

## MAPの概要

### 1 MAPとは

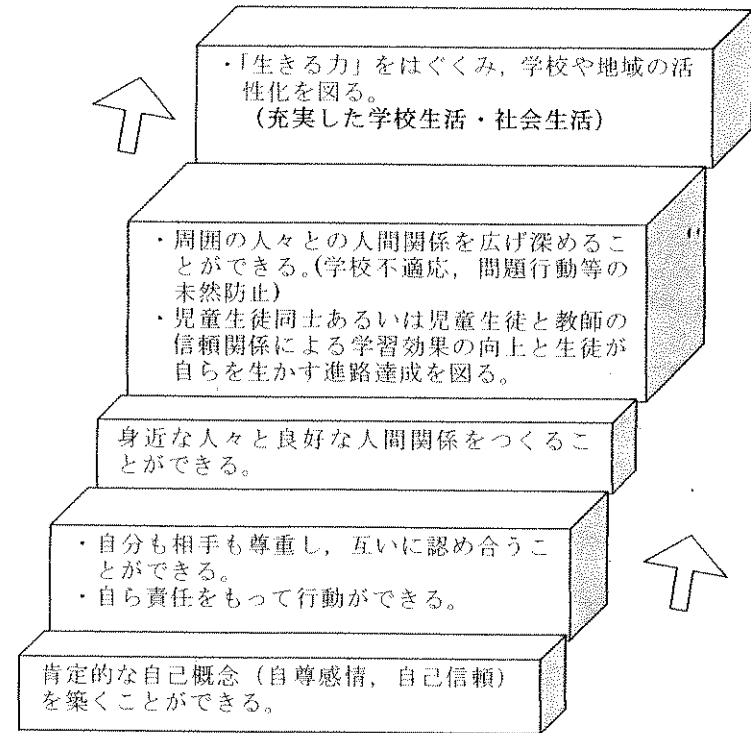
宮城県教育委員会では、宮城の児童生徒が学校や地域社会において、豊かな人間関係に基づいた充実した生活ができることを目的として「MAP事業」を推進しています。

MAPは、学校の授業をはじめ学級（ホームルーム）活動、部活動、学校行事等、また、地域における児童生徒の諸活動に課題解決型体験学習法の一つであるPA（プロジェクトアドベンチャー）の考え方や手法を取り入れた教育方法です。この事業の展開によって児童生徒の心に「心の安全」「心の広がり」「心の高まり」をつくり出すことを目指しています。これを「みやぎアドベンチャープログラム（MAP）」と言います。

MAP事業推進のねらいは、次の点にあります。

- ◎ 児童生徒同士、児童生徒と教師等の、相互の信頼関係を深め、他人を排除したり、傷付けたりする心の働きを乗り越えて、他人への思いやりの心を育てること。
- ◎ 児童生徒一人一人の向上心を育て、生涯を通して「学び」を続ける意欲や態度を身に付けさせること。
- ◎ 児童生徒一人一人が課題解決能力と自己決定能力を身に付けることで「生きる力」を培うこと。
- ◎ 安全かつ楽しい学びの場を築くことで、不登校、引きこもり、非行、中途退学といったさまざまな学校不適応を引き起こす要因の解消につなぐこと。

### 2 MAPの目的



MAPでは、教師は学びの支援者という役割が強調されます。このことは、これまでの教師による「教え」の教育から生徒自身の主体的な「学び」を支援する教育への転換を意味します。これは、まさにPAの\*体験学習サイクル（14ページ参照）そのものであり、学校不適応問題の解決のためだけでなく、教育の手法や質そのものの転換を促すことを意味します。

このように、MAPは教師の意識改革や学校教育の転換につながる可能性を秘めています。

## 2 P A の理論

PAの理論は大まかに言いますと「お互いの信頼関係づくりを目指してグループ活動をすることで、豊かな人間性をはぐくむことができる」というものです。方法としては心理学と教育学の手法をミックスしたもので、プログラムを通してチームワーク、目標設定、問題解決、自己への気づき、他者理解、ストレスへの対処などを体験しながら学ぶことができます。

