

## 研修プログラム予定

### セッション 1 共通基盤づくり

11:00-13:00

1. 二日間の内容について
2. 「熟議力」って何だろう？ [出発点「知っていること・知りたいこと」]
3. 傾聴
4. 二日間の心がけ[一人で→ペアで→全体で]
5. ふりかえり

### セッション 2 PLT のアクティビティ・プログラム体験

14:00-16:00

1. まわりの音
2. 音のミステリーボックス
3. 音の力を考える
4. 言うことを聞かせる？ 効かせる？

### セッション 3 PLT の教え方・学び方の特徴

16:00-18:00

1. 流れのあるプログラムのふりかえり
2. PLT の目標と五つの概念
3. 「素材」「概念」「ものの見方・考え方」の交差点でアクティビティを考える
4. ふりかえりとまとめ

### セッション 4 プログラムを開発する

9:00-12.00

### セッション 5 ファシリテーション実践

13.00-15.00

### セッション 6 まとめと個人的行動計画

15.00-16.00

研修プログラム記録

セッション1 共通基盤づくり

11:00-13:00

1. 二日間の内容について
2. 「わたしの音」で自己紹介
3. 「環境教育」 [出発点「知っていること・知りたいこと」]
4. ノートテイキング
5. 傾聴
6. 二日間の心がけ[一人で→ペアで→全体で]

2013/7/27 13:19

環境教育/PLT

知っていること

男性中心社会に適応する = (人々の) 主体性  
女性の主体性

今日の期待

アガナカ

知的な学び

史的流れは

主眼となる、会議系  
で 確認 国際的枠組  
意識が日本には乏しい  
語られている 何が課題

国際的合意形成への参加感  
(責任感)の欠如  
押し付け 日本型 歴史意識  
主体性と歴史 の違い

適応型 VS 主体型

気づいたこと、感じたこと、学んだこと  
(ノートテイキング)

- 知りたいことが出てくる
- 年代によっても変わってくる
- 部分的に知っている

主体を整理して

年月 → どう日本に根づいているの?  
ビジネス化してる、日本型

知ってる

20130727  
知りたたい! せいの1

環境教育推進法ができた

消費者教育推進法も使込!

1992 地球サミット

1978: トビリシ宣言

流派いろいろある

PLT. ナイロ-9-14

グリーン・コンシューマ教育

本音. 食育. CONE

RAC... 公民教育.

社会科... 12.5

COP10 (2010) 生物多様性

1. 教科書

小五の教科書に

学会がある 生態系

レイナルド・ヤン. keep

岸由二. 川場直. Green school

小川原. コバさん.

日本型、? 何

ビジネス化

効果の測り方

知識 → 行動への  
道スシ / 社会つり

実践に中心 (エカ)

生物多様性 "の  
くわ

日本の信仰 どの  
がある?

成功した団体

学校とNGOの連携 (非営利  
CSR → CSV

知ってる

知りたたい 今更の期待

1970年代から始まった  
公民 → 地球環境  
(倫理 → 環境)  
森林 → 森林 (環境)  
PLT

自然への理解  
地球は有限性

オキナカニ (水産資源)  
有るは知子

成長の限界 (0-2000)

環境教育(工学) 田中ら

学程の存在

総合的指導がある?

PLT

森林に関するPTA活動

森林学

木の役割

交互作用による創造性のある話し合い  
 130727

- 相手のことについて - 自分のことばかり言わない
- 相手の不足を補う □ <sup>不足を補う</sup> <sub>あきらめる</sub>
- 自分の弱さや人が強さをあげてあげる
- 成果を意識する (欠加E化)
- 相手の納得する周りを考える
- 人の否定が入らない「いや、それは」  
意見を否定する結果にはする場合  
でも極力納得を求める
- 建前意見を導く

(周りが人) に対してどう可化性か?

