入れることは、学びやすい環境作りにつながる。

<授業例/ アイディアってどこからくるの?>

目的とするテーマ・・一人で考えるより、複数で考えるほうがいいね。

・「ゼムクリップの使い方を考えよう。(どんなに馬鹿馬鹿しく見えるものもOK)」

・声かけ/「できない」なんて言ったら、アイディアは浮かばないよ。

・小学生なら60通りくらい考える。先生だと5通りだったりする。

・「4人で集まってみよう。アイディアが4倍になったね。

なんでだろう? 皆が集まるとどうなるだろう(課題を与える)」



・AFPYを教科学習・生活から切り離さないように配慮する。

「AFPYの面白さ=活性化した脳」を授業につなげて生かすこと。学びの面白さをクールダウンさせないこと。一貫した姿勢で指導にあたること。

× 「あー、面白かったね。じゃあ、AFPYのことは忘れて授業に入ろう」

× 「AFPYの時だけは特別な。今はちがうの」

□AFPYの、ふりかえりの方法

- × 指導者のよびかけ 「ハイ、信頼は大事ですね」では何も変わらない。
- 今日は何を学んだの？ ・ ・ 自分のこと、相手のこと、学校のこと、教科のこと ・ ・

●一瞬でできるふりかえり

「はい、せーの！」で、皆で指を頭上にあげて気持ちを示す



完全にわかった



半分わかった



よくわからなかった

□勘違いしやすいポイント

- ・ 特別に講師が来校し、いつもの先生と違うアプローチをする時は、新鮮さも手伝って、いつもはできないことができてしまう。安易に「できた気分」にならないよう注意する。
- ・ 「相手を尊重する」ことは、「全員が全員を好きでなくてはいけない」ことではない。
「尊重」とは、好き嫌いとは別次元にある。友達が少ない生徒が理解者を一人でも増やせる手立てを考える。

< ちょっと考えたい授業例 / 4人1組でお菓子のCMを作ろう >

- ・ 教員が限定して与えたテーマ「お菓子」 ・ ・ 生徒から生まれたテーマでないと×
- ・ なぜ「お菓子」なのか。 ・ ・ 目的をはっきりさせ、課題意識をもたせることが大切。
「健康に良い」など、社会につながるテーマでないと、意味が無い。

□その他

- あなたの職員室は「フルバリューできている職員室」だろうか。
誰かが忙しそうにしているのに、平気で「お先ー」と言える集団は、フルバリューではない。全員が気をはりつめ、疲れてしまう集団も違う。気配りできて、心地よい集団なら楽。それがフルバリュー。
- 生徒が「学びがつまらない」という学校は ・ ・
もしかしたら、先生自身がチャレンジしていないのが理由かもしれない。再考してみては。

12月15日(金)

●午前中の活動・・現在の問題点の把握と、グループの見立て方

現在の問題点

1 研修システムの形はできているが、うまく循環させるにはどうしたらよいか。

山口県の「人間関係作りプロジェクト」のような研修システムは、国内でも珍しい形であり、画期的な試みである。うまく循環させている例は、外国の教育実践から学ぶことができる。また、校内のリーダー役の教員同士が研修会などを継続して行い、互いにサポートされているという意識を保つことが重要である。

<ボストン市の教育システム>

- ・市の全体予算の中から、学校の希望に沿って予算配分をする。各学校は、取り組みたい活動をするために市と交渉する。
 - ・教え方コーチングシステム→授業を見て子どもの様子をチェックし、授業者にフィードバックする。また、より良い指導法などをアドバイスしてくれる機関が常にある。
 - ・不登校の生徒は存在しない。もしもそのようなことがあれば、「教育の義務を果たしていない」ことにより、責任者（校長）が職を失うことになる。
 - ・校内の生徒管理体制は厳しいが、生徒が先生に口答えすることはない。日本は今、はきちがえた自由の中にいる。日本も心理的な多民族国家化し、様々な価値観を持つようになっていたので、教育システム全体が大きく変わるべき時期なのかもしれない。
- 日本からの見学者「課題をやりたくないという生徒にはどんな対応をされますか」
ボストンの教員「(お互いの信頼関係があれば) そんなことは言えないはずです。」

