

## TAP グラフィックス

TAPセンター長 難波克己

### TAPの意味について

TAP（タップ）って何ですか？ と初めて知った人から聞かれる言葉だ。

Tamagawa Adventure Programの頭文字を名称としているが、そのほかにも意味が含まれている。

例えば、Tap – idea

Tap into to make as much as possible of the ideas,  
experience, knowledge that group of people has etc.

– Longman Advanced American English Dictionary –

この辞書の定義のように、「経験知、知識、アイデアを提供すること」、つまり教育に関する様々な叡智を状況、環境など社会の変化に読み解きながら、先を見据えて効果的なプログラムを提供していくことと意味づけができる。

アドベンチャー教育のねらいは人に刺激、変化、意義、意味、意欲、エネルギー、変化を持たらすこと。玉川学園の全人教育の目指すところ、人間としての成長を続けていくための触媒だとも捉えることができる。なぜなら、TAPはある種の基盤教育として捉え、アドベンチャーベースの教育手法は体験から学ぶこと、そしてその学びのプロセスに焦点を当てること、なぜ学び、何を学ぶかが検証された実践法であることを大切にしている。

TAPの継承しているプログラムは、40年以上前に体験教育の一手法を開発したProject Adventure (PA) に由来する。その目的は、個人とグループの持つ様々な能力をいかにフルに発揮できる学びの環境を提供すること。その結果として、社会的に貢献ができる人となること。その手段として、ワークショップ形式の学びの場を創り、様々なユニークな人間関係を築きあげる活動を通して、個人の育つ環境の中で自己認識／自己理解、人と関わる中でどのように他者理解ができるのか、そして地域社会に生きる一員として貢献できるのかの方法を探った。

今現在の玉川教育にはアドベンチャーのDNAを受け継いでいるプログラムが3つ挙げられる。一つ目がTAP、二つ目はラウンドスクエア、そして三つ目がIBプログラムである。これらのルーツはクルト・ハーンのエデュケーション哲学が基盤になっていて、玉川の目指す全人教育と合致している。この視点をコアバリューとして人の力を引き出す様々なプログラムを適用させて教育活動を行ってきた。

1974年にPAの手法がアメリカの教育界に紹介された当時、教育目標と評価の視点は次の3項目

に焦点が当てられていた。

- (1) 児童生徒の自己概念、自信、個々の持つ個人的な能力をのばすこと。
- (2) 運動生理、心理面での能力を高めること、特にバランスや身体調整力などを向上させること。
- (3) 当時に蔓延が見られた、消極性、無関心感、学ぶことに対する消極的姿勢などを乗り越えること。

当時の学校教育課程ではこのような目標が掲げられ、400以上の学校に導入されて実践研究が始まった。そして、これらの目標とした項目に関して肯定的な結果を残した。そして、アドベンチャー教育の持つ要素は更なる発展を遂げて、野外教育、環境教育、レクリエーション教育、セラピューティック（療法）、人材開発の領域に広く応用されてきている。

日本の教育界ではアドベンチャーアプローチが紹介されて約20年が経過した。これまで日本全国の学校教育の場ではどれくらいの実践が行われているのだろうか？ そして、その教育的効果はどのように結果として現れているのだろうか？ 今後の課題はそれらを検証する時期を迎えていると言えるだろう。

TAPセンター（2000年～2014年まで学術研究所心の教育実践センター）は児童・生徒の心と身体を育てる目的で導入された。TAPの取り組みは主に児童・生徒の内面的な成長を促し、他者との関係の中で学習上のアカデミックスキルを支えるソーシャルスキル、さらに「生きる力」として広い範囲でのライフスキルを促進するプログラムを提供することである。TAPそのものは見方を変えるとその手法は「教育工学」と捉えられ、今後益々大学教育の中における「基盤教育」と位置づけられニーズが高まっていく。