- 実験果証的宿題
- これを社会的に化す
- 江戸時代・徳川幕府の制度  
侍共E(可化性)

自信  
 字  
 局書  
 年令  
 高

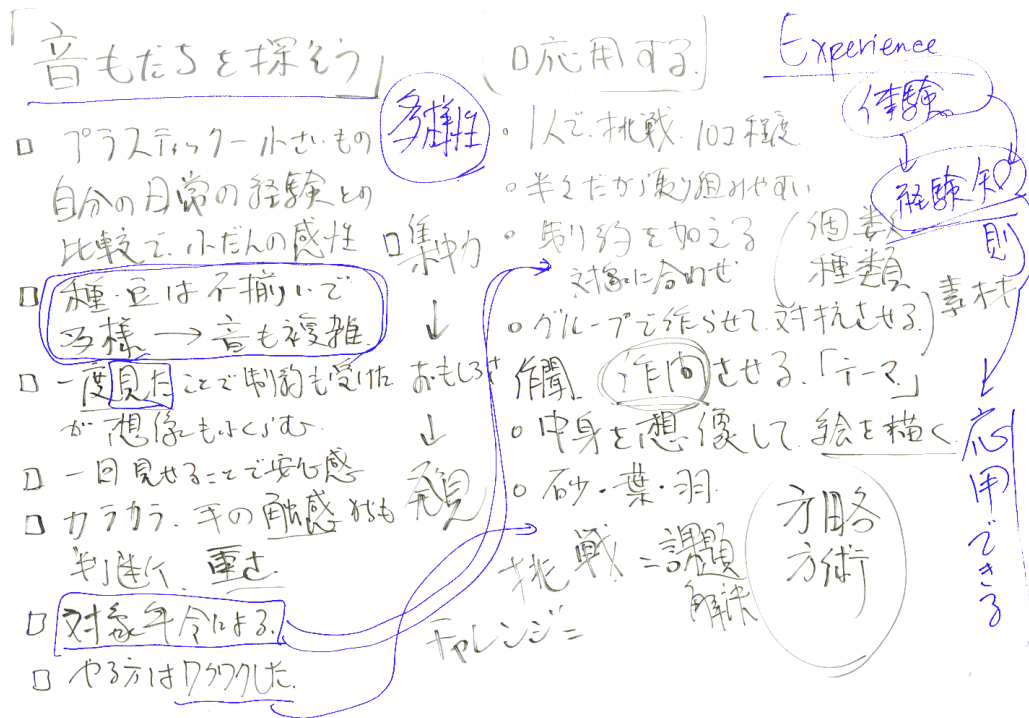
■ 実験実証的宿題「欠如モデル」「聞かない人」と「熟議民主主義」を実践できるのか?