2 学校現場で、どのように実践をすすめればよいか。

人（生徒、教員、保護者）を動かすには工夫が必要である。「今できないこと」をみつけ、改善していくにはどうしたらいいかを考えて目標を設定し、チャレンジを始めること。

1 どんなグループなのかを把握し、課題を見つける（グループの見立て）

- 1 どんな目標を持ったグループなのか。（学び方・人との関わり方）
- 2 学びに対してどんな姿勢であるか。（レディネス・準備）
- 3 このグループからは、どんな感情が伝わってくるか。
- 4 メンバーの態度・行動からどんなことがわかるか。
- 5 グループの背景に何があるか。そこから何がみえてくるか。
- 6 処方剤（精神安定剤・抗鬱剤など）に関する情報はるか。
- 7 決めた約束を守れるグループであるか。（グループフレーミング・枠）
- 8 グループとして、どの発達段階にあるのか。

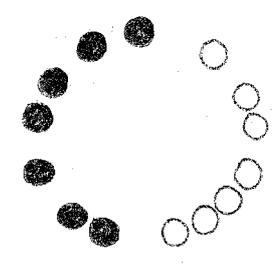
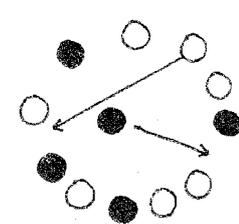
2 安心ゾーンから出させるチャレンジで、心を揺さぶる

人は無意識に楽な方（安心ゾーン）を選んでしまう。その安定感をくずすことが、安心ゾーンをふくらませることにつながる。

安定感をくずす時、人は不安を感じて思わず声をあげる。それが心がひろがる合図である。

生徒 「えーっ、そんなのできないよ！（無意識の声・感情の声・右脳の声）

指導者「その声が聞きたかったんよ。でも、やってみない？」

<p>「自由に並んで円を作って下さい」</p>  <p>友達と並ぶ・同性と並ぶなど、抵抗のない並び方をする。・・心に抵抗感の壁があり、挑戦（異性と並ぶ）を避けている状態。</p>	<p>「今、〇〇だな、と思っている人は位置を移動します。男子と女子が入れ替わるようにして下さい」</p>  <p>ゲームを通して自然に位置関係作りをすることができる。・・抵抗感の壁が低くなり、安心ゾーンが少し広がった状態。</p>
--	---

3 脳を活性化し、集中力を高める

①パンパン・トントン ・・授業前に実施し、「その集中力で授業しよう」



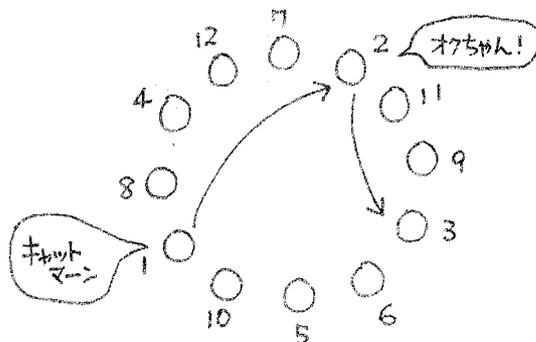
太もも・肩クロス×2 → 自分の手を1回たいて→互いの右・左手を合わせる
(二人の呼吸をあわせる)

回数を1から5まで増やしたら、1つずつ減らして1で終了する

- 1 トン パン パン
- 2 トントン パン パン
- 3 トントントン パン パン
- ⋮

最後は トン.パン.パン

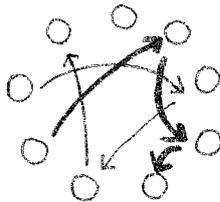
②グループ・ジャグリング ・・順番を決め、名前を呼びながらボールを投げ渡す



誰からボールをどらい。
誰にわたすのかだけ覚える。
落とさずに何回まわせるか。
何回までまわせるか。
選んで挑戦する。

4 慣れてきたところで チャレンジ課題を出し、安心ゾーンをゆさぶる

課題1 ボールの数をふやしてみよう。何個に挑戦しますか。(チョイス)



複数のボールが空中でぶつからないように投げるのはむづかしい。しかし...

