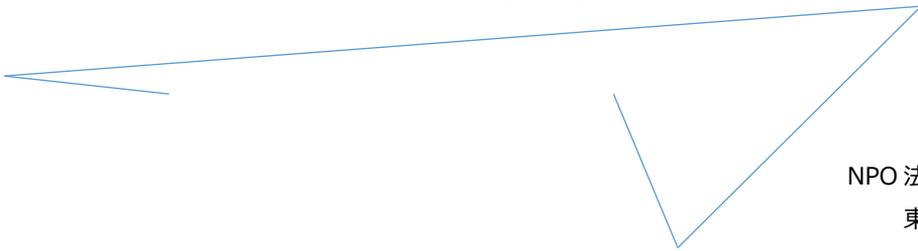


冒険教育プログラム×企業研修



NPO 法人国際自然大学校
東京校ディレクター
稲松 謙太郎

〈2018.02.01 CSR-NPO 未来交流会講演より抜粋〉

冒険教育プログラムを企業の方の研修にいかしておりますので、その紹介と共に、NPO 法人国際自然大学校では、どのようにいかしていきたいかという点を述べます。

専門フィールドは、特徴のあるプログラム

長期キャンプ、障害児、不登校などの方を対象にしたプログラム運営を得意としています。また野外教育を用いたチームビルディングやリスクマネジメントを専門としています。

NPO 法人国際自然大学校の紹介

1983 年設立、今年で 35 周年を迎える NPO 団体です。全国に直営校 9 校あり、また青少年教育施設の運営（指定管理・PFI・業務委託）による 10 施設を運営となります。

自然や人とのかかわりの中で人生を前向きに生きている人と定義され、『アウトフッターの育成』を理念としています。主な事業は、自然体験活動・野外教育（冒険教育・環境教育）の提供で、キャンプなどにより人材養成、要支援者のための体験活動、学校・団体・企業向けの体験活動を実施しています。

冒険教育とは

自然環境における冒険的な活動体験や、それに伴う親密な小集団での諸活動を通して人格の発達を測る教育と言われてきました。さらにいまでは、「冒険」が内包する達成感や成功体験、楽しさ、自己との対峙、葛藤、至高体験などの要素を利用した教育手法

に至ります。一歩乗り出すことで、自己概念の向上、個人の全人的な成長を狙いとしています。

体験学習サイクルに基づいた冒険教育の提供

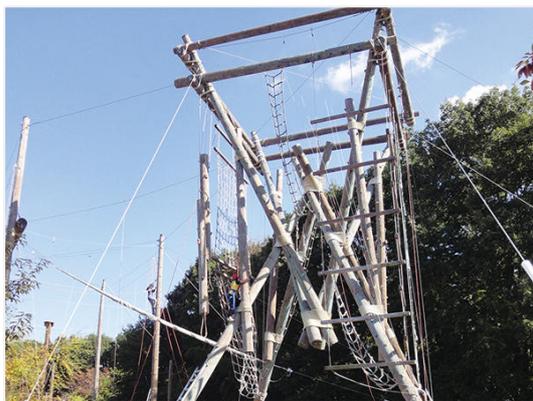
体験してきたことを分析し、小グループの中で概念化、一般化し、それに対応する仮説を立て、また体験に繋げていきます。このサイクルは平面的でなく、アップスパイラルとして、個人、グループが成長していくよう活用していきます。

PA (Project Adventure)を用いたプログラム

冒険プログラムの中で一番わかり易い PA・プロジェクトアドベンチャープログラムを紹介します。アメリカで開発され、山梨県清里にある「日野春校」

(http://www.nots.gr.jp/info/school_info/hinoharu.html) 広義な意味での「冒険教育」においても行われている代表的な冒険教育プログラムです。

ロープコースと呼ばれる森の中などに自然の立ち木や丸太、ロープ、ワイヤーなどを使って設定されたフィールドがあります。その施設の中でおこなわれます。大きなアスレチックのようなイメージを抱いていただければと思います。



