

保育士養成校における対話と共生体験にもとづく道徳的教育の試み

片山勝茂・今村光章*・荒井聡史**・富永良史**

(2008年1月21日受理)

1. 問題の所在

数年前から若者の道徳的荒廃が叫ばれている。このような事態は保育現場においては、例えば保護者の非常識な行動や、若手保育士の資質形成の問題として現れてきている。保育所在所児童数が二百万人を越える我が国の現状において⁽¹⁾、人間の発達段階の最初期にあたる乳幼児の人間形成に保育士が果たす役割は以前にも増して大きなものとなっている。したがって、保育士養成校における道徳教育の充実喫緊の課題と言えよう。

本稿は、近年指摘されている若者の道徳的荒廃が多様な生活経験、特に自然体験および他者との共感体験-「共生」体験-の貧困にあるとの認識に立ち、保育士養成校における参加体験型の道徳教育プログラムを開発することを課題とする。具体的には、保育士養成校であり幼稚園教諭二種免許状も取得できる仁愛女子短期大学（福井県福井市）において、一泊二日でおこなった学外実習の概要を報告し、保育士養成校における参加体験型の道徳教育プログラム開発の一助としたい。

2. プログラムのねらいと概要

2-1 プログラムのねらい

本プログラムは、対話と「共生」体験にもとづく教育活動を通じて、自己-他者-世界の〈いのち〉のつながりの中で生かされていること、自分もまた〈いのち〉のつながりに参与する責任があることについての覚醒を促し、次世代に生きる子どもの育成にかかわる保育者としての資質向上を図ることを目的としている。と同時に、道徳教育に関する参加体験型の学習を中心とした教育・学

習方法について、その改善を図ることも目的としている。より具体的には、対象学生である幼児教育学科生に、アイスブレイク、自然観察体験やネイチャー・ゲーム、合意形成シミュレーション、構成的グループ・エンカウンターなどの対話的・体験的共同学習を中心に道徳教育を実施することによって、①自然や他者との「共生」概念を基礎として生命連関の中に生きる自己、人類の一員としての自己の存在意義と責任性に目覚め、より望ましい社会形成に寄与する人材を育成すること、②対話倫理及び環境倫理の認識をもとに子どもの人格形成に寄与する保育者を養成すること、③保育士養成校における参加体験型道徳教育プログラムの開発、という3点をねらいとしている。

2-2 プログラムの概要

本研修プログラムは、2007年11月17日10時から18日の13時30分まで、丸岡温泉 たけくらべ（福井県坂井郡丸岡町山竹田88-8）の研修室および隣接のたけくらべ広場で行われた。

参加者は、仁愛女子短期大学幼児教育学科2年生21名であった。いずれも執筆者の一人である片山勝茂が担当する保育原理Ⅰ・Ⅱの受講者である。プログラム担当者は、荒井聡史・今村光章・片山勝茂・富永良史（50音順）である。

初日のおおまかなプログラムは、10時から12時までのプログラムⅠ「アイスブレイク」、13時から15時過ぎまでの屋外での活動を中心としたプログラムⅡ「ネイチャーゲーム」、15時40分より18時40分までの「コンセンサス（合意形成）」をテーマにしたプログラムⅢ「3人寄れば文殊の知恵って本当?」、夕食後の20時15分から行ったプロ

*岐阜大学教育学部 **長野県短期大学 ***発創デザイン研究室

グラムⅣ「貿易ゲーム」である。

研修二日目は9時に集合し、プログラムⅤ「エンカウンター」を行った。最後にプログラムⅥ「振り返り」を11時20分より12時30分まで行った。

3. プログラムⅠ「アイスブレイク」

見知らぬもの同士が打ち解けあうために、丁寧なアイスブレイクが必要であった。そのためプログラムは前半と後半に分け、前半は室内、後半は屋外での活動を行った。その概要を説明しよう。

まず、参加者各自に名札を渡し、よばれたい名前をひらがなで書かせた。実習アンケートとエンカウンターグループ：「質問」シートの記入も求めた。「質問」シートは、参加者がお互いに密かに質問したいことを一つだけ書かせるものである。また、エンカウンターグループ：「出会い」シートにも名前を書かせた。これは、「大学生になって一番うれしかったこと」「子どものときになりたかった職業」といった質問を11個載せ、その横に「相手の名前」と「メモ」の記入欄を設けたものである。

次にペン一本と「出会い」シートを持ったまま、椅子だけで丸い円をつくらせた。その後、様々な形式のバースデーチェーンを行った。まずは参加者の下の名前で50音順に円形に並ばせ、苗字ではなく名前を呼ぶことで親近感を抱かせるねらいがあることを説明した。その後、名字の順に並ばせたところ、名前の半分の時間の25秒で並ぶことができた。