課題2 ボールの一つを 卵に 変えてみよう。



卵投げ^{世界}世界記録は67m以上。
(日本の高校生が作った記録)



5 ふりかえりをして、グループ全体の意識を高める

発問1 「どうすればエラーしなくなるかな」

(相手としっかりコンタクトをとる、周囲に気を配ることが大事だね)

発問2 「君は友達のことをボールのように扱ってる？卵のように扱ってる？」

(卵を投げる時は割らないように、気をつけてそっと投げたね。)

発問3 「君は友達からボールのように扱って欲しい？それとも卵のように扱って欲しい？」

(卵は、やわらかく受け止めてもらえたね。)

* グループ・ジャグリングを続けることで、子どもは目に見えて変化する。

* 卵の課題については、「食べ物をそまつにする」というクレームがついたことがあるので、「落とした卵は焼いて食べる」約束で、フライパンを用意するようにした。

何を大事にして、どう行動すればよいかかわかっていれば、わざと卵を落として喜ぶようなことは しないはず。フルバリューコンタクトができていない集団には卵の課題の前に行動療法を行う方が良い。

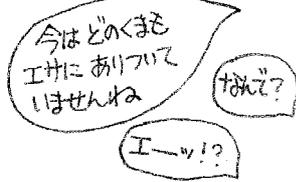
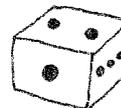
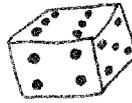
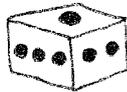
●午後の活動①・「感情」と「学び」の関わりについて

教員自身が、感情と学びが同時に成立していることを体感する方法

●教員むけの最適なプレゼンテーション「白くま」

3つのサイコロを振って、出た目によって 白くまのえさ場・えさを食べている白くまと、食べていない白くまの数を答えるゲーム。サイコロの目と白くま・えさ場の関係がわかると、とてもうれしい気分になる課題。反面いつまでもわからないと、とても不安になる課題でもある。

指導者の指示「白くまは、穴の周りに集まって、ガバーツと魚を取るんですよ」



- <感情>
- 1 「(意味が) (やり方が) わからない」 困り感を体感する (思い出す)
 - 2 「わからない」 ことが引き起こすマイナス感情を体感する
 - 3 マイナス感情が、考える気を失わせることを体感する

- <学び方> 1 個人によって注目するポイントが違うことに気づく

同じ指示を聞いていても、どこに注目するかで「わかり具合」が変わってしまう。

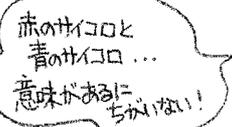
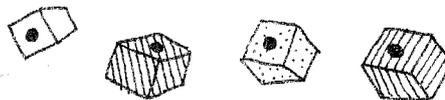


- 2 個人によって学び方に違いがあることに気づく

論理性の高い人(左脳派)ほど、この課題が苦手な傾向がある。視覚性の高い人(右脳派)は、一目で関連に気づくことができる。

- <教材提示> 1 考える材料が多いほどわかりにくくなることに気づく

脳は考えるようにできているため、サイコロを4つにしたり、色をつけたりすると、思考の迷路に迷い込んでしまう。また、指導者の伝え方によっても思考は左右される。

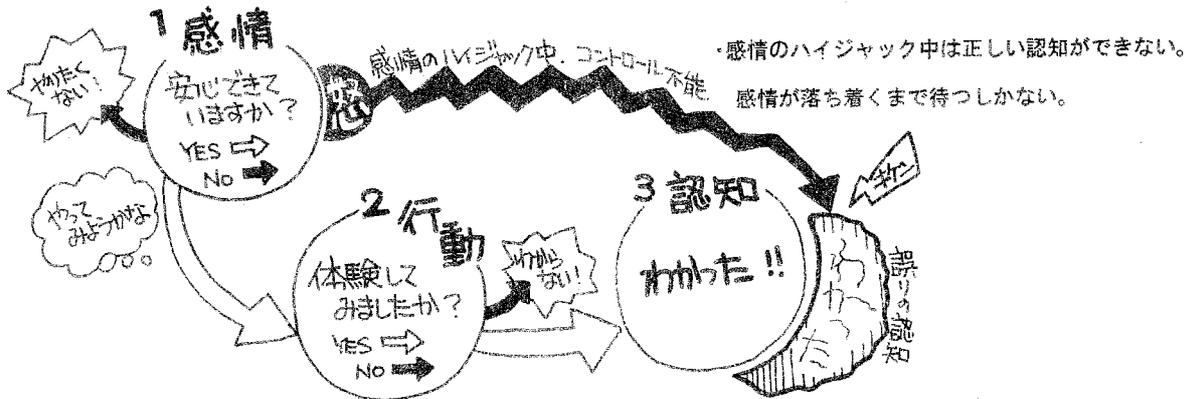


教員に「白くま」を紹介する目的

- 子どもの学び方の違いにあわせて教え方を工夫する必要性に気づいてもらう
- 子ども自身に、自分にあった学び方(学ぶ近道)を発見させることが大切であることに気づいてもらう