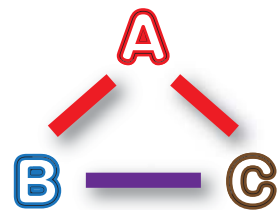
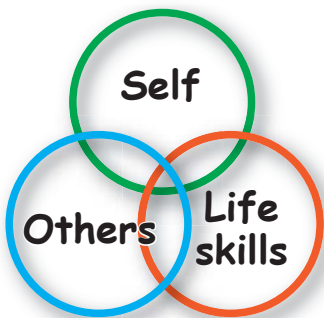
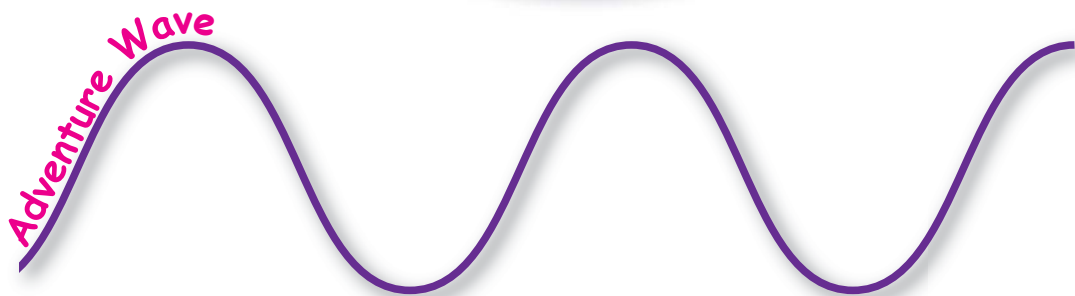
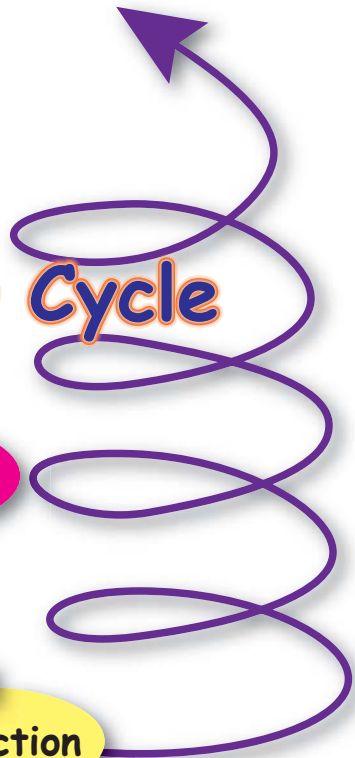
TAPでは過去数回にわたり研究会及びシンポジウムを開催してきた。今後も大学機関としての使命と役割を発信し続けることから、全国のアドベンチャー教育を実践している人たちのモチベーションを刺激し、実際に臨床から得た有効な情報を、その意味と価値を共有するためにフロントランナーとして歩いていくことが望まれている。アドベンチャー教育の手法を適用した実践研究が少ない中、TAPがこの新しい実践教育の領域において担っている使命は大きい。

# いろいろな C

理論は実践のためにある



## Learning Cycle



# Caring

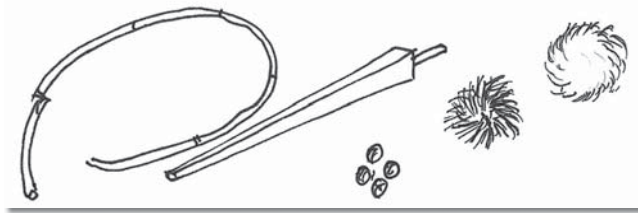
人の集まる形はとても大事だ、それは学びの環境をつくる。人の関わる場によって、関係も変わるだろう、場の持つ力を使って学びを支援することもファシリテーション。



