

資料 4

山野委員発表資料

Nobody's Perfect

—例として—

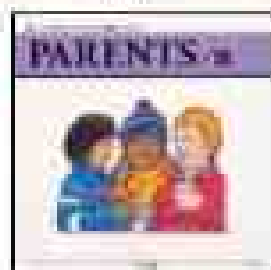
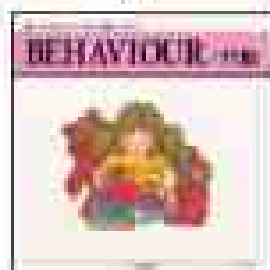
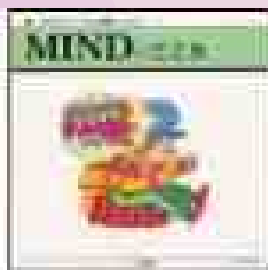
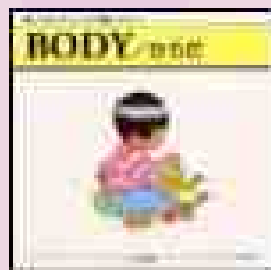
完璧な親なんていない！

カナダ生まれの親支援プログラム



ひとなる書房

- 完璧な親なんていない！
- 親教育プログラムの
すすめ方



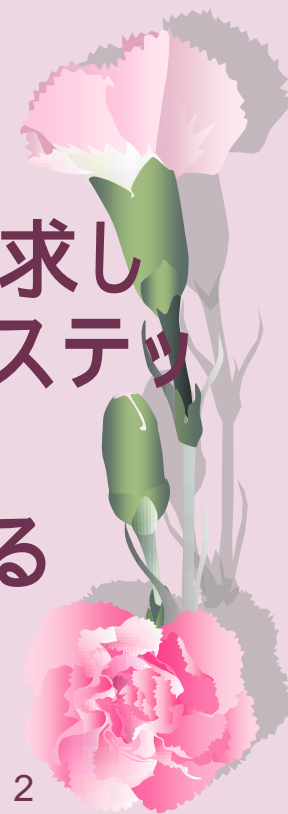
ドメス出版

- ノーバディーズ
パーフェクト
全5冊

Nobody's Perfect Program

(1) 基本的な考え方

- ❖ 親は自分の子どもを愛し、よい親になりたいと願っている。
- ❖ はじめから一人前の親などいない。
- ❖ 親のニーズを満たすことは、子どもの要求しているものを満たせるようになるためのステップとなる
- ❖ 親は実際的で前向きな方法を求めている



Nobody's Perfect Program

(2) 特徴

- ❶ 参加者がすでに知っていること、行っていることを土台にしている
- ❷ フレキシブルである：プログラムは参加のニーズによって計画される
- ❸ 参加者が、相互にアドバイスやサポートをしながら関係を築く
- ❹ 危機的な状況や、深刻な問題をかかえる家庭を対象にしたものではない

Nobody's Perfect Program

(3)ねらいと目的

プログラムゴール)

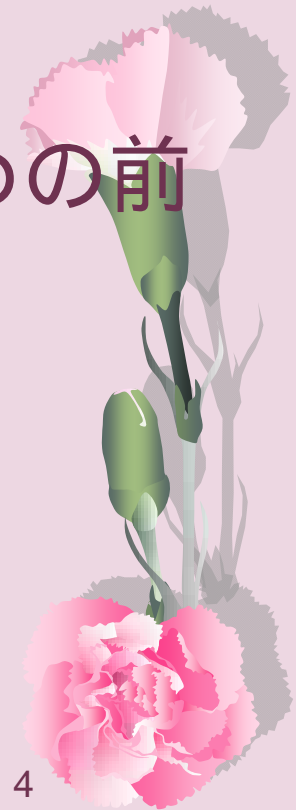
親としての役割などについて安心して考えられる場を提供する

親が自分の長所に気付き、子育てのための前向きな方法を見つける手助けをする

キーコンセプト)