### セッション2 PLTのアクティビティ・プログラム体験

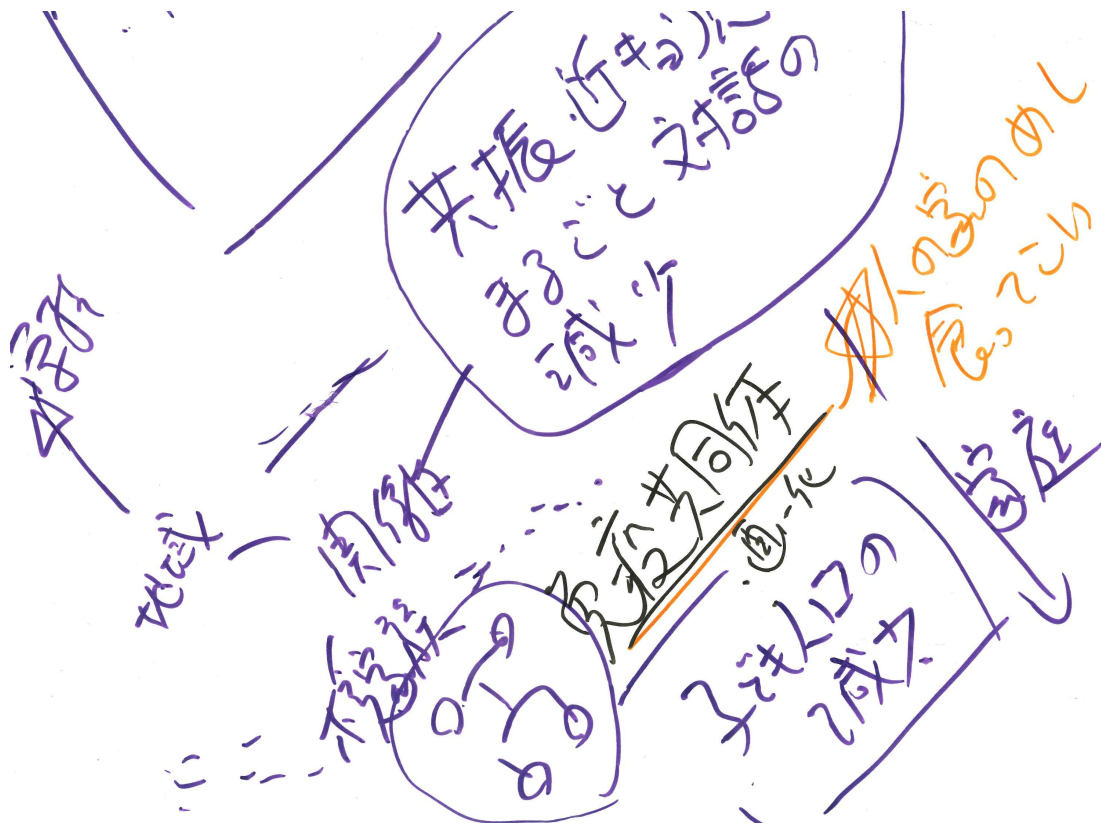
14:00-16:00

1. 音のミステリーボックス「音もだちを探そう」
2. ふりかえりと応用
3. ノートテイキング
4. 音って何?
5. 音の役割
6. 遠距離感覚器と近距離感覚器
7. 声の文化 Vs 文字の文化
8. 近距離感覚器活用アクティビティ増進プロジェクト

2013/7/27 15:59







声 x 欠ト  
 瞬間  
 消える  
 個人に由来  
 Body full  
 語り部  
 言葉

フィクション  
 世代を超えたたい

文字 x 欠ト  
 時空を超越する  
 量が多い  
 Body loss

フィクション  
 証状が残る  
 書いたものが一人歩きする

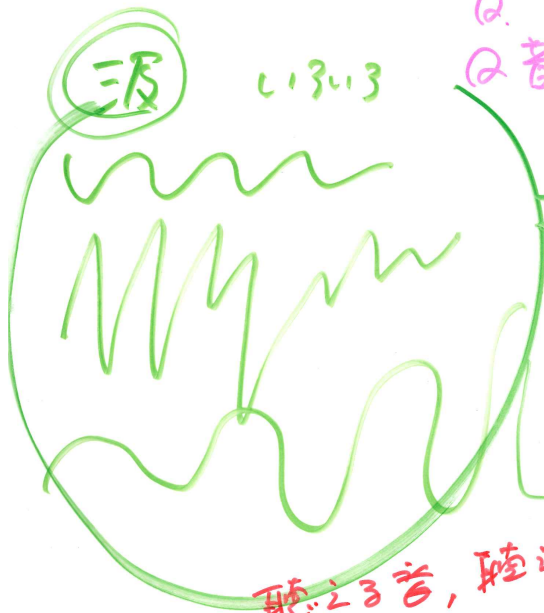
20130727  
セ、い、2

# 音とは何か?

動物に  
2270  
1811

Q. 「動物」に音は必要か?

Q. 音と電気の3000?



三波

い、い、い

構造的  
でき

氷

カバカバに  
い、彼のセウ

水・空気  
（媒体）

聴える音、聴えない音  
のど、足、羽

・音の強さ  
・音の高さ

集中力  
と  
音

コミュニケーション手段

・音の強さ  
・心理的

集中力  
と  
音

コミュニケーション手段

社会的には

意味

マウスの鳴き声 etc

祈唱

意味 (アサイン)