さらに、決して口を開かないというルールのもとで、誕生日（月日のみ）順に並んでもらった。名前や誕生日は誰にでもあるものであり、保育所・幼稚園などでも大切なことであることを説明した。加えて、言葉以外に、手や足、目など、非言語的な身体表現で理解し合えることを体感してもらった。最後には、電話番号順に並んでもらうゲームをした。

引き続き、二人ずつペアになって椅子を向かい合わせにしてもらい、名札を見せ合って名前を一回ずつ呼びあうことによって、一対一の出会いを演出した。

そして、上を向いてから「せーの」の合図にあ

わせて3秒間、相手の目を見つめた。次は5秒見つけあい、「よろしく」と握手をした。じゃんけんで勝った方から簡単な質問を二つした。

以上のアイスブレイクによって、知らない集団のなかでも、知り合いが一人出来たことになることを説明した。同時に、保育所・幼稚園では名前を頻繁に呼ぶことで子どもが親近感や愛着を抱くようになることを説明し、見つめる時間が長くなると大抵は笑うこと、笑わないと逆に敵意を感じることも説明した。そして、人は握手などで相手に触れることによって、何となく仲良くなること、保育所・幼稚園で「よくきたね」「さよならね、またあした」とハグ（抱擁）することにも同じ効果があることを述べた。

引き続き、想像上（希望）の結婚年齢で順に並んでもらい、名前を呼び合い、見つめあって握手をした後、見えない輪ゴムのワークを行った。

椅子の下から想像上の輪ゴムを捨ててもらい、右手と右手で輪ゴムの引き合いっこをしてもらった。いじわるで引っ張って伸ばして急に離すこともやってもらったところ、本当に「痛く」感じるという声ももれた。続いて輪ゴムを二本にして、座ったり立ったりと自由に動くように指示した。そして、これはカウンセリング実習等でよく最初に取り組むイニシアティブ（主導権）のレッスンであり、最初は自分が先にやっているが、自分ばかりやっていると悪い気がして相手に合わすようになり、また自分が動かしたくなるというゆれ戻しが生じることを説明した。

次に、二人組みで両手のひらを少し間隔を空けてくっつけ、じゃんけんで勝ったほうがリードして手のひらを動かし、負けたほうが従っていくように指示した。1分間、平泳ぎやクロールなど自由に動き、終了後は役割を入れ替えるよう指示したところ、「これ面白いな」「どうしようこれ」といった笑いが生まれていた。このワークは、相手の心や動きによりそうことのシミュレーションであり、体をほぐして仲良くなってもらうねらいがあることを説明した。

次に、エンカウンターグループ：「質問」シートを用いて、様々な2、3人の組を作ったうえで、エンカウンターシート：「出会い」シートを用い

て相手に質問をするというワークを行った。このワークには、様々な質問を通してどんな人があるのか、また自分の相手がどんな人かを知ってもらうとともに、いろんな人と話をするというねらいがある。

以上がアイスブレイク前半の室内でのワークの概要である。

次に屋外のたけくらべ広場に移動した後、ボール投げのワークを行った。投げる前に相手の名前を呼ぶこと、できるだけ落とさないようにという指示をして実施し、その後、ボールを2個から7個まで次々増やしながらワークを続け、振り返りを行った。

ワークの振り返りでは、どうしてボールを落としたのか、またどうしたら上手くやれるかを考えて発言してもらった。「相手のことを考える」「目を見て投げる」「合図を出す」「根性！」などの発言が出た。指導者は、「あわてない」という答えをいってほしかったと述べ、ボールがどんどん増えても、来るのは一つであり、それ以外にはあわてないようにと説明した。

ボールのワークに続いて行ったのは、プロジェクト・ワイルドのゲーム「鹿とエサ」である。鹿が生きていくためには何が必要かを発問した。水と食べもの、住む所という答えが返ってきたところで、食べもの（おなかに両手をあてる）、水（左足を引いて、左手は腰、右手に水）、家（両手を頭の上で三角にする）のジェスチャーを説明した。そして、指導者以外の研修担当者3名もゲームに参加させて、参加者を鹿チームと環境チームに分けた。両者を離れて並ばせて背を向かせた上で、1の合図でそれぞれ自分が欲しいもの、自分が食べもの、水、家のどれになるかをジェスチャーで示させた。2の合図で振り向かせ、3の合図で鹿に自分の欲しいもの（人）を取りに行かせた。そして、環境チームで取られなかった人や、欲しいものを手に入れられなかった鹿は次に環境になると説明した。数回、そのルールで遊んだ後に、指導者が「全員水になるように」と環境チームに内密に指示したり、「二人ずつ連れてくるように」と鹿チームに指示したりと変化をつけた。そして、丁度いいぐらいの鹿の人数があること、環境がな