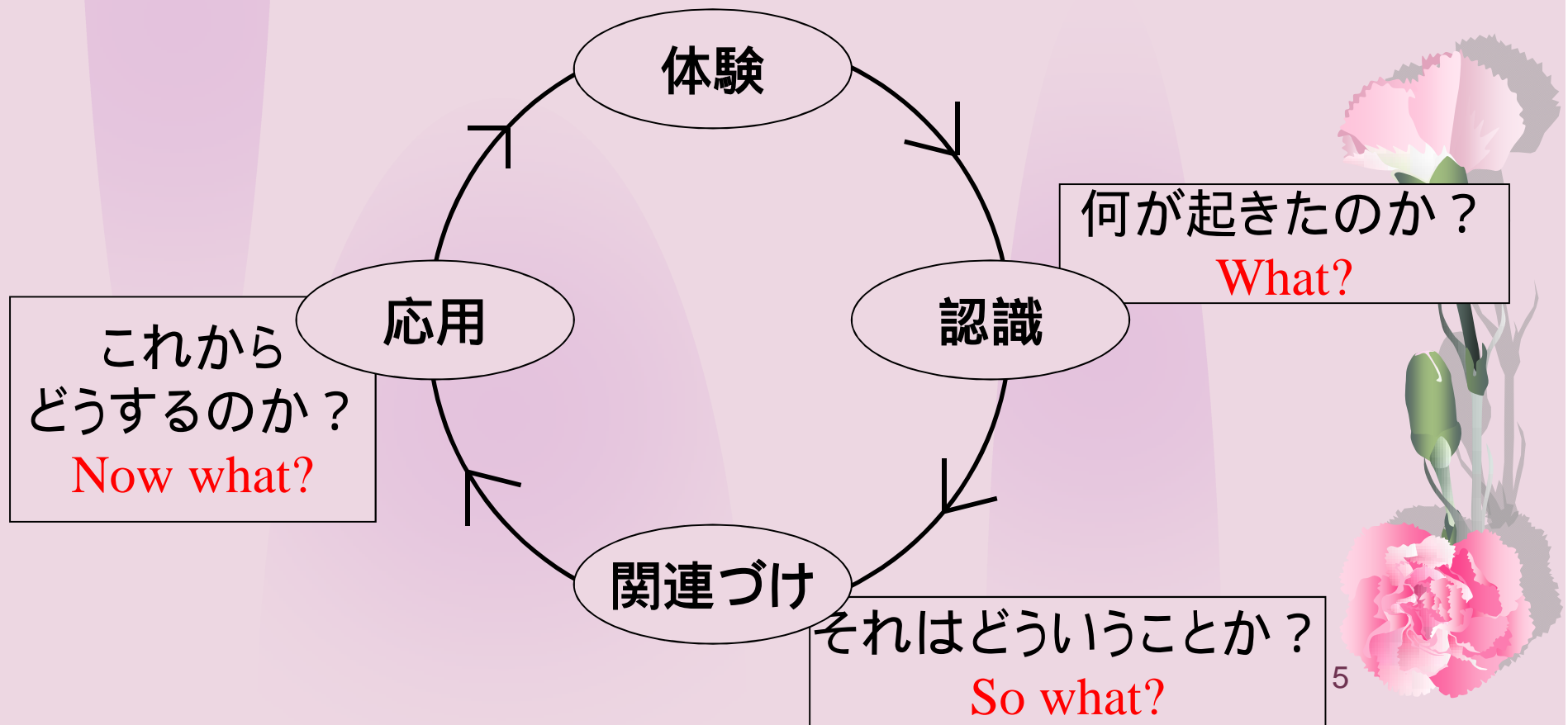
価値観の尊重

体験学習



体験を通して学ぶ・・・

- ❶ 参加者に何をすべきか、どうすべきかを教えるプログラムではない
- ❷ 体験を通して学んだ事を生活の様々な場面で応用できるようにする



ESP

ファシリテーションの3本柱

Empowerment

自分の長所に気がつく
自分らしさ・自信・前向き

Safety・Security

価値観の尊重
安心できる場の提供

Participation

参加者中心

基本的なプログラム内容

- 0 ~ 5歳の子どもを持つ親が対象
- テキストで必要な情報を提供し、さまざまな問題に対処できるよう手助けする
- 参加者中心
- 毎週1回、2時間、8回連続で行う

プログラムのアウトライン

オープニング (Introduction)

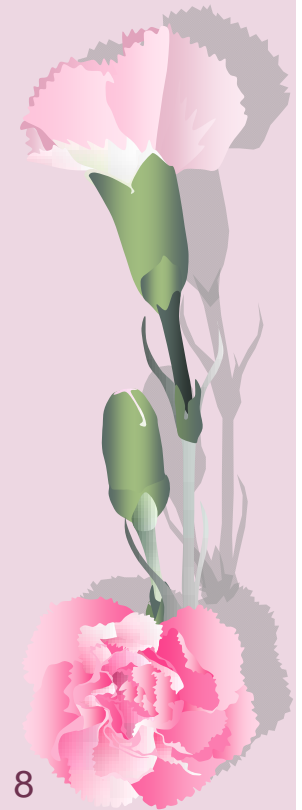
- あいさつと受け入れ
- アイスブレイキング
- ルールの確認 (参加者の約束ごと・同意)
- チェック・イン (一人一言)

