

(2) 選択プログラム

① コミュニケーションプログラム

十文字学園女子短期大学 千 足 耕 一



a ねらい

本講習会のプログラムでは、コミュニケーションプログラムの一部分であると考えられる「仲間づくりゲーム」が初日に全体プログラムとして行われた。

ここで、アイスブレイキングの役目を果たすゲームのいくつかが紹介され、実施された。そこで、コミュニケーションゲームのセクションでは、簡単なアイスブレイキングの後に、ASEあるいはイニシアティブゲームと呼ばれるような体験プログラムを実施した。このプログラムは、ひとりでは解決できないような課題に対して、小グループが一体となって取り組み、協力し合いながらその課題を解決していくものである。課題を解決する方法には、これといった正解があるわけではなく、課題解決の過程でのグループ間のコミュニケーションの深まりや信頼感の高まり、あるいは自分や他人に対する「気づき」が生じる事こそが重要となる。

プログラムを行うに際して、主体性－「わたしが」、現実性－「いま、ここに」、協働性－「たすけ、たすけられる」、創造性－「つくる」、試行性－「こころみる」といった基本的な取り組みかたや取り組む姿勢について強調した。また、約束ごととして、「個人とグループ全体を尊重すること」を守るようにしたいと述べた。その具体的な内容は、「ゴールに向けて仲間と協力する（互いに支え合う理想的な仲間：そんな仲間に興味がないと本気で思っている人は少ない）」「安全に関するルールを守る、グループ行動のルールを守る（ルールを破って誰かに注意された人はそれに従う）」「賛成でも反対でもフィードバックする、納得できるフィードバックならそれに従う」といったようなことがらについて理解を求めた。同様なことがらであるが、「play hard」「play fair」「play safe」「have fun」といった心構えについても説明した。プログラムは、「説明（課題の受容と解決方法の計画）－試行－解決－ふりかえり」といった手順で行われた。体験をするという視点から、参加者の中には数多くのプログラムを行いたいという希望もあったようであるが、ある程度、活動の流れとしてふりかえり活動を取り入れながら進めさせていただいた。

b 実施内容

<全員で>

アイスブレイキングおよび自己紹介と準備運動を兼ねて：ほぼ初対面の人が楽しくリラックスして望めるような雰囲気づくりを目指した。名前を覚えてから活動に入ることも重要であろう。課題は徐々に難しいものへ、徐々にふれあいを強く、面白おかしいものも雰囲気に合わせて行い、時には真面目にふりかえってみる事も忘れずに。

*動作の足し算や円陣自己紹介：隣の人に動作や自分の名前を加えながら、さらに隣の人へまわっていく。

- *トス・ア・ネーム：名前を呼びながらボールややかんを投げる。
- *ハブ・ユウ・エバー：椅子とりゲームの、椅子がないものである。
- *インパルス：手をつなぎ、円になった状態で隣の人にインパルスを送る。
- *ナンバーコール：全員で打ち合わせなしにナンバーをコールしていき、二人以上が同時に同じ番号をコールした時には最初からやり直す。
- *ルックダウン・ルックアップ：ルックダウン・ルックアップの掛け声にあわせて顔を上げ下げする。顔を上げたときにはグループ内の誰かを見つめ、目が合ったときには、「おもしろ、おかし
いゼスチャー」を伴って円の外側に飛び出ていく。最後のひとりになるまで続ける。
- *ビッグ・フット／プラットフォーム：手をつないで円を作り、そこから大きく3歩内側にステッ
プする。このとき、バランスを崩さないように円を小さくしていく。／ロープで作られた小さな
円の中に全員で入ってバランスを保つ（例：10秒間）。
- *ナイト・ライン：全員が目隠しをして、ロープを頼りに移動する。この時、後続の人に地面の情
報などを伝えるようにする。

