

## ■ 講座の概要

スキル社会性を育てるというのは「価値観とビジョン」を育てること。イギリスの開発教育カリキュラム「Values & Visions」(邦訳『未来を学ぼう』)を中心に社会性の育て方について検討する。

## ■ ねらい

## ■ 2日間の構造

第一日目 (11/19)	第二日目(11/20)
セッション1 共通基盤づくり・相互依存	セッション4 カリキュラム開発
セッション2 流れのあるプログラム	セッション5 ファシリテーション実践
セッション3 ふりかえりと参加型についての学び	セッション6 ふりかえりと個人的行動計画

## ■ 参考文献/使用テキスト

未来を学ぼう

## ■ その他ワークシート・配布資料

- 「遊び合いのコミュニケーション」を妨げる17の症状

## ■ 研修の記録

### セッション1 共通基盤づくり

11:00-12:45

1. 二日間のすすめ方
2. ジャーナルづくり「研修への期待とわたしを表す数字」
3. 自己紹介
4. 話し合いのルールづくり
5. 傾聴
6. 遊び合いを阻むもの

#### 【ポイント】

「遊びが学び」が参加型学習における「フロー」没頭体験のためには役立つ。「遊び心を妨げるもの」は何かについて、「遊び合いのコミュニケーション」を妨げる17の症状」によって考えた。

何かが起きることが学びにつながるのに、自分にはわからないこと、コントロールできないようなことが起こることを怖がる傾向がわたしたちにはある。

それを”Wimping”から「Wimpi」ちゃんと名付けた。



どのように Wimpi ちゃん の存在を認めつつ、遊び心の妨げにならないようにするかが課題である。

### 【遊び合いのコミュニケーション】

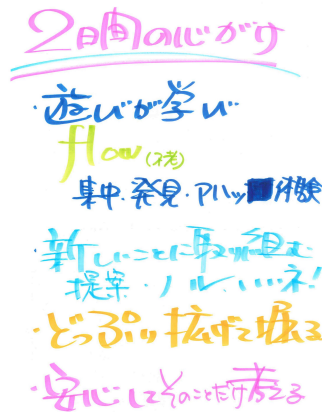
誰もがついやってしまう

「遊び合いのコミュニケーション」を妨げる17の症状

1. Blocking **ブロックする**  
・今の自分が変わってしまうのが怖くて、可能性のあることや相手のアイデアを否定してしまう。
2. Being Negative **ネガティブになる**  
・問題を悪いことが起きた時にショックを受けないように、最初から消極的・否定的でいる。
3. Wimping **怖がる**  
・何か起きることを怖がって、何でも曖昧なまま、ハッキリと具体的な意見を表現しない。
4. Cancelling **キャンセルする**  
・自分の順番に済んだ発想や、やり始めたこと、やろうと決めたことをすぐ撤回してしまう。
5. Joining **合流する**  
・自分ひとりだけが違う立場になるのが怖くて、他の人の状況を真似して仲間に入ってしまう。
6. Agreed Activities **意見が一致した行動だけ**  
・相手との衝突や葛藤を避けるため、相手と同じことを一緒にし続けるだけになってしまう。
7. Bridging **ブリッジする**  
・目の前の大事な提案を無視して、最初から自分の想定したゴールにだけ、たどり着こうとしてしまう。
8. Hedging **リスクを回避する・断定するのを避ける**  
・何をどうしていいかわからず、何が起きるのを待ちながら、同じところにずっと留まってしまう。
9. Side-tracking **脇道にずれる**  
・成功や幸せや大事なことに直面することが怖くて、せつかつ場面自分から遠回りしてしまう。
10. Being Original **ウケを狙う**  
・自分の独自性を確立させるために、奇抜なアイデアや行動にこだわって、他の人がついていけない。
11. Gossiping **世間話をする**  
・ただ世間話を重ねるばかりで、冒険や出来事は起きないし、何も行動を起こさない。
12. Looping **堂々巡りをする**  
・がんばって進んでいるつもりだが、結局、同じようなところに戻ってしまう。
13. Gagging **ギャグにする**  
・くだらないことを言ってその場をごまかし、盛り上がった展開を台無しにする。
14. Comic Exaggeration **面白おかしく誇張する**  
・必要以上に物事を誇張しておもしろくし、現実味から外れ過ぎていってしまう。
15. Conflict **対決する**  
・他人の発想や自分自身に勝たない気が済まず、いつも対決・対抗姿勢を取ってしまう。
16. Instant Trouble **ちょっとしたトラブル**  
・ことを起こすことに関して、必要のない小さな問題を作ってしまう、話が盛り上がりがない。
17. Lower the Stakes **危険を小さくする**  
・物事を小さく考えて、なるべくリスクが大きくなるようにしてしまう。

(参考:『自由になるのは大変なのだ』今井純 論創社 p143-144)

#### 【話し合いの心がけ】



Wimpi ちゃんと友達に!