1に感情、2に行動。 やって見なくちゃ（体験）わからない（認知）

●感情が行動を生み、認知に至る過程

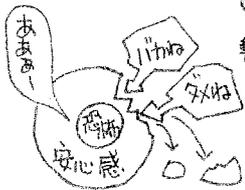


子どもが「やりたくない（行動したくない）」場合、前段階の「感情」の準備ができていないからかもしれない。まず、個人ワークでスキルを確かめ、安心感を持たせることから始めなくてはならない。



●感情を安定させる方法

「恐怖・不安」を安心感で包めば、失敗してもやりこえられる。安全領域をいかに構築するかが課題。また、安心感は壊れやすいものなので注意する。心理学的なアプローチの効果は常に5分5分である。50%の子どもには効果があるが、残りの子どもには悪影響を与えかねないことを忘れてはいけない。



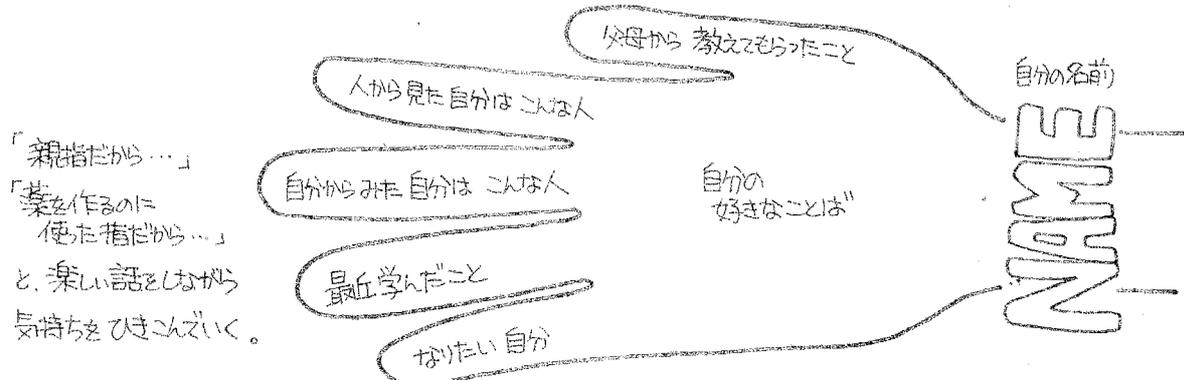
個人ワークによって自己理解を深めること、「感情の持つ力」を知ることが役に立つ。

① 道徳授業「生化学分解」

- ・「もの」が分解されるまでの時間を考える。ミカンの皮はどのくらいで土にかえる？
- プラスチックは？ピンは？ 人間の感情は？ ケンカの後の気持ちは？ 喜びは？
- 歌を聴けばその時の気持ちが甦る。感情は決して分解されることがない。だから・・・

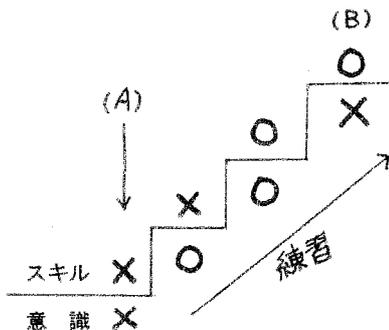
② わたしってどんな人？（教員の個人理解にも役立ち、グループワークにも発展する。）