くなると鹿は死ぬこと、全部水でもダメなことなどを説明した。

アイスブレイクの締めくくりとして、見えない縄跳びのワークを行った。3回ほどみんなで一緒に飛ばうと呼びかけ、気持ちを合わせて3回縄跳びを飛んだ。それから、一番背の高い人と指導者とで見えない長縄をひざを使って大きくゆっくりと回したところ、「あるある」「見える」という声が上がった。一人ずつ入って飛んでもらったところ、指導者が「うわー、ひっかかった」「またひっかかった」と叫び、参加者もひっかかった演技をする場面が見られた。縄を回す人を適当に入れ替えながら、茶色い太い縄をイメージさせ、次々に参加者を縄の中に入れて3人同時に2回、6人同時に2回、7人同時に2回と人数を増やしていき、最後は軽い白い縄で全員で3回飛んだところで終わりとした。

4. プログラムⅡ「ネイチャーゲーム」

まず、ワークの目的を次のように説明した。「今日は皆さん自身に秋の季節を感じて楽しんでもらいます。ポイントはゆっくり歩くこと。携帯電話で写真を撮ることなどはせず、五感で感じてください。」以上の説明の上で、たけくらべ広場を歩いて横断し、竹山田川の冷たい水に触れ、水辺のあたりを往復して野外ステージに集まって座った。

ウォーキングの振り返りとして、感じたことを一人ひとつ発言させたところ、「花に蜂と蝶がいた」、「木に赤い実がついていた」、「草のにおいがした」、「地面がふかふかしていた」、「落ち葉を踏むといい音がした」、といった発言があった。こうした発言を踏まえて、それぞれ感じ方が違うこと、嗅覚や触覚を共有することが大事であることを説明した。また、子ども一人一人によって感じる落ち葉のきれいさが異なっており、それを大事にする必要があることを、実習生の失敗例をもとに説明した。

続いて、子どもを連れて外に出るときの注意点を説明した。一番最初にチェックすべきなのは人数であり、次に健康状態をチェックすること、子どもに何かを気をつけて見てほしいときにはゆっ

くりとまるとよいことや、下見をしておくことがとても大切であることなどを説明した。それから、自然体験を行う場合、指導者は体力を温存しておく必要があることも説明した。

以上、自然を感じることに、子どもを連れて動くときの大事な点を説明した上で、さらに木立の中へと深く入っていった。そして、野外卓のところで座らせ、静かにさせた上で〈音いくつ〉というネイチャーゲームを行った。先ほど自然について感じたことを述べさせた際、視覚で感じたものが多かったこと、人は視覚にとらわれがちであることを述べた上で、二分間目を閉じて車の音など人工のもの以外の音を聞き分け、五つ聞こえたら手を挙げるように指示した。二分たったところで聞こえた音を報告させたところ、「川の音」、「鳥の鳴く音」、「虫の羽の音」、「風が体に当たる音」、「鳥の羽の音」などが挙がった。指導者より、鳥は朝に活動するため、朝の方が鳴く声が多いことを説明し、「車の音がうるさいと思わなかったか」と聞いたところ、うなずく学生が多かった。

次に、嗅覚や触覚など、様々な感覚を呼び覚ますワークをすることを伝えて、ゲーム〈私の木〉を行うため、ペアを組んでもらった。隣にいる人と握手させ、残った人に手を挙げさせて、ペアを決めさせた。ペアは（教員1名も入ることで）11組できたが、安全確保のため、8組にのみバンダナを渡し、まず沢山の木が生えている中から自分のお気に入りの木を3分間で探してくるよう指示した。それから、少し離れた広場に学生を集め、今からブラインドワークをすることを伝えた。ルールとして、目隠ししているパートナーの両手を持ってお気に入りの木にまで連れて行き、木に十分に触ってもらってから戻ってくることを、その際言葉を使わずに危険をしらせることを伝えた。また、バンダナを渡していない学生には、周りで見て危なくなった場合に注意するように指示した。それぞれのペアで交代で行わせ、早く終わったペアは見張り役と交代させた。一通り終わのを待ち、あてられた人を聞いてみたところ、5人程度であった。なぜ分かったのかを聞いたところ、「触った感触で」「だきついた感じで」「でこぼこ具合から」といった答が挙がった。これらの振り返り

を通して、子どもは先入観がないためにストレートに五感を使うことを楽しむことができ、それを伝えてくるため、保育者にはそれに共感する力が必要であることを説明した。手をぎゅっと握るなど、いろいろな工夫をして手の感触を用いて自分の意思を伝え、受け取る方も相手の伝えたいことを受け取ろうと努力することが大事であること。それが自分の気持ちを伝えたり、気持ちを受け取ったりするための身体感覚の訓練となると説明した。

5. プログラムⅢ「3人寄れば文殊の知恵って本当？」

5-1 プログラムのねらい

「納得度の高い合意形成はどのような条件のもとで達成されるのか」を様々な制約条件を設けたワークを通じて考えてもらうこと、さらに、ゲーム性を高くすることで、積極的にかつ深く関与できるように配慮し、自分の言葉で説明できる条件を発見してもらうことを目指した。

