

「まなび」を次なる活動へ繋いでいく ～体験のスパイラル～



- ①まず、「体験」をする
- ②そのことを「ふりかえる」
- ③それを一般化し「まなび」に変える
- ④「まなび」を実践や「次の体験」に活かす

例

- …「負けるが価値じゃんけん」をする
- …「楽しかった」「負けたっていいんだ」
- …「これからは勝ち負けにこだわらず楽しもう」
- …ドッチボールなどの日常生活で活かす

こういった順序を繰り返すことで、私たちは成長していくものと考えます。この順序と成長の様子を「体験学習のスパイラル」と呼んでいます。KAPでは、実生活でも追体験できるような、効果的な「まなび」の充実を図っています。

計画的に組み込んだ「あそび」の種類

①心をほぐす「あそび」 ～アイスブレイク系～

直訳すると「氷を溶かす」意味通り、緊張した氷のような気持ちをほぐすことを目的とした「あそび」です。

アイスブレイク系によって、参加者の緊張感を和らげ、安心できる空間を築いていきます。互いの「心の壁」を低いものにしてその後の活動に弾みをつけます。



②思いや考えを伝え合う「あそび」 ～コミュニケーション系～

「感情、意思、情報などを伝え合う」自分の思いや考えを、他者と交わらせながら課題に挑戦する「あそび」です。

安心できる空間になったところで、課題を解決することを目的とした簡単な遊びを行います。意思疎通を図るための力やリーダーシップをとる力などが深化していきます。



③身をゆだね信頼感を感じ合う「あそび」 ～トラスト系～

「大切に思い、大切に思われ…」ドキドキする体験を共有し合い、お互いの信頼関係を確かめ合う「あそび」です。

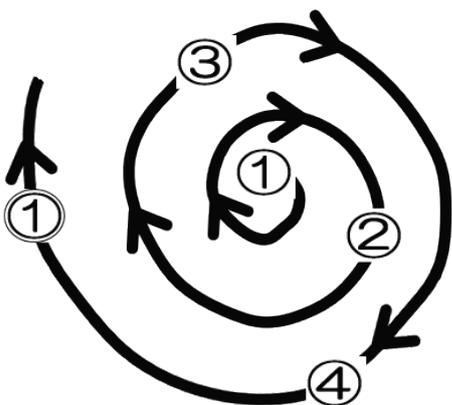
心的リスクを伴う「あそび」を、いかに安全に、いかに安心できる状態で臨めるかを考え合うことで信頼関係をより深いものへと変えていきます。



④みんなで課題に挑戦する「あそび」 ～イニシアチブ系～

「みんなのちからを結集して…」これまでに高めた信頼感や安心感をもとに、全員で課題に挑む「あそび」です。

何が良かったか何が悪かったかを考え合い、チャレンジと失敗を繰り返しながら何度も挑みます。成功時の達成感は何ものにも代え難いものになります。



左図は活動の流れの一例を表しています。

アイス系で、気持ちをほぐし安心できるようになり(①)、コミュ系で、意思疎通が気軽に図れる間柄になり(②)、トラスト系で、「信頼する・される」ことを実感し(③)、イニシアチブ系で、総力を結集して課題に挑みます(④)。ファシリテーターは、グループの実態・目標・状態を把握し、それに合わせた活動を行っていくことが必要です。