- ・手形の中に、自分に関することを書き込んでいく。



●午後の活動② ・ ・みんなと仲良くできるグループ作り

- 1 究極の目標は、誰とでも仲良くできる能力を身につけること。
 =危険なものとも距離をおいてうまくつきあうことのできる能力



- A 仲良くする意識もスキルも無い状態 から、
 B 意識しなくてもスキルを発揮して良いグループを構築できるようにするのが理想的。

私のグループは、今どの段階にいるんだろう？

人間やグループの成長は、1年やそこらで白から黒には変わらない。自分の担当する段階の基礎を高め、状況を次の担当者へしっかり申し送ること。

- 2 グループ活動の前に、まず「個を高める」ことが大切。
 =個を高めてからでないと、グループ活動はできない。

<個人ワーク1>

- STEP 1 「私を知ろう」 ・ ・個人ワークによって、現在の自分の不安、好きなことをつかむ。ERIC などが役立つ。

○情報を「共有したい」気持ちが生まれたら STEP 2へ

●楽しさよりも「恥ずかしさ」や「嫌悪」が強い時は、無理強いせず個人ワークを続行

- STEP 2 「あなたを知ろう」 ・ ・お互いの情報を共有し、考える

- STEP 3 「みんなを知ろう」 ・ ・みんなの考えを関連づけて解決策を考える

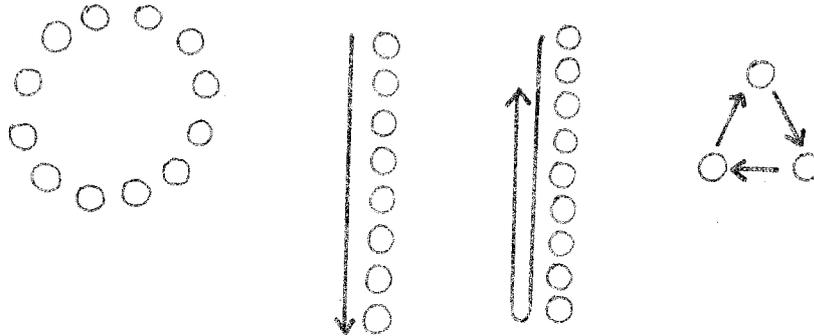
まわりが自分を信頼してくれて初めて「人を信頼できる自分」になれる。

<個人ワーク2 ・ ・本人の成長を促す課題解決（学習）>

- 教員「再テストをします」 「えーっ」
 教員「何点とりたいですか」 「7.5点」（自己決定）
 教員「どうしたらその点がとれますか」 → 解決策を考えることで本人が成長できる

3 グループ活動では意識的に環境を設定することが大切。

<どの並び方なら、現在の問題点をクリアさせることができるのかを考える。>



<目標をクリアするための課題を設定する>

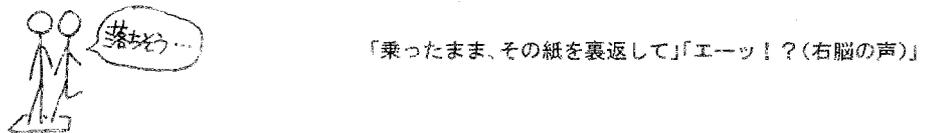
- ・「自分のため」にやる課題を設定する。他者のためにやる活動は、あまり成功に結びつかない。
- ・生徒が変わるためのきっかけとなる課題を与える。ただし性格を変えるのは生徒自身。本人が意味や真理に気づかないかぎり、また同じことが繰り返される。