主部 (Main part)・・・前半→Tea time→後半

- ディスカッション
- アクティビティ

結び (Conclusion)

- 反応 (Reaction)
- 学んだこと (Learning)
- 行動 / 印象 (Behavior / Impact)



取り組み例：親支援プログラム (体験学習、価値観尊重)

Nobody's Perfectの効果～親の自信

🌸 < 自記式質問紙調査 >

🌸 基本属性：養育者・子どもの年齢、子どもの人数

🌸 項目：NPにおいて重視されるE(エンパワメント)、S(安全)、P(参加)および上記3つの目標に関連する認知を測定できる項目を検討・作成し、最終的に18項目を使用。4件法により測定。

🌸 < 調査期間 > 2006年4月から2007年3月

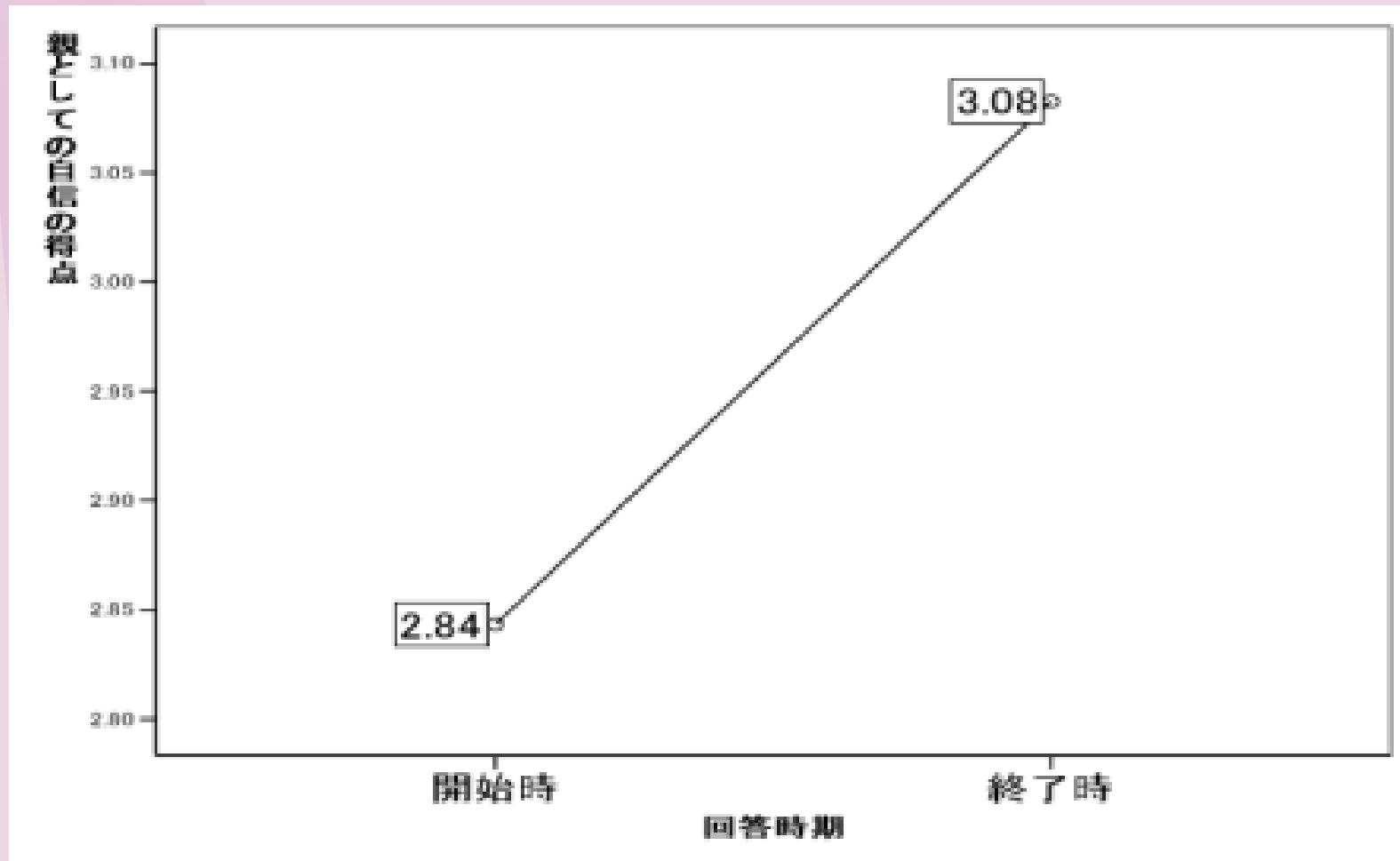
🌸 < 調査対象 > ある市内4ヵ所で実施されたNPに参加した養育者42名

🌸 < 有効回答数 > のべ86名

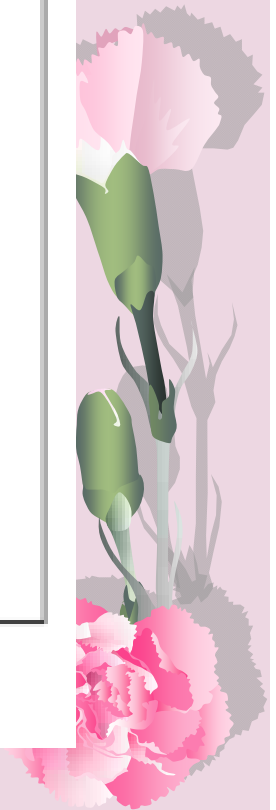
(開始前・終了時・同窓会時の3回調査時の回答数)



NP受講事前・事後の変化(山野ほか2007a) 「親としての自信」得点



親の年齢による違いは見られなかった