- 180度以上の視覚でとらえた時に出てる
  - ・他事が気になる
  - ・他から評価・思惑

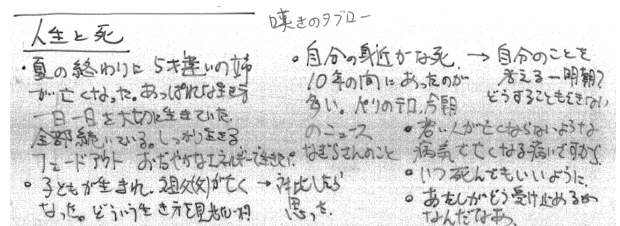
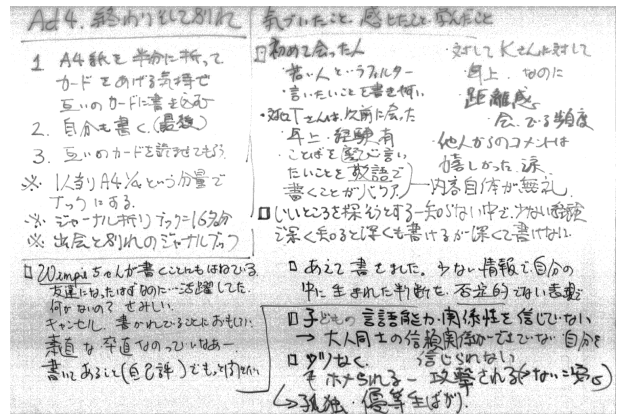
□ 知らないこと・違うことが怖くて、いつもと同じに戻ってしまう。

□ OK. but. の

セッション2 流れのあるプログラム

13:45-15:50

1. ざっくりと『未来の学ぼう』の目次に目を通す。子どもたちの身につけたい力は何?
2. 全体共有
3. アクティビティ体験1 「Act.4 終わりと別れ」
4. アクティビティ体験2 「人生と死」

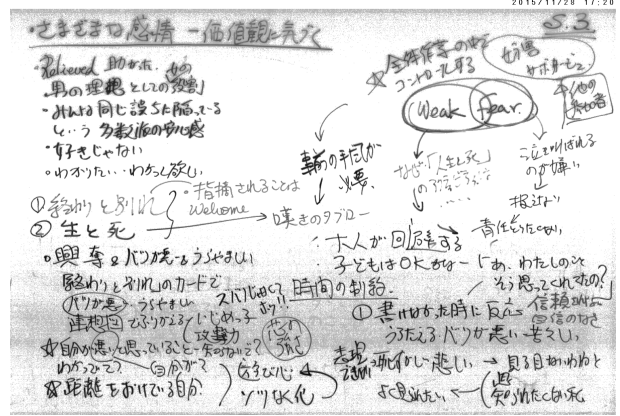


セッション3 ふりかえりとまとめ

16:00-18:00

1. セッション3のすすめ方をハンドブックで確認する。
2. さまざまな感情と価値観
  - (ア) 嘆きのタプローについて
  - (イ) 「男」という一般化の安心と不満
  - (ウ) カードに書かれたことを客観化する
  - (エ) カードのアクティビティで見えてきたこと。=信頼と自信
3. プログラムのHowとWhyをふりかえる
4. ふりかえり

【さまざまな感情のふりかえりで気づいたこと】

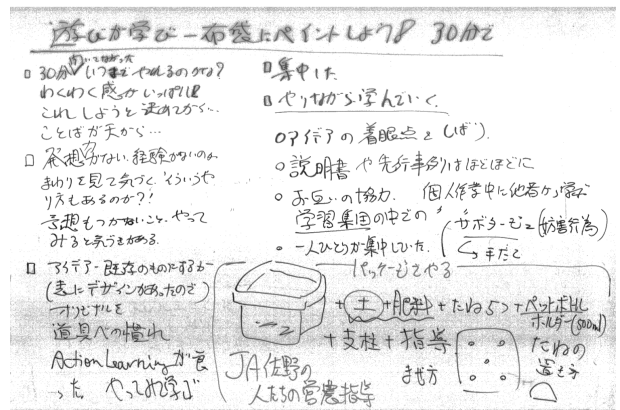


セッション4 カリキュラム開発

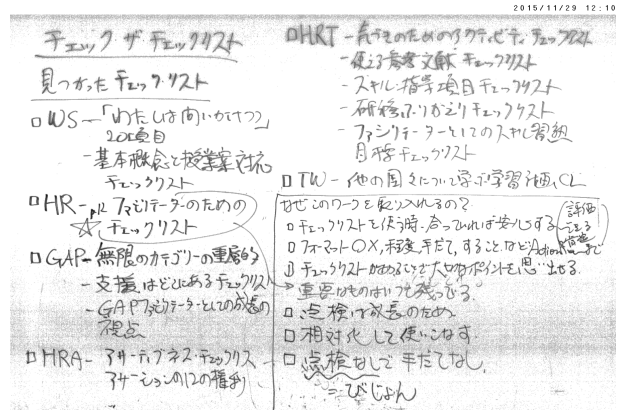
9:00-11:15

1. 遊びが学び=布袋にペインティング[個人作業 30']
2. ふりかえり[全体作業、45']
3. サボタージュ対策
4. スキル指導五つの手だて
5. カリキュラムを考える[個人作業 5']  
(ア) できていること  
(イ) 課題
6. 診断・点検の視点
7. チェックリストを探す[個人作業 5']
8. チェック・ザ・チェックリストの活動の意味を確認する。