コミュニケーション  
||  
音とは何か  
学習の意義

## 音の役割

- ・エネルギーの大きさを表す
- ・わかるべき
- ・心を引きつける (歌、さくら)
- ・意志を伝えた

## 音の役割

20130727  
セ、い、2

- ・コミュニケーション
- ・防衛手段
- ・繁殖の手帳
- ・同じコミュニケーションのアイディアを伝達
- ・音を楽しむ (狼の語は言葉教育(中))



# 文字化

# 声

20130727  
E.iris22

記憶しなくていい

書込みの音価意 / 未だの音価  
(音価) 入り

書種ひびき

読 → 無意識が飞び

本概念 (抽象化)

作家・印刷・出版

音の位置

紙と音 (物質)

近距離性 音価 抽象化型のアラビヤ増強 (P)

○ 音の位置 (音) で表現する → 音の位置がある? 自然 vs 人工 自然性

○ 生の音 vs 音の位置 → 音で表現?

(いづれも音に入ると  
アラビヤ)

子供が  
音を発音  
していい

○ 音の地図

自分の家 ~ 学校まで

○ 子供は音と音の位置 → ドラマに  
音をつけて  
表現できる?

記憶しなくて

音の位置と音の位置  
あり

音の位置

無意識ながら

概念的 直接的

音

音の位置 (音)

人

① 1つ封じる (目隠し. 耳栓. しやべらない)  
② 見様. 言ひ様. 1人1人ゲーム  
20130727 セッション2  
1.0んあかあ (何か7C?)  
地図を際して  
AからBまで行く

### セッション3 PLTの教え方・学び方の特徴

16:00-18:00

1. エネジャイザー
2. 学びの標語づくり
3. 参加型学習の特徴とすすめ方
4. テキストリーディング
5. ノートテイキング
6. ファシリテーターの役割と資質「悪いファシリテーター」のロールプレイ  
流れのあるプログラムのふりかえり
7. 指導者育成をなぜ参加型で行なうのか
8. ふりかえりとまとめ「大阪人の流儀」

せろ

## 参加型学習のトコロとすすめ方

---

- ・ 急にぶらわてドキドキ (いきなり考えさせらへる  
それが参加型)
- ・ 学んだことを言葉や文字に1回書きかえり、  
皆でシェアすることの大切さ。
- ・ オーダーメイドを進め方  
参加者のニーズがいつも違うので...
- ・ キンチョーとカンク(笑)で進む学びの時同
- ・ フォロウアップに於けるワードの背景の意味

- ・ 学び方は1つだけあって、たくさんある
- ・ 1回ムツカカシと思ってることの原理とか構造を楽しく  
体験する(参加型で)ことで世界が理解
- ・ どんなアクティビティがあるにしても、その理念、背後意味を  
はあく、骨格      ・ 言葉も1つ1つ定義

# 参加型学習の特徴とすめり

- パーソナルグループを取り込む
- 1対1対話型個人作業
- 一人作業で持論づくり
- 分析した
- 紙に書いた、マジックで
- 時間を区切った
- 具体的な事例を挙げる
- 音の体験がどんどんと進め
- 音-声-文字-文化比較
- 協同学習
- 多様な学習モード
- 問題解決学習
- 実施上のアイデア
- 経験学習
- 高次の思考スキル
- 共益に重きを置く

- セパレート・パシジョンと
- 交互作用による創造があった
- 概念・理念を教育的ツール

2013/7/27 17:59

## 参加型学習の特徴とすめり

なぜ、指導者自身から体験するの？

- 奥感して指導のリズムがわかる → 柔軟性
- 概念自体は不確か
- 山あつたつもりで批評あり
- 体験するにこそ意味がある
- 参加者の気持ちに気づく
- 考動力をつける
- 参加協働型場づくりをいかに作るか
- 体験型とグループの組み合わせ