5-2 コンセンサスゲーム

(1) 導入：気分アンケート

疲れ気味でモチベーションが落ちている様子が見受けられたので、現在の気分を自覚し共有しながら場の一体感を高める意図で、気分アンケートから開始した。「今朝のテンションを100とすると、今のテンションは？」と尋ねると、20、15という反応で、50を超えている人はゼロという状態からのスタートだった。

(2) 問題意識の喚起、意味の共有

「3人寄れば文殊の知恵」という言葉の意味を確認した上で、「3人いればバカ3倍にならないか?」、「意見をまとめきれなかったら1人の方がましではないか?」といった問いかけをしながら、合意形成への問題意識を喚起した。

次に、コンセンサス、合意形成というキーワードの意味の確認を行った。「複数の人による意見の一致」、「ひとりひとりの納得度が高い」、「声大きい人の意見が通ることは合意ではない」等を例を挙げながら説明した。

そして、プログラムの展望として、「コンセン

サスとはどのようにできるものかをワークを通じてコンセンサスすることを目指す」と説明した。

(3) グループからチームになる

アイスブレイクを兼ねてグループ分けを行なった。今朝の早起き順に並び、早い順に5、6人で1組のグループを4組作ってもらった。競い合いの雰囲気を出すため、「早起きが3文の得かどうか（早起きチームが優れているのか）をワークを通じた競争で確認してみよう」と促した。

次に、グループとチームの違いについて定義することを求めた。「グループは仲良くやる。チームは団結して、一つの目標に向かって頑張る」等の意見が出た。お互いの共通点を理解することでグループからチームに前進できると説明した上で、各グループのメンバーに共通するものを5分間で出来るだけ沢山見つけてもらった。多いチームは16個を挙げた。共通点を見つけた後の気持ちは「安心」という声があがった。

その後、5分間で、共通点探しがうまくいった（いかなかった）理由を話し合った。数が多かったチームからは「二人でやって、ダメなものは省く形で、効率的に行った」、「すごくしゃべった」。少なかったチームからは「もっと身近なものから考えればよかった」という意見が出された。

(4) 基準を創り出す：トレード

最初の合意形成体験として、各チームから一人づつを放出（トレード）して5組目のチームを作るように求めた（会場には、5組分の机が用意されていた）。ただし、立候補、指示、多数決といった方法はとらず、他チームにも説明できる理由で放出することとした。このワークでは、放出される人の感情に配慮しつつ、放出する独自の基準を創り出すという体験を意図した。

残り時間を知らせつつ、時間内に必ず決めるよう促したが、1チームが決められなかった。

放出される理由の発表では「新しいグループでうまく人間関係ができる人」、「旅行や映画に行く等ひとりですることを挙げて、多く出来る人」等が説明された。

次に、決まらなかったチームに、決まらなかった理由の発表を求めた。「あそこ（第五のチーム）に行かされたらもう終わり、と深刻に考えすぎ

た」、「最後の方は誰もしゃべっていなかった」といった意見が出された。

5組のチームに分かれた後、チーム内のアイスブレイクとして、自分を漢字一文字で表す自己紹介を行なった。教員から「陸上選手なので『走』」と例を示した後、まず一人で考えて紙に書き、チーム内で紹介しあった。チームの一体感が生まれてきたことを確認して、10分間の休憩をとった。

(5) 予測できない話し合い：ペーパータワー

2番目の合意形成体験として、ペーパータワーを行なった。準備物は、A4用紙のみ（各チームに40枚）。ルールは、①糊やテープを使わず、紙だけでタワーを作り、高さを競う、②制限時間は5分、③作る前に、15分の作戦会議を行なう、④会議の間、用紙に触れてはいけない。メモはとってよいが、メモ用紙で実験してはならない。このワークでは、実物（用紙）に触れられないため作戦の有効性が予測困難という制約のある中で合意するという体験を意図した。

会議後、各チームに抱負を尋ね、競い合う雰囲気作りに努めた。タワー作りでは紙を三角に折る、丸める、短冊状にするなどの工夫が見られた。

終了後、10分間で、会議で話した内容と順序を思い出しながら、上手くいった（いかなかった）理由を話し合った。発表では、「3分間折って、2分間で積むと話したが、積む時間が足りなかった」、「折り方についてそれぞれが違った理解をしていた」、「人の足の振動を考えていなかった」、「臨機応変でやった」、「イメージトレーニングをした」といった意見が出た。

教員から、優勝チームの勝因として、具体的作業の流れ、役割分担、時間配分を合意し、イメージトレーニングまで行っていたこと等を指摘した。終了後10分間の休憩とした。

(6) 「違い」を超える：卒業旅行、どこ行く？

最後の合意形成体験として、チームで卒業旅行に行くことと想定して、行き先と理由について話し合った。このワークでは価値観、嗜好の違いを乗り越えるという体験を意図した。まず5分間、行き先と理由についてひとりでする考え、次に15分間で、みんなが納得できる結論を出すことを求めた。

