

グループをチームに育てる プログラム研修会（体験編）

佐賀会場 令和3年5月29日（土）

長崎会場[1] 令和3年6月26日（土）

長崎会場[2] 令和3年8月25日（水）

【担当：大嶋 和幸】



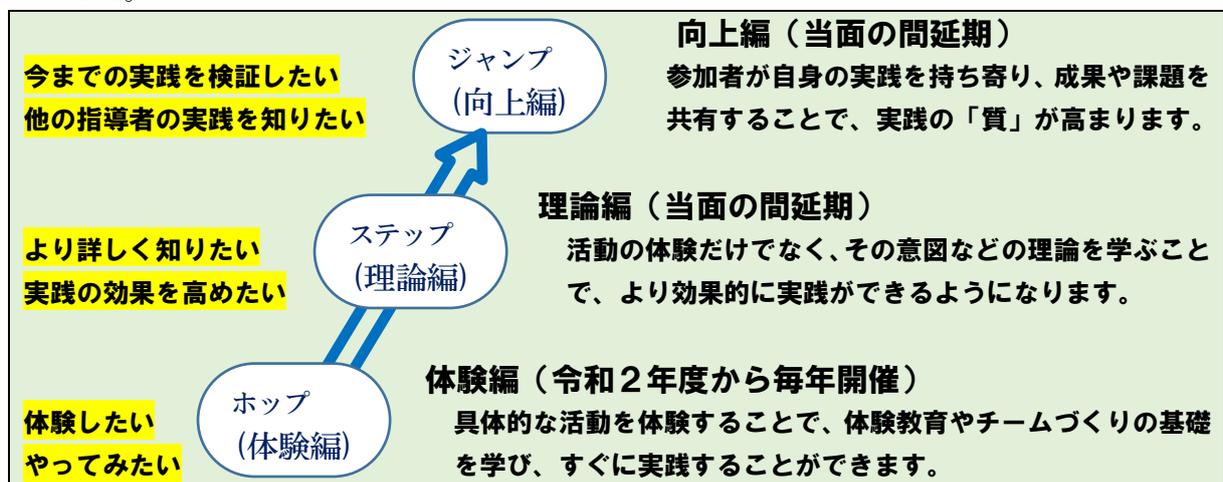
（1）事業の背景

当所では、学級集団やクラブチームなどのグループづくり・人間関係づくりに役立つプログラムの一つとして、「プロジェクトアドベンチャー」などに代表される体験教育・アドベンチャー教育プログラムの実践・普及に力を入れています。

この教育プログラムは、「自己との対峙」「葛藤」「自分自身に対する挑戦」「仲間との協力」といったアドベンチャーの特性を生かし、人間が成長するための「気づき」を効果的に体験するための手法として開発された教育手法であり、積極的に挑戦する意欲や姿勢、困難な状況を乗り越えることにより得られる達成感など、自己肯定感の向上が期待できるものです。

そこで、昨年度、3年間継続して受講することで、「体験教育・アドベンチャー教育プログラム」を自信をもって実践できる指導者の養成を目的とした事業を企画し、初年度として「体験編」を開催しました。

しかし、新型コロナウイルス感染症感染拡大の影響を受け、事業の中止や参加者の制限をせざるを得ない状況になったことから、当面の間、「体験編」のみを開催することとしました。



（2）事業の趣旨

グループの力を生かすプログラムの体験を通して、体験教育・アドベンチャー教育の基本となる手法や理論の習得を図る。

（3）目標

- ① グループの力を生かす「体験学習法」について、理論的に説明できる。
- ② 「体験学習法」に基づいた活動プログラムを具体的に展開できる。

(4) 対象

学校教育関係者、スポーツクラブ指導者、社会教育関係者、企業研修担当者、大学生、高校生など

(5) 事業の実施

① 事業計画

会場	実施会場、日程等
佐賀	実施会場：佐賀県波戸岬少年自然の家 開催日：令和3年5月29日(土)
長崎1	実施会場：国立諫早青少年自然の家 開催日：令和3年6月26日(土)
長崎2	実施会場：国立諫早青少年自然の家 開催日：令和3年8月25日(水)

※新型コロナウイルス感染症感染拡大のため、長崎会場においては、参加者を長崎県内在住者に限定して開催しました。

② 参加者

会場	実施会場、日程等
佐賀	青少年施設職員 14名 ※主催、共催施設職員を含む
長崎1	教職員・保育士 9名 青少年施設職員等 3名 ※本所学生サポーターを含む その他 2名 計14名
長崎2	教職員・保育士 5名 ※本所社会体験研修員を含む 青少年施設職員等 2名 計7名

③ 日程

日程は各会場共通とし、参加者の構成、会場の状況に合わせて体験する活動プログラムを調整しました。

時間	内容
9:30	受付
10:00	開講式
10:10	セッション1 ・グループづくりの基盤(約束事) ・フルバリューコントラクト
11:15	セッション2 ・グループとチーム ・チームの成長
12:00	昼食
13:00	セッション3 ・コンテンツとプロセス ・体験活動サイクル ・チャレンジバイチョイス
15:30	セッション4 ・振り返りの方法 ・指導者の役割
16:00	閉講式