How in 世界は...  
 協働性  
 参加者の多様性  
 柔軟性を身につける

目的の講義に合わせた「場づくり」  
 時間管理、場の設定  
 ○ 双方の立場を考慮してありあつた交流  
 ○ 違う意見を出し合う  
 意見疎通、意見整理  
 自覚へ  
 ○ からだの移動  
 ○ 集団のつくりかた  
 ○ 参加者相互の関係づくり → 創造的  
 交互参加



2030727セ、10:3

- ・ 概念の確認では  
不十分
- ・ 体験をする=とて  
ふに落ちる  
↓  
伝えられる
- ・ 実感 + 概念      how to  
↓                      ↓  
抽象                      下体験  
↓                              ↓  
伝える                      why toを  
                                    導き出した
- ・ 講義型 → 参加協同型  
                                    の場づくり

- 実感(2つの(47))の...  
                                    加える
- 「わかる、わかんない」では  
ファシリテーションできない
- 参加者の気持ちと伝える
- 柔軟性をもち      参加者の  
                                    気持ち
- 考える力をつくる
- 体験と理論の      ファシリテーターは  
                                    生かす

大阪人の流儀で学びをまとめる

2013/7/28 09:06

## 今日学んだこと

- 又いつかはまたあかん  
受けつあかん。いろいろ  
ネガティブなことあるけれど  
電々おん人の協力をこころ。
- 他人の家のおいの対応  
まごのぞくね!
- 目が先か、声かえか?  
(耳)
- 
- ネガティブにネガティブおかしなポジティブ。
- 知はいいわかんない。わかんないものは並べ  
られたい。やって体験しよう!  
(売り物増やせや?)
- この世にはわかることわかんないか  
あるんだよ。
- 子どもには(論より)感より
- 子どもに体験が大事と言ふ。大人は  
おろまご待つんか?

### セッション4 ファシリテーション実践

9:00-11:15

1. 昨日のふりかえり
2. アクティビティを選ぶ・すすめ方をペアで相談する
3. アクティビティ実践 10時から、各人20分ずつ。

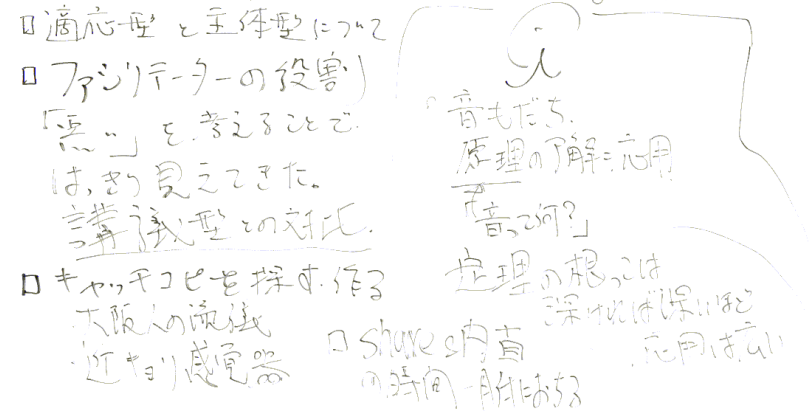
- 木に触れよう
- 鳥と虫
- 木に三回乾杯しよう

2013/7/28 10:53

昨日のふりかえり 言うこと定着する 日本語の理解力 残った課題  
 ◎ 呼吸器に近い感覚器 呼吸器に近い  
 音 → 聴覚 → 諸感覚

□ 参加型学習の特徴に ついて自分たち自身で考え  
 □ 適応型と主体型について  
 □ ファシリテーターの役割  
 「無」を考へること  
 は、おもしろい  
 講義型の対比

□ 丸達の新考  
 全体言語学 付録言語  
 Whole Language Approach



7/29 8:30~5 (14:00~)

# 森林の恩恵

8/30/5 (14:00~) 森から受けた恩恵

思 - 匠さかといちめん 匠と...