発表では、行き先を列挙した上で気候条件で絞

り込むチーム、お金の用途にメリハリをつけるチームなど、様々な結論が出された。

教員から、大事なものは結論よりも話し合いの過程と納得度であると説明し、チームの結論に対する各自の納得度を100点満点で評価してもらった。さらに、チーム内の平均点を出したところ、99.75点から82点までであった。次に、各自の点数の差に注目しながら、プログラムⅢ全体を振り返って、納得度の高い合意形成に必要な話し合いの方法について話し合うことを求めた。発表では、「言える雰囲気を作ること」、「聞かれたことに対して、ちゃんと意見を言うこと」、「『いいね』だけでなく『批判』も大事」、「80点にしたのは、違う意見だった人が本当にそれでいいと思っているのか分からなかったから」といった意見が出た。

最後に教員より、3人寄れば文殊の知恵は本当だと思えるかと問いかけると、多くの学生がうなずいた。今日学んだことは他のみんながいなかったら絶対に学べないことであり、教科書では学べないことであることを指摘し、チームみんなの目を見ながらお互いに拍手をして終了とした。

6. プログラムⅣ「貿易ゲーム」

貿易ゲームでは、3人～5人のグループに分かれてもらい、グループごとに異なった種類と量の資源（はさみ、鉛筆、定規、コンパス、紙など）を配布した。貿易ゲームのルールを簡単に説明すると、以下のようになる。

- ①白の用紙やわら半紙を切りとって、円や三角、四角などの製品（作品）を作り、それを銀行に売る。
- ②売れた製品には、赤のペンで金額を書きこみ、「お金」とする。白い紙で作るとわら半紙の2倍の値段になる。また、ある組み合わせのセットを作ると、個々の製品を売るより高いセット価格で売ることが出来る。
- ③「お金」をたくさんもったグループが勝ちである。
- ④全ての「モノ」「道具」は物々交換、または「お金」で売り買いする。すべてのものはこの「お金」でやり取りする。「ちょっと貸して」、「貸さないと、たたくぞ!」というのは絶対にだめである。

⑤自分のハサミや鉛筆を出さない。机の上にあるものを勝手に捨てたりしない。

⑥価格は時間がたつごとに下がっていく。

⑦稼ぐためには、アタマを使わなければならない。

以上の説明の後、ルールについて質問がないか確認し、5分間チームで相談する時間を与えた。その後、25分間のゲームを終えた後、ゴミ、お金、道具の順に机の上を整理させた。また、チームごとの精算をさせたところ、75万から565万まで大きな差が開いた。

振り返りでは、「もっと一気に何枚も切ればよかった」、「交渉してもなかなか交換してくれず、時間がこくこくと過ぎていった」などの感想が出た。そして、教員より、それぞれのチームがこの世の何を表しているかと尋ねたところ、国という答が出てきた。豊かな先進国や、資源はあるが技術がない発展途上国など。そして、セットが例えば車を表しており、紙が資源や具体的には石油などを表していることも確認した。

このゲームはいつか資源がなくなったときに終ることを説明すると、「資源やゴミの問題についてせつなく思った」という声が出た。まとめでは、「同じ奴を沢山つくって、あまり高くなく売ったのは中国もこんな風かと思った。今やってみたいに国と国の間でこういうやりとりがあるのは面白いと思った。また、いつかは終るのは宿命だと思った」という意見が出た。

7. プログラムⅤ「構成的グループ・エンカウンター」

研修二日目の朝、自由に机に座らせ、お互いよく知っている同士で座っていることを確認した後、二つのエンカウンターを行った。まず、エンカウンターはなげやりな姿勢ではできないこと、自分を素直にさらけだして、相手と出会うのがエンカウンターであることを説明してから、自分を見つめるワークである「自分探し」を行った。

CP、NP、A、FC、ACの五つに分類された全50問の質問からなるエゴグラム・チェックリストを配布し、質問への答が○だと2点、△だと1点、×だと0点だと説明した上で、5分間与え、各自

にチェックをさせ、それぞれのパートの合計点を記入させた。全員が計算できていることを確認後、黒でCP、NP、A、FC、ACの各点数をもとに、ワークシートの座標に折れ線グラフを作成してもらった。

記入してもらった後に、エゴグラム・ワークシートを配布し、「わたしの3つの心」という整理をもとに、Cは子ども（Child）、Pは親（Parent）、Aは大人（Adult）を表しており、五つの分類はそれぞれ批判的なCP、保護的なNP、大人のA、自由児のFC、順応児のACであること、そして、それぞれ良い面と悪い面とがあり、どの数値が高いからダメということはないことを説明した。そして、ワークシートの三つの課題「①エゴグラムの折れ線グラフと説明のプリントを読み、あなたはどのような傾向があることがわかりましたか」、「②エゴグラムの結果であなたにとって意外な部分はどこでしたか」、「③エゴグラムの結果であなた自身その通りだと感じたところはどこでしたか」にそれぞれ記入してもらった。