【遊びが学び 布袋ペイントからわかったこと】



【「チェックリスト」を ERIC のテキストから探す】

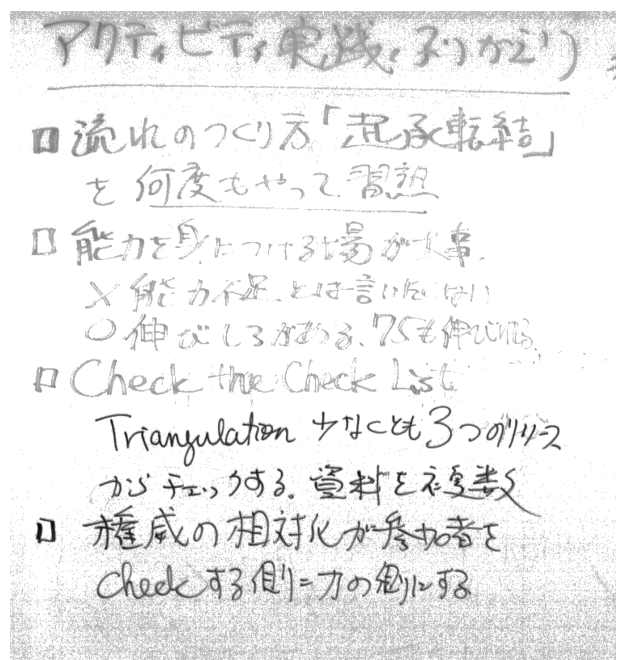


セッション5 アクティビティ実践

12:15-14:15

1. 自分自身の対象とする参加者を想定してアクティビティを行う。V&V のアダプト・アクティビティ
2. アクティビティ実践[20'+ふりかえり 10']  
(ア) お似合いのイニシャル  
(イ) お気に入りの場所  
(ウ) たとえ話から
3. 実践をふりかえる

【アクティビティ実践のふりかえり】



セッション 6

14:25-16:00

1. アクティビティ実践のふりかえり
  - (ア) 評価のためのチェックリストづくり[個人作業、5']
    - (イ) 自分の実践をふりかえる
    - (ウ) ESD の視点で点検する
2. 個人的行動計画[10']
  - (ア) 個人的行動計画 p.50
    - (イ) プログラム改善立案 p.52
3. 二日間のふりかえり
4. 修了証

Wimpi ちゃん 完成!



遊びが学びなのが子ども時代。

からだ・頭・心のまるごと体験を思いっきりすることで、成長する。

ストッパーにならないファシリテーターでありたいものだ。

【アクティビティ実践のチェックリスト】

<チェックリスト>

- 1 準備はokか? **道具 流し**
- 2 タイムアップはokか?
- 3 参加者の表情をみるか?
- 4 肯定的な答えを返したか?
- 5 楽しいか?(F)
- 6 何かお言葉頂戴か?
- 7 学び合いに甘んじたか?
- 8 共有できたか?
- 9 参加者と楽しい場か? (笑顔はあったか?)
- 10 安心したか? (Fも参加者も)
- 11 次に何をやるか決まってるか?
- 12 遊び心はあったか?
- 13 〇を引く本数は足りていたか?

アクティビティ実践チェックリスト 2015.11.29

- 1 ハンドオンは適切?
- 2 経験学習の4段階 学んだことを応用できているか?
- 3 指差しは適切だったか?
- 4 遊び心を取り入れるための工夫は適切だったか?
- 5 多様な意見も出る。深める間いかに有効だったか?
- 6 発問・刺戟効果はいいか?
- 7 参加者の声「集中力が落ちた」など「笑」はいいか?
- 8 集中力を高めるための構造的な工夫はいいか?
- 9 「構造的なための手帳」はあったか? 台帳はあったか? 意見があったか?
- 10 活動開始時の多様性はあったか?
- 11 流れを(アクティビティの工程)時間軸を説明できるようにしたか?
- 12 ④⑤⑥の工程で⑦が行った材料/Toolは0.5A程度か?
- 13 ⑧のToolを準備して⑨の裏面を準備.
- 14 ⑩のアクション. 感情をあげる.
- 15 ⑪のふりかえりを準備して準備.
- 16 アクティビティの目的/ゴールを明確にする.
- 17 次に同じアクティビティをする時. 何を改善するかのほう.
- 18 アクティビティを実践できる場を構築する努力をする.
- 19 ⑫の肯定的なフィードバックを準備.
- 20 配布資料の完成度を上げるためのサポート.
- 21 費用を減らすアクティビティ(案)を準備.
- 22 参加者のツールが用意されている.