<意図的に「自然にできた」感を演出する>

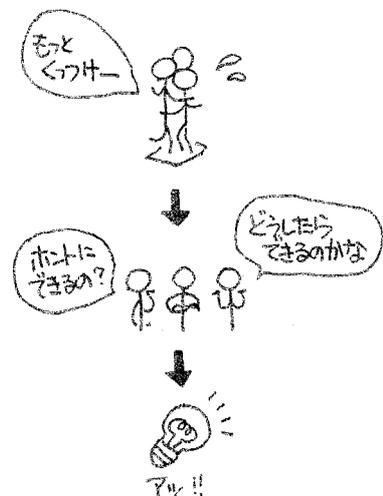
- ①「この紙に1人で乗ってみて」 「2人乗って」



- ②「この紙に2人で乗ってみて」

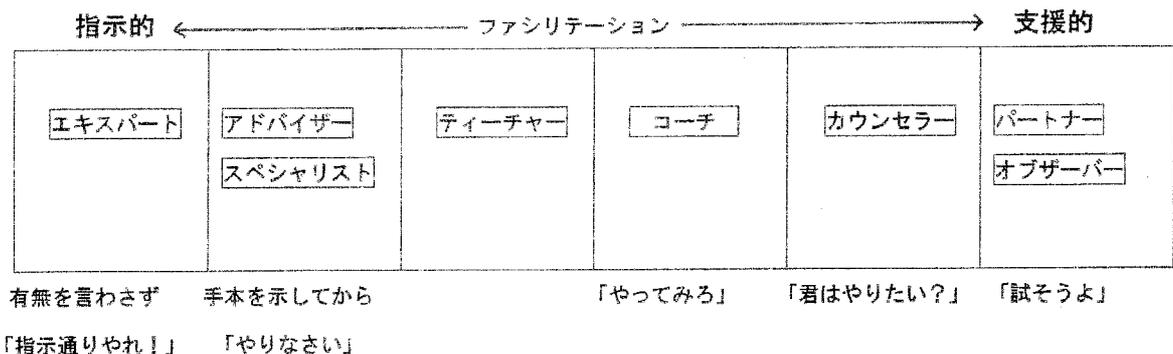


●課題をクリアするためには、知恵を出し合い、体を密着させなくてはならない。子供たちは無意識のうちに「協力」を体感している。
「ハイ、協力して乗ってみましょう」などと、目標をふりかざさない方法を工夫することが大切である。



●午後の活動③ ・ ・ A F P Yに関わる時の教員の立位置

●ファシリテータのアコーディオン



- 教員はファシリテータのいろいろな側面を持っている。教員個人のスタイルや、様々な場面に応じて役割のチャンネルを変えて使用するべきである。
- 指示的な指導は「目的を達成させたい時」に、支援的な指導は「個人・グループのスキルを高めたい時」に用いると良い。
- どんな場合も、「フルバリュー」を口にしながら、反する行動をしないこと。自分を安売り（ディスカウント）しないこと。

●生徒を伸ばすひとこと

- ① 授業の最初に一言を。「さあ～今日の授業は面白いよ」「今から面白いことをやりましょう。」・面白いかどうかは生徒が決めることだが、先生がまず面白がろう。
- ② 「成功」の後に一言を。「先生から見ると、みんなはまだ伸びると思うんだけどみんなはどう思う・？」・成功＝終了ではない。「成功」は不安ゾーンの突破であるとともに、新しい不安ゾーンへの突入である。
- ③ 常に刺激を与え続ける一言を。常に安心ゾーンから出すこと、バランスを崩すことを意識した言葉かけをする。「やりなさい」ではなく、「できると思いますか？」「どう工夫すれば〇〇できると思う？」と、チャレンジに誘う声をかける。
- ④ 良いタイミングで一言を出すには、観察力を高めること。非言語の情報からも生徒の心をおしはかること。生徒の体から何が読み取れるのか考えること。体が閉じている＝言葉が閉じている＝心が閉じている。 参考文献 「言葉が開く時」竹内としはる

● 言ってはいけないひとこと

校内で悪い言葉遣いを耳にした場合のひとこと

- × 「そんな言葉遣いはだめだよ・いけない」
- 「他の言い方は無い?」「もっとていねいに怒ってみて」

否定的な言葉は感情へのフィードバック（攻撃）となり、脳が閉じてしまう。「エッ?」と思わせる言葉は脳をキュッとひきしめ、考えを促すきっかけとなる。

ゲーム中に教員の意図に反する言動を耳にした場合のひとこと

- × 「何してるんだ /それは違うだろう（怒り）」
- 「すごいねー。それ、説明してくれる?」

「生徒をほめる」のがゲームの目的であることを忘れてはいけない。腹で怒って顔で笑おう。

フルバリューコンタクトができていないのにゲームを始めると、怒らざるをえなくなりがちである。それでは倫理の授業になってしまい、生徒の心は離れるばかりである。

- × 「なぜ そんなことをするの」「皆と協力するのは大切でしょう」
生徒「うぜーよ!」

ゲーム中に残り時間が気になり始めた場合のひとこと

- × 「もう時間が無いから!」
- 「あと10分だから、時間内に終わるように考えてやってね」

ゲーム中に説明したりヒントを出す場合のひとこと

多すぎるヒントは子どもの楽しみを奪ってしまう。ほどほどに。子どもの年齢によってはゲームの前に、取り組む内容や終わり方を伝えておいた方がよい場合がある。

- × 生徒「先生、何やるの?」 教員「やればわかる」

ゲーム後にふりかえりをさせる場合のひとこと

目標や意義にあわないふりかえりをさせてしまうひとことを言わないようにする。

●午後の活動④ ・ ・ A F P Yに関する質疑応答

1 どのような校内体制を作ればよいか

- ・学校・学級での共通言語を持ち、生徒に帰属意識・連帯感を持たせること。
- ・学校全体で3年間つながったA F P Y目標を設定すること。共通のビジョンを持つこと。
- ・行事にA F P Yをとりいれることは大事。