アンドラゴジー・モデルは、いくつかの前提をもとにしているが、『成人教育の現代的実践』では、次の四つを基本的な前提として強調している。

- ① 学習者の自己概念には自己決定性が含まれる
- ② 学習者の経験が用いられるべきである
- ③ 学習へのレディネスはニーズに基づくものである
- ④ 学習に向かわせるものは生活中心のあるいは問題中心なことである

- ① 学習の雰囲気は、自分は受容され尊重され支持されているのだと大人に感じさせるものであるべきであり、「指導者と学習者との間に共同探求者としての相互性の精神」が存在すべきである。
- ② 教育・学習のプロセスは、学習者と指導者の共同責任であり、「指導者」は教授者というよりはむしろ情報提供者や学習のつなぎ役になる。
- ③ 学習者は、自分たちの進歩の証拠を自分たちで得る手助けを指導者にしてもらいながら、自己評価を行うべきである。
- ④ 学習者の経験を引き出すために、参加体験型の技術が用いられるべきである。
- ⑤ 学習者が自分の経験を客観的に眺め、そこから「学び方を学ぶ」のを支援する活動を組み入れるべきである。
- ⑥ カリキュラムは、主催する教育機関のニーズよりも、むしろ一人一人の実際生活の関心事に応えるように組まれるべきである。
- ⑦ 指導者は、一人一人の関心事に合わせなければならないし、これらの関心事にあった学習経験を展開させなければならない。