記入後、お互いに見せ合ってもらい、「うーん。そうだよね」、「これ意外」など、言葉にして感想を伝え合うように指示した。そして、全員が同じグループの皆から意見をもらえたことを確認し、課題「④あなたのエゴグラムをみてグループの人はどのようなことを言っていましたか」を簡単にキーワードで記入してもらった。その上で、もう一度グラフを見てもらい、将来自分はこうなりたいというグラフを赤ペンで記入してもらった。そして、課題⑤黒鉛筆と赤ペンで書いたグラフを比較して「自分で大切にしたい」と考えているところはどんなところですか、課題⑥黒鉛筆と赤ペンで書いたグラフを比較して「自分が意識して変えてみたい」ことはどんなところですか、を記入してもらった。そして、感想を発表してもらったところ、「人の世話をするのが好きだから保護的なのは納得。順応性が低くてびっくりした」、「自分では結構きちっとしている人間だと思っていたが、一個ずつこうしてみると、きちりしてなくて、CPの点数が低かった。新たな一面がわかりました」、という声が挙がった。最後に、保育者には子どものACとFCのバランスを考えること

が必要であること、自分を出せないひっこみじあんな子にはNPの側面を見せ、わがままを言っている子にはダメだよとAを使う必要があることを説明した。

休憩の後、人から自分がどう見られているのかを分析する「私の四面鏡」のワークを行った。ワークの前に、参加者の気分を高めるために、簡単なゲームを二つ行った後、「私の四面鏡」のワークシート②を配布し、1分ほどで自分にもっともあてはまるものに五つ丸をつけてもらった。まず全部に目を通してから、考えすぎず直感で答えるように指導した。感想を聞いたところ、「全部外からみた感じがしてつけにくかった」、「最初の三つはつけやすかったけど、あと二つは難しかった」といった声が挙がった。教員より、つけにくく感じた理由として、全てほめ言葉が並んでいることを指摘した。そして、自分の良い面を自分なりに認めましょうというワークであることを説明した。

引き続き、今度はワークシート①にグループの人の名前を全て書いてもらい、先ほどと同様の作業を「わたしからみた〇〇さん」というテーマで3分間でやってもらった。一通りつけ終わったところで、ワークシート②を出してもらい、右隣の人にどうつけたかを言う形で、「〇〇さんからみた私」を全て記入していってもらった。その上で、ワークシート②に「私から見た私」と「～さんから見た私」をくらべて見て感じたことを書いてもらった。その後にお互いに見て感想を話し合ってもらった。話し合いの後に教員から、「私から見た私」と「～さんから見た私」が大体同じだった人を聞いたところ、9名ほどであった。それに対して、人に対して対応の仕方を変えていないとも言えるし、わが道を行っているとも言えることを指摘した。また、「私から見た私」と「～さんから見た私」のズレが大きかった人は5人、かなり合っていた人は7人であった。このワークから、人が自分のことを見てくれているのが分かること、今の社会は複雑で、それぞれと関わる時間が短くなっており、バイト先、学校、家といろんな人と会うけれどもそれほど深くないこと、色んな私を演じていることを説明した。ただし、外か

ら見た私と「私から見た私」とがあまりに違っていると辛い人もいること、「自己」、「世界」、「他者」の“間”のいろんな葛藤の中に浮かび上がってくるものが「私」であることを説明した。さらに、このワークは、人から見られている私がある私があるのだということを実感してもらうためのものであり、他者とのかかわりを肯定的に受け止めるためのものであることを説明した。最後に、ワークシート②にこのワークを振り返っての感想を書いてもらって、エンカウンターを終了した。

8. プログラムⅦ「振り返り」

プログラム全体を振り返って、理解できたことを共有することが大切であるため、丁寧に振り返りを行った。

椅子だけで真ん中に大きな輪をつくり、お互いに握手して、つめたい手の方から暖かい手の方まで、ぐるっと輪になって座ってもらった。

次に、「船長さんの命令です」と言われた命令にのみ従い、他の命令は無視するゲームを行った。である。「立ってくださいーい」、「船長さんの命令です、手を挙げてください」、「手を降ろして」といった具合に行ったところ、歓声が上がると楽しそうに行っていた。

続いて、椅子をできるだけ外に出して、二人ずつペアになってもらい、一人に寝転んでもらった。そして、足首を持ってゆらゆらとゆらして、体をほぐしてもらったところ、「気持ちいい」という声が出た。次いで、手をおなかの上において寝たまま10回の深呼吸をしてもらった。

次に、みんなで声をそろえて「あーをーんー」という声を出した。うまくやると真ん中に青い柱が立つそうです、という話をし、電気を消し、みんなの顔をみながら「あーをーんー」と切れずに一息で言うことを数回繰り返した。もとに戻ってもらった際には、「不思議な感じがした」という感想がもれた。

