

ねらい	<p>○受講生同士のコミュニケーションを促すとともに、課題解決の活動を通してチームづくりに資する。</p> <p>○AFPY の手法を体験しながら、ファシリテーターとしての視点への理解を促す。</p>		
教科・領域	研修会（教師力養成講座）	時間	約3時間
対象	大学3年生	人数	28人
活動の流れ	活動名	概要	○留意点 ●指導者の視点
	ゾーンチェック	○安心・緊張・不安の3段階の中から、始まる前の気持ちを立ち位置によって示し、お互いの状態を知る。	○活動後に再度チェックを行い、今の気持ちからの変化を見ることを伝える。
	3キーワード自己紹介	○紙に自分を紹介するキーワードを3つ書く。ペアでお互いのキーワードについて1つだけ質問し、その説明をし合う。	○質問はお互いに1つずつとし、できるだけ多くの人との関わりを促す。
	じゃんけん	<p>○勝ち、負け、あいこそれぞれのバージョンのじゃんけんをする。</p> <p>○0～5を指の数で出し合い、二人で足して7を作る。</p> <p>○じゃんけんをし、相手の出した手を「石・鉄・紙」のどれかで早く言い合う。</p> <p>○じゃんけんをし、グー100円・チョキ20円・パー5円として、たし算をする。</p>	<p>●あいこになった時と足して7ができた時の気持ちに違いはあったか。活動中工夫したことはあるか。</p> <p>●勝敗にこだわらず、エラーを含めて関わりを楽しむ雰囲気があるか。</p>
	絆カード	○8種類の絵が描かれたカードを見せ合い、お互いのカードに共通する絵柄を早く見つける。	
	キャッチ	○全員で輪になり、左手は上向き、右手は短いロープを持って、隣の左手の上に垂らす。「キャッチ」の掛け声で、左手はロープをつかみ、右手のロープは逃げる（アクティビティ集参照）。	<p>●みんなでエラーを楽しむ雰囲気があるか。</p> <p>●「キャッチ」の掛け声を言う一歩を踏み出せているか。</p>
	ジップザップ	○全員で輪になり中央の一人（ジップ星人）が「ジップ」と言いながら誰かを指差す。差された人はしゃがみ、両隣の人は「ザップ」と言いながら、しゃがんだ人側の手を出す。エラーが起こったら、ジップ星人を交代する（アクティビティ集参照）。	○慣れてきたら、間延びしないように中央に立つ人数を増やしたり、ジップザップとスピードラビットを混ぜたりするなど、活動に変化をつける。
スピードラビット	○全員で輪になり中央の一人が誰かを指差しながら「うさぎ」	●ちょっとした恥ずかしさを伴う活動であるため、意欲的に取り組んでいるか、抵抗を感じている人はいないか注意する。	

	<p>トランプラインナップ</p> <p>AFPY の理論 (講義)</p> <p>街の渋滞</p> <p>プラトンボ</p> <p>キーパンチ</p>	<p>「象」「牛」のどれかを言う。差された人と両隣の3人でその動物のジェスチャーをする (アクティビティ集参照)。</p> <p>○トランプの数字で番号順に並ぶ</p> <ul style="list-style-type: none"> ・見せ合える→自分だけ見る→自分は見ない (額の前に持つ) <p>○AFPY の理論についての講義</p> <ul style="list-style-type: none"> ・AFPY の定義・ねらい ・集団の発達過程 ・アクティビティの分類 ・体験学習サイクル <p>○1枚の絵を8等分したカードを配り、お互いのカードを見せ合わずに話し合っ、絵に関する問題 (前から2番目と5番目の乗り物は何か) を解決する。</p> <p>○プラトンボを二人組で落とさずにパスし合う。成功したら、4人、8人と増やす。</p> <p>○スタートの合図で円の中に一人が入り、1番のゴム皿を踏んで円から出る。次の人が2番、その次の人が3番…という順に、一人ずつゴム皿を踏んで、全員が踏んで円から出るまでの時間を縮めていく (アクティビティ集参照)。</p>	<p>●やり方の違いによって、意思疎通の仕方にどのような違いがあったか。</p> <p>●問題を解決するために、コミュニケーションにおいてどんな工夫を行ったか。</p> <p>●エラーがあった時に、どのような改善方法を考えたか。</p> <p>●エラーの修正のためにどのようなアイデアを考えたか。</p> <p>●大人数の中でどのようにアイデアを出し合い、合意形成を図っているか。</p>
振り返り	<p>○活動後の気持ちを安心・緊張・不安の3段階の中から、立ち位置によって示し、始まる前と比べてどう変化したか。</p> <p>○今日の体験を振り返って、日常生活に活かせる学びを漢字カードの中から選び、小グループで選んだ漢字とその思いを共有し合う。</p>		
準備物	<p>絆カード、短ロープ、トランプ、ストップウォッチ、「街の渋滞」の情報カード、プラトンボ、キーパンチセット</p>		
参加者の様子や感想	<p>○アイスブレイクを通して、互いに知り合ったり、エラーをみんなで笑い合ったりする等しながら、和やかな雰囲気が生まれていた。</p> <p>○「キーパンチ」を通して、簡単には達成できない目標に向かって、様々なアイデアを出し合いながら合意形成を図り、チャレンジを繰り返す様子が見られた。エラーを乗り越えた上で達成感を味わうことで、体験学習サイクルの意義や効果を実感できていたように感じた。</p>		
指導に係る気付き	<p>初期の段階から活動後に感想を聞き合う場を繰り返し設定したことで、後半は自ら積極的に気付きや考えを伝え合うようになっていった。</p>		