

PAプログラム (Project Adventure Program) とは

子どもたちを信頼し、学級の規範づくりを子どもたちの手に委ね、その規範を実効性のあるものとするため、体験学習の手法でコミュニケーション力を強化していく手法。居心地の良いクラスは人から与えられるものではなく、ひとり一人が責任を自覚し行動していかねばならないことを自然に学習していく。また、こうして作られた心理的に安心できる環境では気持ちがオープンになり、多くのことを人から自然に学んでいくことができる。

1. PAプログラムの特色

1970年頃ボストン郊外の公立の高等学校の教師が中心になって、「Bring the Adventure Home. (アドベンチャーをもっと身近に)」というスローガンを掲げてスタートした。アドベンチャーには人の本能を刺激する働きがある。その性質を利用してお互いが協力し合う雰囲気醸成し、体験学習が最も効果的に行われる環境を整える。

2. 考え方のポイント

PAプログラムが狙いとしているのは、ひとり一人が人格的に成長していくことである。その目的を効果的に実現していくために主に3つの要素を使っている。

体験学習

体験学習は体験をただ、すれば良いというものではなく、それを生活に生かすために「振りかえり」を大切にする。その体験から何を学んだか、なるほどと思うようなことがあったか、この体験を次にどう活かせるかなどをみんなて話合う。少ない体験を有効に生かすための手段だ。この振りかえりを最大限に活用するため

には、お互いが話しやすい環境を整えなければならない。自分の意見を言ったときに、バカにされたり、否定されたり、いきなり批判されたりしない環境が必要である。

アドベンチャー

アドベンチャーは人の本能を揺さぶる働きがある。もともと人はお互いが協力し合って生きてきた。その本能の歯車が最近少し錆びついている。アドベンチャー活動のような切羽つまった状況が生まれると人の本能は自然に動き出す。お互いがその状況を切り抜けるために協力し合う。アドベンチャー活動には錆ついた本能に油を差す働きがある。錆びついた本能はいきなり全速で回りだすことは少ない、でも油が差された本能の歯車は少しづつではあるが動き出す。完全に止まった歯車を動かすにはたいへんな力が必要だが、油が差された歯車をまわし続けるにはそれ程の力はいらぬ。

そしてアドベンチャーには2種類ある。一つは体を使うアドベンチャーで、もう一つは「こころの」アドベンチャーである。アドベンチャーとは自分が怖いと思っていることに挑戦することである。この2つのアドベンチャーは全く次元の異なるものであるがお互いがリンクしあっている。人格の成長の元となるこころのアドベンチャーに挑戦してもらうためには、アドベンチャー活動で、アドベンチャーに慣れておいてもらう。体のアドベンチャーができる「こころの」アドベンチャーにも抵抗がなくなる。

「こころの」アドベンチャーとは自分が築いてきた自分の考え方を換えようとすることである。自分の考えを換えることは怖いことである。でも敢えて、それに挑戦する。おそらくそれは人間にしか出来ないことだ。自分も生きたい。だから相手が生きること肯定する。そこで相手の考えを理解するために自分の考えを換える。こころを育てるといふことはこういうことではなからう

か。

フルバリュー コントラクト

体のアドベンチャーを利用してこころのアドベンチャーに挑戦していくクセをつける。更に本能を揺さぶり、人と協力しあう歯車に油を注ぐ。でもそれだけでは不十分だ。

人は自分のこころが傷つけられたくないのに、自分の周りに見えないバリアーを張り巡らせる。このバリアーが張られたままだと外からの情報を受け付けない。そこでこれを下げなければならぬのだが、無意識に作られるバリアーを下げるのはたいへん難しい。そこで、他人の力を借りる。自分で自分のバリアーを下げるのはどうやって努力すれば良いかわからない。でも他人のバリアーを下げるのは努力すればできる。それは相手に自分を信頼してもらうことである。

バリアーというものは自分が傷つけられるのではないかという不安から生まれる。その不安が取り除かれるための努力をすれば良い。その努力をグループ全員でする。それをフルバリュー コントラクトという。つまり「お互いを最大限に尊重しましょう」という約束である。ただの約束なので、最初からうまくはいかない。でも、これが後から効いてくる。

これら3つの要素がお互いに連鎖しあっていることも注目すべきである。たとえば、アドベンチャー活動で本能が動き出し、お互いが助け合うようになるとそこに安心していられる環境ができる。自分が裏切られることが無さそうだという安心感が、フルバリュー コントラクトのエネルギーとなり、他の人の考えを理解しようと、一層努力するようになる。