その後、一番最初に実施したゲームの狙いは、身体接触のレッスンであると説明した。人は触ったら仲良くなれたり、気持ちが通じたりすることを説明した。

続いて、昨日の朝から今まで、宿泊研修で何を

やってきたのかを右回りで順番に、時間通りに述べてもらい、1周したところできれいに終わるようにしてもらったが、なかなか1周で終わることは難しく、2周でうまく終わることが出来た。それから、教員がそれぞれ担当した部分を簡単に説明して振り返った。

その後、6人ずつのグループを三つづつってもらい、それぞれに模造紙を配布した。そして、75mm四方のポストイットを配布し、今回の研修で学んだこと、気づいたこと、分かったこと、どんな学びがあったのかをキーワードで5枚以上大きく書いてもらった。

そして、模造紙にポストイットを貼り付けて、学びのグループ分けをして、それぞれのグループにタイトルをつけてもらった。最後に、それぞれのグループの代表者に模造紙を用いて学んだことを説明してもらうことで全体の振り返りとした。

締めくくりとして、教員よりホワイトボードを用いて、5種類の関わり、コミュニケーションの話を図を用いて説明した。すなわち、①私が私自身のことを考える関係、②私と他者との関わり、③私と集団との関わり、④私と環境、自然との関わり、⑤私と超越者との関わりといったものがあるのではないかと説明した。

9. 研修の成果

本稿で紹介してきた教育実践の課題は、冒頭でも示したとおり、若者たちが多様な生活経験、特に自然体験および他者との共感体験や「共生」体験に乏しいという認識から、保育士養成校における参加体験型の道德教育プログラムを開発することであった。

では、今回のアイスブレイクや、自然観察体験、ネイチャー・ゲーム、合意形成シミュレーション、構成的グループ・エンカウンターなどを用いたプログラムを通じて、学生たちの自己認識はどのように変化したのであろうか。また、このようなプログラムの評価や効果はどのように測定できるのであろうか。

本稿では、学生自身によるプログラムへの感想の言葉だけでなく、何らかの客観的なデータを得たいと考え、プログラム実施の前後でまったく同

表1 実習に関するアンケート調査 (N=21)

	調査項目	実習前 平均値	実習後 平均値	改善率 (%)
1	自分の性格のことはよくわかっている	1.90	2.10	10.5
2	自分が他人からどう思われているか気になる	1.95	1.76	-9.7
3	自分の適性や将来についてはしっかり考えられる	1.90	2.10	10.5
4	自己紹介をするのは得意である	3.00	3.57	19.0
5	今、自分のしたいことをすることができる	1.95	2.48	27.2
6	心を開ける友人はたくさんいる	2.00	2.00	±0
7	はじめて出会った人でもすぐに打ち解けられる	2.05	3.90	90.2
8	自分の言いたいことは、はっきりと主張できる	2.10	2.76	31.4
9	友人と良好な関係を保っていると思う	1.48	1.76	18.9
10	他人の思いをしっかり汲み取ろうとしている	1.76	1.90	13.6
11	もっとたくさんの友人がほしい	1.61	1.57	1.3
12	いまの友人ともっと仲良くなりたい	1.61	1.38	16.6
13	友達とケンカするとなかなか仲直りができない	3.76	3.71	-1.4
14	人間関係でいつもよくよする	3.43	3.29	4.6
15	集団のなかで自分の役割を見つけることができる	1.86	2.48	33.3
16	集団のなかで他人の役割を認めることができる	1.81	2.10	16.0

様の「実習アンケート」を実施し、その結果を比較してみた。実習開始直後にアンケートを行った際、最後に同じアンケートを行うことは告げないようにした。

実習アンケートの結果を表1に示す。アンケートは「あなた自身のことについておたずねします」と問いかけ、各調査項目について、1:まったくそう思う、2:どちらかといえばそう思う、3:どちらでもない、4:どちらかといえばそう思わない、5:まったくそう思わないという5段階のいずれかを選んでもらう形で行った。表1では各項目について5段階評定法で平均値を示している。なお、改善率とは、(実習後の平均値) - (実習前の平均値) = (実習の効果) とし、その(実習の効果)を(実習前の平均値)で割ったものに100をかけてパーセンテージに直したものである。このパーセンテージが高いほど、実習の効果が高いと言えるであろう。

表1の改善率の大きさからすると、本プログラムでもっとも効果が高かったのは、項目7「はじめて出会った人でもすぐに打ち解けられる」(90.2%)であった。おそらく、本プログラムで

行ったアイスブレイクなどの効果を如実に示していると言えるだろう。

次いで、項目15「集団のなかで自分の役割を見つけることができる」(33.3%)も非常に高い改善率であった。これもコンセンサスゲームなどの効果が現われていると思われる。また、項目8「自分の言いたいことは、はっきりと主張できる」(31.4%)も高い改善率である。そのほかの項目についても、項目5「今、自分のしたいことをすることができる」(27.2%)など、やや改善率の高いものがあった。