これらを、「ペダゴジー」と比較しながらまとめたものが（表3）である。

表3 ペダゴジーとアンドラゴジーの前提の比較

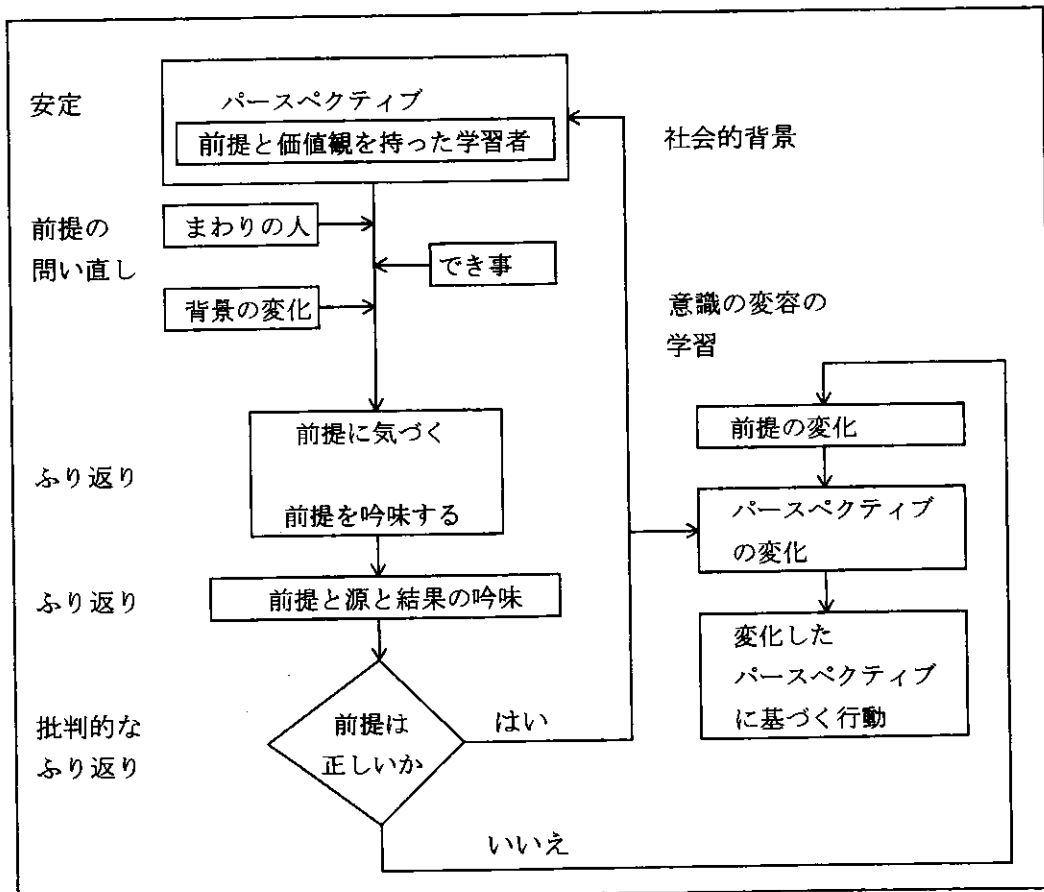
	ペダゴジー	アンドラゴジー
学習者の自己概念	教師や親などの大人の指導下での学習 (依存的段階)	自己主導的な学習 (自己主導性の増大)
学習者の経験の役割	学習資源にする事が難しい	自他の学習への豊かな資源となる
学習へのレディネス	子どもの発達に応じ、あるいは社会の制度に従って進められる	ライフサイクルによる異なる発達課題や社会的役割の変化による
時間的パースペクティブ	将来大人になったときのための学習 (応用の延期性)	学習成果をすぐに生活に役立たせるための学習 (応用の即時性)
学習へのオリエンテーション	系統的な学習が中心 (教科中心性)	問題解決的な学習 (問題中心性)

(参考：『生涯学習テキスト②』実務教育出版、昭和62年)

アメリカの成人教育の指導者ウィリアム・A・ドレイブスは、著書『成人指導の方法』の中で概ね次のように述べている。

- ・従来の定型的な教育のように、学習者は当該科目についての知識は持っていないという前提で指導を行うのとは異なり、成人教育においては参加者が有している様々な技術、才能、展望を、指導者のあなたは、当然、コースの中でそれらを最大限に活用すべきである。
- ・クラスには様々な背景を持った多種多様な人々が集まって来る。グループ内の人々の持つ社会生活上の特徴を活用することによって、それらの多様性は興味深い学習資源になりうる。
- ・それぞれグループ内の個人は、何らかの人生の冒険の経験者であり、重要なのはその人たち自身の展望や見通しと授業の討議内容とを結びつけ、関係づけていくことである。
- ・グループのメンバーのこれまでの体験を活用することによって、指導者は、自分だけの経験を素材としたり、あるいはメンバーの意見を単に尋ねるだけの方法に比べてかなりの程度、学習の過程に参加者をかかわらせることができる。
- ・参加者の知識を引き出していくことは少なくとも三つの利点がある。
 第一は、彼ら自身がかかわることによって彼らの学習が向上すること。
 第二は、彼らのフィードバックや相互交流によってあなたの指導したことが肉付けされ、あなたがねらっていたことに対する有効な助けとなりうること。
 第三は、参加者が指導者が考えつかなかったような事実情報、考えを提出してくれること。

図6 意識変容の学習のプロセス



(引用：『おとなの学びを拓く』)