- ・ 水を貯める
- ・ 酸素を作ってくれる
- ・ 食べ物の宝
- ・ 身動物が住む
- ・ いやなものを吸い取る
- ・ 水、木材

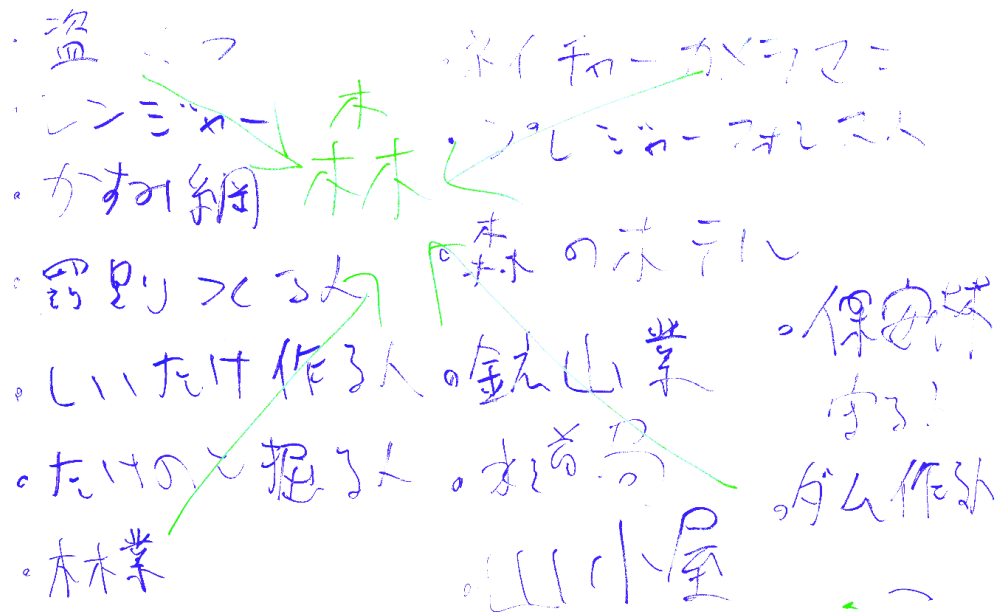
- ・ 保湿力
- ・ 木材 - 建材
- ・ 心地良さ
- ・ レクリエーション
- ・ 生物の多様性
- ・ 植物
- ・ 酸素
- ・ 野菜
- ・ 養分 - 宗教
- ・ 葉
- ・ 食物

【昼食休憩】 11.15-12.15

- 誰が森で働いているか

○土地利用を計画しよう

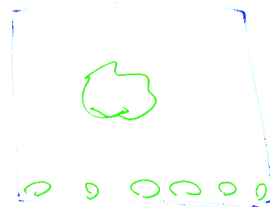
2013/7/28 12:44



2013/7/28 13:12

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 大人から大人に伝へる</li> <li>○ 大人から</li> <li>○ 2つのグループに分ける                  (場内ITによるグループ分け)                  希望と経験による</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 地球の                  Habitat</li> <li>○ ITの普及による                  住民生活</li> <li>○ 市の行政</li> <li>○ 富山県</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自由参加</li> <li>反対</li> <li>反対</li> <li>いい</li> <li>いい</li> <li>いい</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>木</li> <li>植</li> <li>のせ!</li> <li>植</li> <li>2013-11-14                  日曜日に                  木を植える                  (希望あり)</li> <li>たけのこ</li> </ul>
--	---	--	---

富山県立  
 B. 社会学科  
 2013年7月28日  
 学3 (2013)



セッション5 プログラムの評価

13.40-15.00

1. 活動形態でプログラムをふりかえる 個人、ペア/グループ、全体
2. 4コマシートで「プログラムの流れ」のバリエーションを考える
3. プログラムの達成 自己評価しよう