また、今回の実習の最後には、実習アンケートのみならず、自由記述方式で「振り返りシート」に記入してもらった。「振り返りシート」では、「①この研修で、何が発見できましたか？ 何に気がつきましたか？ 自分で分かったこと、学んだことをすべて箇条書きで書き出してください。」と「②一番楽しかった点は何ですか？」に分けて記入してもらった。本稿の最後に、表2として、学生が記入した内容を①と②に分けて示しておく。表2の自由記述の内容からも、本プログラムの参加者が対話と「共生」体験をもとに実に様々

表2 振り返りシートの内容(一部抜粋)

- ① この研修で発見したこと、気がついたこと、分かったこと、学んだことなど。
- ・自然に触れながら失いかけている五感を呼び戻すことができた。
 - ・アイスブレイクによって初対面の人と打ち解けることができる。
 - ・違うクラスの子とも仲良くなることができた。
 - ・貿易ゲームによって経済の流れや資源の大切さを学ぶことができた。
 - ・言葉以外の方法でも何かを伝えることはできる。(誕生日、気持ちなど)
 - ・自分の意思をもって意見を述べる大切さを知った。
 - ・相手の意見も聞き、チームが納得できる答えを出すのは難しい。でも色々な意見を出し合い、考えることが大切だと思う。
 - ・保育者として、子ども達への配慮する点を学ぶことができた。
 - ・人と関わる時は、無理にではなく、さりげなくゲームなどを取り入れ、流れで仲良くできるようにする。
 - ・みんなが意見が違ってても必ず納得のいく意見が見つかること。
 - ・楽しむという事で昨日今日と学んだ大切な事が、実際に体験する事より感じられました。授業のように机に向かって寝てしまうこともなく、しかも楽しいといういいことづくめだと思います。
 - ・自分を見つめ直し、「自分はこんなだったんだ」と改めて知ることができました。自分を知っているようで見逃していたことも、友達に自分はどのように見えているかを聞くことで、自分を知らうとしてくれている人だということも感じられ、嬉しかったです。
 - ・アイスブレイクでは初対面の人と仲良くなるきっかけとなる楽しいものだなと思いました。
 - ・何を感じたり考えたりしたかを言葉で伝えることの大切さ、また他人と共有し合うことの大切さ。
 - ・自分を知ることの大切さ。
 - ・合意形成は可能と信じてすることが大切。
 - ・人の心と心が開き合わなければ、楽しみを分かち合うことはできない。
 - ・資源の大切さであったり、生命の循環であったりするものをただ勉強として学ぶだけではなく、ゲームを通して学ぶことで身をもって感じることができ、そのときの納得度もすごく変わってくる。
 - ・五感で感じている子どもに対して、保育者も五感を持って接していくことが大切
- ② 一番楽しかったこと。
- ・アイスブレイクやゲームを通してみんなと打ち解けた点。顔は知っていても話したことがない子とも関わることができ、友達が増えたと感じる事ができた。よい研修になった。
 - ・一番楽しかったのは、先生はもちろん他の組の子と関わったことです。関わられたからこそ、ゲームなど楽しい時間を過ごすことができたのだと思います。この二日間で学んだことは利益となりました。
 - ・みんなでいろいろなゲームをしたこと。グループ、チームでやって、同じ楽しさ、うれしさを分かり合えたり、心が開けたように思うから。
 - ・初めはどこかまだぎこちなさがある感じの中はじまったけど、こういったゲームや話し合いを通してお互いを知ることができ、いろんな子と仲良くなれた点。
 - ・今まで目かくしで歩くのとか信用できなかった。うす目で見たりしたけど、今回はじめて安心してまかせることができた。木も当てられてすごくうれしかった
 - ・夢中になってワークに取り組んだことによって、仲間とも団結できたし、たくさん笑ったり共感できたこと。
 - ・自然がいっぱいの中、みんなと一緒に外で遊んだこと。天気も良かったし、とても気持ちが良かった。

なことを学び、自らの資質能力を伸ばしていることが伺える。先の実習アンケートの結果と合わせて考えるに、本実習の課題はほぼ達成されていると言ってよいであろう。

次年度以降も、こうした対話と「共生」体験のもとづく教育・学習プログラムをより充実させていきたいと考える。

註

- 1) 保育福祉小六法編集委員会編『保育福祉小六法』みらい、751頁、(2007年)。

謝辞

本稿の宿泊研修の運営に関しては、平成19年度私立大学等経常費補助金「私立大学教育研究高度化推進経費」(90ホ 181002B01)により補助を受けた。また、実習に際し、仁愛女子短期大学の教職員によりご支援・ご助言を賜った。記して謝意を示したい。