(2) 参加体験型学習の意義

前章でみた「自己決定型学習」や「意識変容の学習」の理論を、参加体験型学習の特色と効果に視点を当てると以下のようにまとめることができる。

ア 特色

- ① 学習者（自分）中心の学習である
社会と自分、自然と自分、集団と自分というように、学習内容には、いつも「自分」が軸となっている。
このことによって、学習者の学ぼうとする意欲を喚起し、何のための学習かを鮮明にすることができる。
とりわけ学習者自身の体験をベースにすることは重要であり、主体的な参加を促すことができる。
- ② 身体とすべての感覚を用いる学習である
見たり、聴いたり、触ったり、嗅いだり、味わったりといった、様々な身体感覚を用いることによって記憶が確かなものとなり、より一層理解を深めることができる。
- ③ 学び方を学ぶ学習である
様々な課題を科学的に考え、自ら解決する手段や方法、知識や技術などを獲得する方法を体得することができる。
- ④ 頭でわかることと行動がかわることをつなぐ学習である
体験から学び、態度や行動の変容へと結びつけていくためには、体験を理論化したり、抽象化するとともに、一般化するプロセスが求められる。経験した学びを掘り下げ、これを分析し、分析結果から行動の方向性や指針を導き出していくことが重要である。
- ⑤ 自分と他者とのかかわりを通して学ぶ学習である
人とかかわる中から自分が見えてくる。人とかかわりの中に新たな自分を発見する。自分の意見を聴いてほしい、理解してもらいたいという意思を持って他の人とかかわり、表現を工夫することを通して自主的、主体的に生きていくことが体験的に学習できる。

(参考：『学習活動支援と参加体験型学習』学習方法開発研究会、平成11年)

イ 効果

- ① 主体性…「わたしが」
主体性を養い、対象と自分とかかわりを意識するようになる。
- ② 現実性…「いま、ここに」
現実におきていることを素材として取り上げることで、興味・関心が高まり、開かれた心、聴く耳、観る目、豊かな表現、判断力が育てられる。
- ③ 協働性…「たすけ、たすけられる」
相手は、自分をうつす鏡となり、他の人とかかわりの中から学ぶことができる。
- ④ 創造性…「つくる・つくりだす」
自ら主体的に活動することが求められるので、自分の手でつくりあげていく能力が育まれる。これまでにないものが生みだされる。
- ⑤ 試行性…「こころみる」
これまでの行動の枠にとらわれず、新しい状況に挑戦できる。これによって、新しい体験や考え方を生み出すことにつながる。

(参考：同上)

図10 学習展開プログラムの構成

段階	具体的な視点	指導者の働きかけ	キーワード
導入	<ul style="list-style-type: none"> ・開かれた雰囲気をつくるのが相互学習の基本 ・緊張をほぐし、学習者同士、学習者と指導者が相互に心をほぐす活動を準備 ・学習の方向性を示すアクティビティ 	<ul style="list-style-type: none"> ・第一印象を大切に ・心をひきつける ・開かれた雰囲気づくり ・学習者同士のコミュニケーションを深めるしかけ ・いつもと違った視点を 	<ul style="list-style-type: none"> ・気づく ・期待 ・思い出す ・楽しい ・きっかけ
展開	<ul style="list-style-type: none"> ・学習者の興味・関心を喚起 ・これまでの常識的な視点とは違った視点 ・興味をくすぐる体験 ・引きつけた関心を集中させ、抽象化し、心へ残る体験へ ・学習の過程で芽生えた様々な疑問や意見を話し合いを通して自分の意思へ ・学習者相互の関係性で認知していける支援 	<ul style="list-style-type: none"> ・テーマを深める ・不安の残る導入から次第に方向性が見える支援 ・心に迫る体験、過去の経験につながる体験 ・ハプニングから生まれる体験の広がり 	<ul style="list-style-type: none"> ・驚き・五感 ・違和感 ・意欲・知識 ・発見・疑問 ・うれしい ・できた ・達成感 ・信頼感 ・協力・協働 ・創造
まとめ	<ul style="list-style-type: none"> ・導入、展開で得られて学習を自分のものに ・一人一人は自分の学習活動の「ふり返り」 ・自らの体験や変容を共有する「わかちあい」 	<ul style="list-style-type: none"> ・自分の感動や変化に気づく「ふり返り」 ・違いと共通点を認めあう「わかちあい」で自分をより深く理解 ・他の人の発見や感動を共有する時間 	<ul style="list-style-type: none"> ・ふり返り ・わかちあい ・かわる ・共有化 ・確認 ・問い直し

(参考：『生涯学習支援のための参加型学習のすすめ方』ぎょうせい、平成12年)