### なぜアドベンチャーで心を育てることができるのか。

こんな仮説が考えられます。「人は身に危険が迫ってきたとき、仲間同士が協力し合うという本能が働く」というものです。そうでなければ、こんなに弱い人類という生き物がこれほど長い間生き続けてこられたはずがないと思われます。

ところが、今の私たちの生活は現代文明に守られているので、日常生活の中で身の危険を感じることはほとんどありません。つまりお互いが協力し合うという本能も使われることがなくなってしまっているのです。しかし、それは本能だから全く消えてしまったわけではありません。身に危険が迫ってくる状況をつくり出せば、きっと人はお互いに協力し合うのではないのでしょうか。

アドベンチャー活動ではそんな状況をつくり出すことができます。身の危険を感じると「お互いが協力する」という本能がゆっくり動き出します。アドベンチャーで本能を揺り動かすのです。どうもこの種の本能は使われないと錆びついてしまいます。しかし、一度動き出した本能は次からはずっと動きやすくなっています。だからアドベンチャーはときどきやればよいのです。あとは信頼関係を深める

ためにコミュニケーションが必要な活動をしていきます。「信頼関係」は、この後で述べるように人が成長するために最も大切な土台です。「信頼関係」をベースに人は新しい自分を発見します。そして、人の意見が自分の心に届いていきます。アドベンチャー活動は信頼関係づくりの「きっかけ」になるのです。

「信頼関係」をつくることは実に大変なことです。ところがアドベンチャーでは比較的容易に信頼関係をつくることができます。お互いが協力する関係が信頼を生みます。それはアドベンチャー活動の持っている特質です。

### 自分を守る壁

人間にはそれぞれ「自己防衛の壁」という心の壁があると考えられます。この壁は自分自身のイメージや自分の考え方、価値観を守ろうとする砦のようなものです。人は怖がりなので、自分が傷つきたくないから壁を張りめぐらしてしまいます。外からの情報を排除しようという気持ちが無意識に働きます。そうすると、実は自分にとって本当に必要な外部からの情報も壁ではね返して入ってこないようになってしまいます。例えば、自分は絵が下手だと思いこんでいる人が上手な絵を描いて人から褒められたとします。壁の高い人は、そんなときに「たまたまうまく描けただけだ」とか、「きっとお世辞で人が褒めてくれているだけだ」と考え、偶然や例外などとして片づけ、自分は絵が下手なのだという考えを変えようとはしません。それは何年もかかって築きあげられたものだから、そう簡単に変更するわけにはいかないのです。

このように自分にとって良いことを指摘されても人は自分の思い込みを変えようとはしません。これが逆に自分を非難することであ

ったらさらに強く反応します。つまり周りの人の言葉はその壁にはね返されてしまいその人の心には届かないということです。自分というものがそう簡単に人の言いなりに、右に左に意見を変えてしまうようでは、何が自分なのか分からなくなって混乱してしまいます。つまり、精神的な安定を保つため他者の意見を取り入れないようにしているのではないのでしょうか。心の不安というものは、それほど怖いものなのです。

### どうすれば人の壁を下げることができるか。

自己防衛の壁は自分では下げられません。ではどうすれば良いのでしょうか。自己防衛の壁の性質を利用することです。その壁は自分では下げることはできないのですが、人の壁は下げてあげることができます。つまり、自分がその人を傷つけたりしないということを相手に認識してもらえばよいのです。この「自分では下げられないが、人の壁を下げることはできる」という性質を利用して、グループの仲間は自分の壁を下げるすることができます。つまり、ただひたすら人の壁を下げることに集中していればよいのです。みんなが他者の壁を一生懸命下げようと努力していると、気が付いてみると自分の壁が他の人によって下げられています。このからくり気づくことがP Aの理解には大変重要です。