ロープコースの例

高尾の森わくわくビレッジの施設

<http://www.wakuwaku-village.com/>

高さ 15mの巨大アスレチック施設です。プロジェクトアドベンチャープログラムで使用します。(プログラム専用施設) 慣れない環境で、仲間と信頼関係を築き、新しい挑戦をする施設。

PA (Project Adventure)を用いたプログラムは、種類があります。

ローエレメント (低い位置に設定されたコース)

グループのメンバーがお互いに体で安全をとり、支えながら挑戦する。特にコミュニケーションを必要とし、徐々に信頼関係が形成されていくようなプログラムとなっています。

渡された課題にどのように乗り越えていくかの体験となります。例は、低い位置からの壁をどのように乗り越えるかということになります(写真1)。

スパイダーズウェブ・張り巡らしたゴムとロープ・蜘蛛の巣を通り抜ける体験例(写真2)です。

引っかからないように通り抜ける体験ですが、安全と相手への信頼など含めてコミュニケーションをはかり進めていくものです。



写真1



写真2

イニシアティブ (ロープやイスなど簡単な道具を使い、課題をクリアする)

パイプライン体験例。

与えられた課題を仲間とともに工夫して協力しながら課題解決していくものです。課題を解決していくには、仲間との話し合いが必要で、その実行には全員の意思が統一されなとうまくいきません。挑戦と失敗を繰り返しながら他者との関わり方を学びます。写真3は、ハーフパイプの上をビー玉を転がして、最後数メートル先のバケツに入れるものです。工夫とコミュニケーションを図りながら、行っています。



写真3は、ハーフパイプの上をビー玉を転がして、最後数メートル先のバケツに入れるものです。工夫とコミュニケーションを図りながら、行っています。

ハイレlement

高さ6m~10mに設定され、ハーネスとロープでグループのメンバーに安全を確保してもらいながら行う。1人で行うものは、高さへの恐怖心から強烈な自己との葛藤に出会います。2人で行うものもあり、そこから得る信頼、達成感は日常では体験しがたいものとなります。

写真4は6m~10mは人間が恐怖を感じる高さです。その高いところからブランコに飛びつく行動となります。写真5はいわゆるクライミングウォールです。右側の写真6は、一本の柱を通る体験となります。



写真4

写真5

写真6

下にいる仲間が支えになります

研修事例の紹介

事例①【T社の場合・新入社員研修・1泊2日】

狙いは、夜動機づけをする。計画してシュミレーションとなります。翌日、実際の体験し、競争する。その結果、計画が成功したのかを含めて検討することになります。

- ①動機付け、作戦立て
- ②課題解決ゲームをラリー形式で実施
- ③得点にて評価、振り返り

事例①【S社の場合・管理職研修・3時間】

ねらい

- ・体験活動を通して「リーダーシップ」を考える。
 - ・自分の強みと弱み、グループの強みと弱みを知る。
 - ・自分の役割についてや管理職としての立場役割への自覚を促す。
- ①即席でチームを組み、課題解決を行い、自分の特性をしることが重要で自分の強みをするところにあります。即席チームの中で、誰がリーダーシップをとり、聞く側になるのかなどを経験することになります。
 - ②体験の過程の中での気づきを見える化
 - ③振り返りから、考え、プランをまとめる

冒険教育プログラムのメリット

このプログラムのメリットを述べますと、

- ①日常とは違う状況に身をおくことで体験したことが強調される。
 - ②正解のない活動が、主体的な試行と思考を育てる。どうしたらうまくいくのかを考える機会となります。
 - ③一方通行でない他者との関わりが学びを促進させる。お互いの関わりの中で成長する。
 - ④個人の成長を伴うチームカアップが見込まれる。
- 相乗効果によりチームが個人を引き上げたり、個人がチームに貢献、引き上げることに結び付きます。

企業研修、学校の教員研修に提供できます、このプログラムを通して、自然や人とのかかわりの中で人生を前向きに生きている人と定義され、『アウトフッターの育成』を行い、国際自然大学校としても社会に貢献していきます。