<グループに分かれて>

- *スタンド・アップ：座った状態で手をつなぎ、「せーの」の掛け声でバランスをとって立ちあが
る。うまくいったら、人数を増やしていく。前向きでできたら、背中合わせでもやってみる。
- *柳に風：円の中央にグループのうちのひとりが入り、目を閉じて柳の役となって周りにいる人に
支えられる。風が吹いて柳がたなびくようにいろんなところへ倒れる。周りにいる人はしっかりと
スポットして（支えて）あげる。



- *ワープスピード：グループに1個、ボールがあり、このボールを全員の両手に触れさせて、元の
人の手に戻すまでの時間を競う。
- *魔法のじゅうたん：全員がじゅうたんの上に乗る、誰もじゅうたんからはみだしたりしないよう
に協力してじゅうたんを裏返さなければならないというゲームである。
(準備するもの：マット1枚)



***いなずま脱出**：立ち木に張り巡らされたロープに触れないようにゴールを目指すゲームである。グループは必ず体のどこかでつながっているようにしていなければならない。途中で離れたり、ロープや木に触れてしまったら最初からやり直しとなる。

(準備するもの：園芸用ロープ30m～50m)

***爆弾処理班「バケ2（ツ）ボール」**：大きなシートの上でシートを全員で操作しながらバケツにボールを入れる。バケツにボールをいれる順序は、小さいボールを先にいれなければならない。バケツにボールを2個いれ終わったら、まっすぐにして置くまでシートを地面につけてはならない。

(準備するもの：バケツ1～2個、ボール2個、ブルーシート1枚)



<成果の確認>

***フラフープ抜け／エレクトリック・フェンス**：少し高いところにセットされたフラフープに触れないようにしながら協力して抜けていく。／胸程度の高さのところにロープをはり、これに触れないように全員が乗り越えていく。この課題について目標タイムを設定して行ってみる。

<クロージング>

「新しい出発」としてのクロージング，参加者同士の“コトバ”によって表現してみる。

「感ずるまま」に感想を発表，その後「皆で握手」して感謝しながら終了。

c 考察（コミュニケーションプログラムを学校教育に取り入れるにあたって）

学校教育の現場では，本講習会のプログラムのように，学習援助者と学習者（プログラム実施者）の人数割合を適切に保つ事が難しいように思われる。筆者自身が大学の一般体育にこれらの活動を取り入れている現場においても，同じような問題が生まれている。できることならば，課題に取り組む小グループ1つに対して1人の学習援助者があたることが望ましい状況であろう。このための，様々な工夫が凝らされなければ，プログラムがただ単に消化するだけのものに終わってしまう可能性もある。このことに，最も注意を払うべきであろう。

次に，学習者の取り組む姿勢や彼らの意識レベルをどれだけアップさせる事ができるかという点も，成果に関わってくるように思われる。このためには，なぜ今，ここで，このようなプログラムを，友達と一緒にやらなければならないかを説明しておくことも，対象によっては必要であろう。

ゲームのやり方，How to（ハウ・ツー）については，簡単に覚える事ができるが，プロセスに介入したり，適切な課題を提示したり，適切な助言を行うための学習援助者のトレーニングも大切となる。目的に応じたプログラムを，十分に計画・準備し，安全には最大限の配慮を怠らずにおこなうことが学校教育現場に取り入れる際に重要となると考えられる。

【参考文献・資料】

- 1) キャンプテキスト，日本野外教育研究会編，杏林書院
- 2) 野外活動テキスト，日本野外教育研究会編，杏林書院
- 3) キャンプ専門科目テキスト，（社）日本キャンプ協会
- 4) アドベンチャーグループカウンセリングの実際，ディック・プラウティ他著，C.S.L. 学習評価研究所，みくに出版
- 5) Creative Human Relations，（株）プレスタイム，行動科学実践研究会
- 6) 平成11年度<東日本ブロック>自然体験活動担当教員講習会実施報告書，文部省・国立磐梯青年の家