一方フルバリュー コントラクトで自分を信頼してもらおうとする行動によっても、お互いをサポートしあう環境が作られる。こうし

て、さらに居心地の良い環境がうまれる。仲間が支えてくれていると感じることが、次のアドベンチャー活動に挑戦するエネルギーともなる。

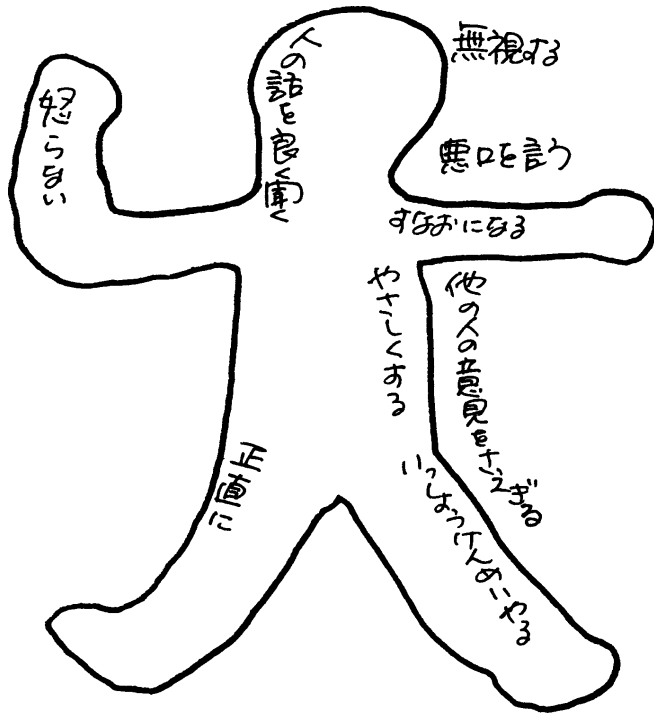
こうしてどんどん深まっていく居心地の良い環境の中で、自分が今まで固執してきた考えを変えろという、最大のアドベンチャーに挑戦する。この過程が体験学習である。さらにそこで得た気づきがサポート環境をより強固なものにしていく。

ビーイング

PAプログラムのコミュニケーションを深める活動には、さまざまなゲームやアドベンチャー活動などがある。そしてその中に「楽しむ」要素や「課題解決」的な要素が含まれる。これらは体験学習の素材となるもので、いわばPAプログラムの身の部分といえる。一方、PAプログラムの最も本質的な核となる考え方を代表するのが「ビーイング」である。自分たちの居心地の良さを維持するための責任は自分たちにあることを学ぶための手法でもある。

まず、何か象徴的な形の輪郭をみんなで描いてみる。元気な人の姿、みんなの手をつないでみてもよい。次にその輪郭の内側に自分たちが安心して居られる(楽しい)学級をつくるために自分でできることを書き出してみる。またその反対のほかに人からされるといやなことを外側に書き出す。最後にそれらすべてをクラス全員に確認してもらって、サインをしてもらう。これを課題解決の活動を行った後などの振り返りに使ってみる。そこに書かれたことで出来たこと、できなかったこと。どこが良かったのか、次に生かすための言葉があったら更に書き加える。こうして「ビーイング」は変化していく。その過程で自然に学ぶのは居心地の良さは与えられるものではなく、獲得するものであり、自分たちに責任があるということである。

(詳細は「ビーイング」誰が書いたかわからない版参照)



ビーイング

「自分たちが安心できる学級にするために、自分ができること、友達にして欲しいこと」を書き出してもらう。

3. 効果と限界

PAプログラムの手法はほとんどの対象に利用することができる。難しいのは教師の考え方の切り替えがうまくいくかどうかだ。今まで

大きな声で言うことをきかせていたスタイルであると、切り替えがやや難しいかもしれない。PAプログラムは信頼関係が基本である。相手を信頼するから、自分も信頼されるという極めて当然の仕組みを基本とする。そのアドベンチャーに教師が挑戦する勇気を持てるかがカギとなる。

(参考文献)

グループのちからを生かす プロジェクトアドベンチャー入門 プロジェクトアドベンチャー・ジャパン著 C.S.L.学習評価研究所 2005

クラスの間関係がぐーんとよくなる楽しい活動集 プロジェクトアドベンチャー・ジャパン編著 学事出版 2005

「ビーイング」誰が書いたかわからない版 PAJ ホームページ