2 授業の組み立てをどうすればよいか

- ・資料はたくさんあるが、どう組み立てるかはとても大変である。資料を見て、頭で考えてもできない。まずは教員が体験して、楽しいと思わないとアウトプットすることはできない。

3 仲間意識・帰属意識を高めるにはどうすればよいか

- ・共有する時間の長さが大切である。生徒間であれ、教員間であれ。

4 A F P Y活動に参加しない生徒への対応はどうすればよいか

- ・グループになれない生徒の場合、「なれない」のか、「なりたくない」のかをみきわめる。まずはグループに入らなくてもやれる活動を考える。
- ・チャレンジをあきらめる生徒は、考えるスイッチを自分から切っている。校内生活のいろいろな場面で同じようなことがおきていると思われる。脳をゆさぶる工夫が必要。

5 A F P Yをうまくすすめるコツを教えて欲しい

- ・A F P Yでは、ゲーム中に子どもに語りかけ、子どもの意見に耳を傾けることが大事。
- ・子どもたちに「えーっ、もっと」と言わせることができたなら、次の主導権を得たことになる。
- ・子どもたちに持って欲しいけれど、持っていないスキルは何か、を常に考えること。
- ・A F P Y活動を仕組む＝自己を表現する場をプロデュースすることである。
- ・予告も無く「このクラスのテーマは何？」などと聞くのも良い。突然の問いかけはバランスを崩し、チャレンジを生み出す。
- ・教員の思いが生徒に通じていない場面が結構多いことを自覚する。

先生 「今から真似をして下さい。ゴホン・『タムタムタムタムメンソレータム』」

生徒A 「『タムタムタムタムメンソレータム』」

生徒B 「ゴホン・『タムタムタムタムメンソレータム』」

生徒C 「今から真似をして下さい。ゴホン・『タムタムタムタムメンソレータム』」

*生徒によって起点とした場所が変わり、様々な受け取り方が生まれている。

- ・問題点をみつけたら、生徒の日常生活をじっくり観察する。A F P Yは、生活のすべてにつながっている。
- ・「7つの習慣」には、どうやって自立すればいいのかというビジネスモデルが書かれていて参考になる。例えば「信頼は貯金である。人を裏切ると貯金は全く無くなってしまう」など。

●午後の活動⑤ ・ ・ A F P Y活動の紹介

1 クイックノーム

新学級になったばかりの時に、「大切な言葉」を一人で考えさせる。しばらくたったころ、今度は2人で言葉を合わせて発表させる。後に4人・・8人・・とアイデアを合わせていく。

2 言葉の壁

クロスワードの要素を取り入れた「よい言葉」の掲示物を作る。よい言葉を生徒に紹介し、意識を高めることを目的としている。

3 「信頼」するってどういうこと？

自分にとって信頼とは何か、というテーマでいろいろな人にインタビューした結果を表にまとめ、「信頼」という言葉の新しい定義を作る課題。良い定義をみんなで検討・投票し、発表する。

4 私のフルバリューボール（スピリットボール）

自分の思いを書いた紙を毛糸玉の真ん中に入れ、洗剤を使ってフェルト化する。いろいろな色の毛糸を混ぜ、個性を表現する。このボールはジャグリングなどに利用できる。（製作時間10分）

5 ズーム・リズーム

あるイラストレーターの作品集を利用した教材。数十枚の連続したイラストを、正しい順番に並べる課題。絵と絵は意外な視点でつながっているので面白い。（1枚目・・電車に乗るたくさん乗客 2枚目・・そのうちの一人の持っている雑誌のアップ 3枚目・・雑誌のCMページの中の看板のアップ 4枚目・・看板の中の人物が見ている風景 のように）

多くの情報の中では、自分が注目した部分と、相手の注目している部分に違いが起きることに気づかされる課題。

6 解散方法① ルックダウン・ルックアップ

円陣を組み、「ルックダウン」の指示で視線を床に落とす。「ルックアップ！」で顔をあげ、円内の誰かをみつめる。二人の視線があえば、「イエイ！」と嬉しそうに叫んで円をぬける。

7 解散方法② お別れの合言葉

円陣を組み、みんなで決めた合言葉・ポーズを決めて解散。所属意識が非常に高められる。

8 握手しよう

いろんな握手の方法を試し、それぞれどんな気持ちがするかを発表する課題。

- A こちらから手を握ると、ぐっと握り返してくれる握手
- B こちらから手を握ると、力なくずっと抜け出そうとする握手
- C こちらから手を握ろうとすると、さりげなく身をそらされる（握手にならない）
- D こちらから手を握ろうとすると、相手の方からすがりつかれる握手
- E 政治家のように上から手を出す握手・出される握手