④ 活動の様子

【セッション1】



【セッション2】



【セッション3】



【セッション1】

初めに、グループづくりの基盤となる「心の安全」や「自己開示」のゲームを行い、参加者の心を解きほぐしました。初めは硬かった参加者の方々の表情は次第に笑顔になり、ゲームに取り組んでおられました。

活動後には「フルバリューコントラクト^{*1}」や「チャレンジバイチョイス^{*2}」等、活動の基盤となる考え方についての講義を行い、理解を深めました。

*1 お互いの努力を最大限に評価する(認め合う)というグループ活動をする上での約束のこと

*2 個人の挑戦レベルとその方法は、自分自身が決定するという、活動を行う上での約束のこと

【セッション2】

セッション2からはセッション1で形成したグループで活動しました。

アイスブレイクを兼ねた自己紹介の後、「グループとチームの違い」や「チームの成長」についての講義を行いました。

その後、振り返りの手法の1つである「Being^{*3}」を活用して、個人及びグループの目標を設定し、比較的負荷の小さい「課題解決」のゲームをしました。参加者の方々は、グループのメンバーと少しずつ打ち解けはじめ、会話も増えていきました。

*3 体験を通して得られた気づきや学びを模造紙等に取り込み、メンバー間で共有する振り返りの方法のこと

【セッション3】

初めに体験活動プログラムの基盤となる「体験学習法」についての講義を行いました。(長崎編[1]では、セッション3をロープスコース^{*4}で行うため、講義をセッション2の後半で実施しました。)

その後「体験学習サイクル^{*5}」を体験するゲームや、仲間と協力することが成功の鍵となるゲームなど、様々なゲームを行い、理論と実践をつないでいきました。

参加者の方々は一つ一つ活動の意図を考えながら、真剣に取り組む、グループがチームになる過程を体感されました。

*4 エレメントと呼ばれるアドベンチャー教育専用コースが設置された屋外施設のこと

*5 体験からの学びを分かりやすくモデル化したもの

【セッション4】



【セッション4】

最後に、体験を次の行動につなげるための「振り返り」の方法や、グループの活動をファシリテートし、チームに育てるための指導者の役割等についての講義を行い、研修を締めくくりました。

研修を終えた参加者の方々は、皆、充実した表情で会場を後にされました。

(6) 評価

① アンケート結果（研修全体に対する満足度）

会場	満足	やや満足	やや不満	不満
佐賀	100%	0%	0%	0%
長崎1	92%	8%	0%	0%
長崎2	86%	14%	0%	0%

② 参加者の声

- ・講義と活動を同時に行うことで、座学では伝わらないことを体で感じる事ができ、深い学びにつながった。
- ・すぐに使える活動のアイデアを得られ、何となくやっていたことの理論化ができた。
- ・今日学んだ活動は、今後ぜひ活用して、子供たちと一緒に楽しみたい。
- ・違いが良さに変わることで、チームで動く楽しさ、気持ちよさを実感できた。
- ・自分では思いつかない発想や考え、思いを全員が認め合うことで、チームの雰囲気、すばらしいチーム作りにつながることを学んだ。
- ・グループがチームになっていくことを実感でき、その手順ややり方を学べた。
- ・Beingの時間を毎回とることで、何が必要なのかを整理できた。
- ・体験教育、アドベンチャー教育の理論から手法、技術までしっかりと学ぶことができた。

(7) 成果と課題

① 成果

参加者の満足度は高く、今後活用していきたいという声が多く聞かれたことから、本研修会が体験教育プログラムの普及に一定の効果があることがわかりました。また、様々な職種の方が一緒に活動することで、異なる視点からの考え方を共有することができ、学びの深まりにつながりました。

② 課題

今年度も、新型コロナウイルス感染症感染拡大の影響から、参加者を制限せざるを得なくなり、「研修会を通して本プログラムを広く指導者に普及する」ことを十分にはできませんでした。

また、昨年度の反省から、開催日を年度初めに変更しましたが、その分広報期間が短くなり、会場によっては参加者が集まらない結果となりました。

③ 今後の展望

参加者からより多くのゲームや、より深い理論を望む声が聞かれることから、今年度は計画していない「理論編」の開催や、「体験編」の参加者が、その後の各職場での実践を紹介しあうような新たな研修会の実施を検討していきたいと思います。

一方、新型コロナウイルス感染拡大以前から宿泊を伴う研修への参加を躊躇する声があり、より参加しやすい実施方法を考えていく必要があります。

今後は、新型コロナウイルス感染症の流行状況を鑑みながら、体験教育プログラムのさらなる普及を目指して、様々な取組を行っていききたいと思います。