# Configurations



# TOOLS

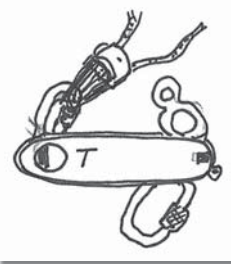


アドベンチャープログラムでは様々な用具や道具を使う。それらは学校では体育用具であったり、遊具であったり、実に様々な道具を駆使してグループワークに応用する。反面、それらのツールは決して特別な物ではないのだが、とても役に立つアイテムだ。たまにゴム製のニワトリや豚が登場して空を舞う?! それら是一体どうやって使うのか? まさにTAPプログラムに参加して分かること。

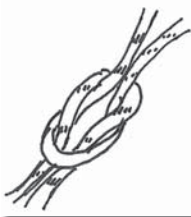


ファシリテーターにとっての一番のツールは何でしょうか?  
あなたにとっての重要なツールは何ですか?

前ページにある「いろんなC」はグループワークの過程で個人とグループを支援する上でヒントとなる理論を図で表現している。これが分かるかどうかでファシリテーターの力量が見えるか?



チャレンジコースを例えるとスイスアーミーナイフのようだ。一つ一つのエレメントに幾つかの要素が含まれており、一つの使い方だけでなく、工夫の次第で多様なチャレンジ環境を創り上げることができる。



そして、チャレンジコース/アドベンチャープログラムには幾つものメタファー（比喩）が含まれている。それらは宝物探しのヒントのように散りばめられており、振り返ってふとした時に気づきを与えてくれる。

例えば、ハイエレメントの際に時間に余裕があるグループでは事前にロープワークを学ぶ。自分と仲間の安全を守るロープの結び目を学ぶ。子ども達にとってこの時間が大切なのは、ロープの結び方は教えてもらう前には一度もやったことのない経験だろう。そして直ぐに結べないことが普通だ。そこで、トライ&エラーを繰り返すことになる。そして結び目が結べた瞬間に達成感を味わう。今まで出来なかったことが「できた!」瞬間は日常的にそうあることではないだろう。結び目一つでかなりの高揚感というか、自己効力感が得られるものだ。まさに、「できた」習慣は脳内のニューロンが繋がった瞬間を迎える。





# WORDSMITH

体験教育の原則とは？

先人の言葉から拾ってみると、ある世界観が見えてくる。

学習者は参加者であって情報の受け手ではない、教わることは学びにならない、自らが苦勞して答えを見つけ出すことからの学びが起こる。

体験学習はアクティブなもの、しかし単に身体面のことだけではない、問題を解決する上で要求されるクリエイティビティ、問う力、他者と関わる力、実験することから学びが起こる。そこで重要なのは、自らが自己に責任を持つことである。

体験することから意味を見出す内発的な動機が大事、自らの意思で、自由性、独立性、自発性、自己選択、責任感、感情面をコントロールする力、活動と学びの関連性は必須、学ぶ内容が学習者にとって意味あるもの、実際の生活に結びつくもの、価値のあること、今も将来にも生かせること。

ふりかえることの大切さを強調、実際に他の状況との関連性、転移性があることが大事。ふりかえるスキルは練習で身に付く、習慣化がスキルを伸ばしていく。

学ぶもののスタイルは異なる、多様な学び方に合わせる、柔軟性、創造性、意図性が必要である。

ファシリテーターの使う比喻／暗喩などに「気づきや学びにつなげる」意図性があること。プロセシングの大切さ、日常に繋げる工夫、瞬時の学び、そこでしか学べないモーメントを大事にすること。

学びを促進する環境とは個々の存在価値が認められ、尊重され、サポートされる場である事が必須である。

楽しい雰囲気は学びを活性化する、コミュニケーション、協力、問題解決、楽しさの神髄は段階的にシーケンシングをすることを通して積み上げるもの。

ジョン・デューイ曰く、ほぼどんな体験からも学べることはあるが、将来の成長を目指した状況での体験から真の成長が生まれる。