9 パートナーを探せ

体育館の端にいるパートナーを、声だけでみつける課題。互いに目をつぶり、両手を前に出して（ガード）相手の名前を呼びながら進む。みつけた時のうれしさは格別。

●午後の活動⑥ ・ ・ 教員の向上のためにできること

1 プロジェクトのこれから（別紙参照）

本年度は38校実施。来年度は、新規40校が対象であるが、他校の参加も可能。講習会は6月、11月に行う予定。18名の講師はプロジェクト以外でも利用可能。

2 県内での勉強会について

月1回、県内三ヶ所で自主勉強会が開かれている。参加費無料。メンバーになる必要は無いので気軽に問い合わせしてほしい。メーリングリスト希望者は1000円が必要。

東部地区会場 パストラルホール 西部地区会場 くつわや分校

中部地区会場 セミナーパーク（HPあり）

3 PA指導者になりたい人は

県内2施設でPA指導者を養成している。体験会に参加すると、講習会を受けるチャンスがもらえる。講習会は年2回実施。参加費3000円。全国的な資格はとれないが、個人レベルをあげることができる。全国レベルおすすめ講習会は山梨県四泊5日、12万円。

4 校内でできる活動

言葉のかけかた、伝え方を研究する仲間を作る。お互いに研究授業を行い、教員のことばかけの後で子どもがどのように変わったかを観察してもらう。（オブザーベーション）

5 AFPYーI（私） を実践する。

AFPYの本質（安心・成功・信頼）がわかったら、どんどん自分のスタイルを入れて個人化させてほしい。学校の実情に合わせた工夫を加えて、現在のアクティビティの名前や手法を変化させてよい。いいアイデアが出たらぜひ知らせたい。

難波先生の言葉より

教員が継続して学びを続けることが一番大切。勉強すると見えてくるものがたくさんあって面白いと思うよ。私達教員が学びをやめたらアウトだと思うよ。

「学び」は楽しいけれど、「与えられた勉強」は苦しいもの。しかし、大変さの先にやりたいことがあるから頑張ることができる。どんなつらい体験でも、我慢していれば過ぎていくもの。「わからない辛さ」は今（その時）しか味わえないよ。

「アクティビティをする」とは、食べ物が無い人に魚をとる技術を学ばせること。魚を持って行ってはいけない。

その他のエピソード

1 視野がせばまったため、イジメがおこった会社が・

コダック社では光に弱い製品を扱うため、暗室でナイトスコープをつけて作業している。暗闇の中一人で作業を続けるうちに、社内でイジメがおきるようになってしまった。原因は、スコープをつけることで肉体的にも精神的にも視野が狭められていたことであった。後日イジメ解消に成功した同社は、社内だけでなく周囲の学校に向けて教育ボランティアを行うようになった。

2 多動の子どもが教室から飛び出さなくなったわけ

高知の小学生。教室からすぐに飛び出してしまうので困っていた。そこで思い切って1週間ほど校庭で授業をすることにした。遊びたくなったら校庭の隅にある遊具で自由に遊べる約束をしたところ、疲れてしまってだんだん遊びに行かなくなってしまった。1週間後、教室にイスを戻しても飛び出してしまうことはなかった。

「柀」をはみ出したくて仕方のなかった子どもの「柀」を取り払ってやるのが成功に結びついた例である。

3 難波流成績評価とは・

玉川大学での、難波先生の評価は学生申告制。学生がどれだけ学習したいと思っているのかを重視している。例えば・

【例1】 学 生 「先生、僕にはAを下さい。」 難波先生 「どうして？」
学 生 「僕は〇〇な努力をして、●●をつかんだからです。」
難波先生 「それならAをあげよう」

【例2】 学 生 「Aが欲しいけど、提出物が出せませんでした。」
難波先生 「それではAはあげられないね。」

【例3】 学 生 「Bでいいです。」 難波先生 「じゃ、Bだ。」

4 感じることのできる1日をプロデュースしよう

先生の思いを目に見える形でキャンペーンしよう。ある学校では、校長先生が「思いやりのある学校にしよう」と書いた紙をスーツに貼り付けて校内を歩いた。だんだん紙を小さくすると、子どもは期待して紙を探すようになった。