# 個人作業 7/20 e.31=5

- ・ 一人の関心を引き出す
- ・ 参加者としての感覚
- ・ 色々な関心が分かる
- ・ 兼職業の多様性が分かる
- ・ 他の人を驚かせよう(作問)
- ・ 参加者同士の尊重
- ・ うろろろは声をひびかす(量)
- ・ 個人の存在にふさわしく(学問)

# 全体作業 7/28 セージン5

□ 小)かこ) - share

□ 最後 - 手ゆ

□ 途中 - 共有 忘し子  
こと及止

□ 「隣の人よりみんなに言いた」

□ 72の役割 「おさし」に等し  
・1初め時・出た時

・内容よりコントロールしやす

・全体が方向性がす決り場合

・にコントロールできな(中)も

・極書す。しな。時間。何人

・使膜のパワ.をいふ可 出た  
切を

2013/7/28 13:48

### 個人作業の How & Why

- ・ 志向する - 他の人を驚かせよう
- 1) 個人作業 1人がグループ
- 「何をしたいか」を共有
- ・ 森の職業 - フォレスト (木の職) の職業 (木) 個人は作業が早い 仲間が早い
- 時間管理が早い
- ・ 各持ち場をやる - 木を植える (作業) 個人作業のスピードが 同じ意見は出さないと 画一化
- ・ 参加の感 が出る → 個人作業の貢献
- (P3) / グループ
- ・ 個人作業の shake - 意見出しの場 自由に発言して → 相互作用と理解と意見の共有
- ・ 意見を出し合い - 意見を出さないと 個人作業のスピードが 遅くなる
- ・ グループと言わねばならない 個人作業のスピードが 遅くなる
- ・ 個人作業の shake - 意見出しの場 自由に発言して → 相互作用と理解と意見の共有
- ・ 意見を出し合い - 意見を出さないと 個人作業のスピードが 遅くなる
- ・ グループと言わねばならない 個人作業のスピードが 遅くなる

### 7人1組の役割は？

- 学びたい個人が個人でやる
- 参加者一人一人が役割をこなす
- 一人一人が声を上げる - 意見を出す
- 一人一人が個人の中にいる
- グループ内の役割分担をコントロールする 4人G.
- 話し合いの仕組み 傾聴を最初に入れる 場づくりの条件整備
- 同じグループで話せる仕組み - ミツスクリを 入れると新鮮 → 創造
- パターン化された役割の創造性がある
- 参加者が友人 知り合い 同工
- 内容をより (F) コントロールしやすい
- コントロールできない場の高橋 (P) と 逆にまわす
- 「グループ プロセス」のような ミニシナリオ - エンゲージメントを高める
- 全員を平等に扱って 特別に選ばれる 配置

2013/7/28 14:23

### 7人1組の評価の仕方

- 個人作業の shake - 意見出しの場 自由に発言して → 相互作用と理解と意見の共有
- 意見を出し合い - 意見を出さないと 個人作業のスピードが 遅くなる
- グループと言わねばならない 個人作業のスピードが 遅くなる
- 個人作業の shake - 意見出しの場 自由に発言して → 相互作用と理解と意見の共有
- 意見を出し合い - 意見を出さないと 個人作業のスピードが 遅くなる
- グループと言わねばならない 個人作業のスピードが 遅くなる
- 個人作業の shake - 意見出しの場 自由に発言して → 相互作用と理解と意見の共有
- 意見を出し合い - 意見を出さないと 個人作業のスピードが 遅くなる
- グループと言わねばならない 個人作業のスピードが 遅くなる
- 個人作業の shake - 意見出しの場 自由に発言して → 相互作用と理解と意見の共有
- 意見を出し合い - 意見を出さないと 個人作業のスピードが 遅くなる
- グループと言わねばならない 個人作業のスピードが 遅くなる

### 7人1組の評価

1. 活動形態 個人 (P3) / グループ
2. 7人1組の流れ 4コマ - 1コマ目
3. ねらいの達成 自己評価で

## セッション6 まとめと個人的行動計画

15.00-16.00

1. 二日間でできたこと・課題
2. 正確に聞く傾聴
3. 個人的行動計画