相手の壁を下げるには、その人に自分の心が傷つけられることがないという認識をもってもらうことが必要です。それには相手のことを尊重しようとするのが一番です。この人は自分のことを尊重しようとしてくれていると感じると、安心してその人の前で失敗することも平気になります。壁が下がるのです。もっと具体的に言うと、人の話を一生懸命聞くこと、陰で悪口を言わないこと、相手の

立場を一生懸命理解しようとするなどです。実はこれらは、カール・ロジャースという心理学者が臨床の現場で長い時間をかけてたどり着いた「カウンセラーにとって必要かつ十分な態度要件」\* (On Becoming a Person, Rogers, Carl, 1961) そのものです。つまり、グループのみんながカウンセラーとしての要件を備えるということが必要なのです。しかし、これは分かっているもそんなに簡単にできることではありません。そこでP Aではアドベンチャーを利用するのです。アドベンチャー活動で「お互いが協力をする」という本能を動かします。本能が動き出せば、あとはゆっくり見守っていけばよいのです。時間はかかりますが、確実に前進し続けます。あとはお互いが仲間を尊重するという態度を示すことができればよいのです。そうすれば仲間の壁が下がり、最終的には自分の壁が下がるのです。

### 学びの環境

お互いが仲間の壁を下げようと努力することにより自分の壁も下がり、結果的に全員の壁が下がります。そこに「心の安全」な環境が生まれます。「心の安全」が得られると気持ちがオープンになります。そうすると、今まで無視していた、考えないようにしていたことに耳を傾け始めます。「気づき」はこうして生まれるのです。

この環境をうまくつくることができるとみんなの壁が下がります。つまり全員の心が開かれた状態にあります。(この状態ではすべての人が傷つきやすい状態であるということにも注意が必要です。) 人の話を落ち着いて聞くことができ、仲間の力に支えられて自分を変えようとするアドベンチャーに挑戦する準備も整っています。みんながそうなれば、グループの人数分の学びの対象があるという

ことです。それだけ効率がよいということでもあります。お互いがお互いから学び合うことができます。今までにない「学びの環境」ができ上がります。ここではコミュニケーションをしていくことで、みんながいろいろなことに気づいていき、どんどん成長していきます。これまでの学校では一人の先生対40人の生徒だったものが、一人の生徒に40人の先生がいるようなものです。今の子どもたちの置かれている状況を考えると、使えるものは何でも使わなければなりません。子どもたちの教育の資源に「子どもたち」そのものを使うのです。

### PAは理論より先に実践があった。

もともと「アドベンチャーには人を育てる不思議な力がある」ということに、多くの実践者たちは経験的に気づいていました。これを最初に教育に生かそうとしたのが、おそらく\*OBS (Outward Bound School) を創設した Kurt Harn 博士であったと思われます。PAはこのOBSから生まれました。つまり理論より先に実践があったわけです。実践によって出た結果に後から理論をつけたようなところがあります。もしかすると違う理論がつくかもしれないのです。しかし、それがどういう理論であろうと、アドベンチャー活動に価値があるということに変わりはありません。

\*クライアントが変わるために必要かつ十分な要件は、①自己一致 (Congruence) ②無条件の肯定的配慮 (Unconditional Positive Regard) ③共感的理解 (Empathetic Understanding) であるとするもの。

### 3 体験学習サイクル

体験から学ぶとは、トライとエラーを繰り返しながら学ぶということです。目的、目標に沿っていかに学習者が自らの学びとできるかが体験教育のカギです。それには体験について振り返り、その意味を考えること、それから何を学べるか、そして次にどう生かすかを考えるという作業が非常に大きな役割を果たします。学びが体験されたものとして学習者自身のものとしてより深く体得されるからです。下記の図は、そのサイクルです。PAの特徴である「心の安全」がある環境を取り入れたものです(林, 2000より)。

