

## 初年次教育におけるチームアプローチを用いた実践例 —A.S.E：イニシアチブゲームの考え方と活用を例として—

文責：小森 伸一

### 1. はじめに

初年次教育は導入教育や一年次教育とも呼ばれる（アメリカでは“First Year Experience”）。少し前まで高校生だった「新入生たちの基礎学力、学習に対する動機づけおよび授業への取り組み方には、かなりの個人差がある」ものの、その多様な学生について「学習能力や意識の上でも『大学生』と呼べるような存在になるようにと導く」ことを目的している<sup>1</sup>。日本における初年次教育は、2000年前後から取り入れられ、その後多くの大学において急速に実施されて、とくに私立大学を中心に普及してきたとされる。2007年の国立教育政策研究所の調査によれば、97%の国公立私立大学において導入されていることが分かっている<sup>2</sup>。東京学芸大学でいえば、平成2015（平成27）年度のカリキュラム改編ともなって初年次教育の科目が組み込まれた。先のデータからみると、比較的遅れて始まった感がある。

初年次教育の内容は、一般的に「スタディ・スキル」、「スチューデント・スキル」、「専門教育への導入」、「情報リテラシー」、「学びへの導入」、「キャリア・デザイン」、「自校教育」などと幅広い<sup>3</sup>。本学でも、総じてこれらの内容について扱うような共有のガイドラインがある。筆者が担当する健康スポーツ科学講座における初年次教育では、それらに加え、学生同士がある課題に対して対話をしつつ、協力や試行錯誤の活動を通して思考し行動することで学びを深めるチームアプローチを積極的に取り入れている。上記7項目に加えるとしたら、「チームワーク・スキル」、「課題解決スキル」、「コミュニケーション力」などといった名称となるであろうか。

その意図としては、先の初年次教育の目的にあった大学生としての「学習能力」や「意識」を養うという点に加え、大学生生活をスタートするにあたり「人との関わり」や「協働すること」が、より充実した大学生活を創造していく上での基盤としていくというねらいがある。実際、4年間という長きにわたる大学生生活の間には、乗り越えなければならない多くの課題や困難と向き合うことになる。時にそのような課題は自分一人で行き届くだけでなく、チームとしてすること、解決することを求められることも少なくない。それゆえ、卒業というゴールテープを切るには、当然自分自身のやり遂げようとする気持ちや行動力も必要であるが、それと同じくらい仲間と建設的なコミュニケーションを築き互いに協力助け合いながらするという要素とその力も重要となってくると考えられる。しかし、近年の大学生も含めた青少年は、概してこのような力が弱くなっていることが懸念されている。そこでわれわれの講座では、人との創造的な関わりや協働することの有効性、またそうするための効果的な考え方や方法などについて理解を深めて、その後のより豊かな大学生活につなげてもらいたいという願いがある。それゆえ、そのような主旨を含意した内容を初年次教育に取り

入れているのである。

またこのようなチームアプローチを意識した内容は、大学の授業においても主体的・対話的で深い学びのアクティブラーニング形式の学修方法が推奨されている点にも合致している。このアクティブラーニングの実践は 2020 年度完全実施の学習指導要領（小学校）でも強調されているところである。本学は教員養成大学であることから、アクティブラーニングの一形態となるグループワークや協働活動を通じた学びを意識して自身が体験しておくことは、教員となった際の学校現場での実践的活用という点からも有意義であろう。加えて、本学は学校教育課程とは別に教育支援課程も有することから（健康スポーツ講座の中では「生涯スポーツコース」がこれに当たる）、このようなチームで課題にあたるという認識と実践は、教育支援・教育協働に関わる人材育成という観点からも有益であると考えられる。

本稿で取り上げる初年次教育で扱っているチームアプローチの実践にあたっては、より具体的には A.S.E（Action Socialization Experience）、中でもイニシアチブゲームを活用している。その活動がどのようなもので、どう実践しているかについて、次項にて紹介していきたい。

## 2. 初年次教育におけるイニシアチブゲームの導入例

### 1) A.S.E およびイニシアチブゲームとは

A.S.E.は、Action Socialization Experience の略で、行動社会化経験や社会性を育成する実際体験などと訳される。個人では解決できない精神的・身体的課題を、グループの仲間同士で対話し協力しあいながら解決していく体験的活動の総称である。屋内外の場所を問わず、また机上で行うものや体の動きを要するものなど、目的に応じた多種多様なアクティビティがある。現在では、企業研修、（スポーツ）チーム、学校・クラスなどにおけるコミュニケーションの醸成、人間関係・社会性のスキルトレーニング、凝集性の促進、チームビルディング（組織力の強化）の育成などといったことを目的にさまざまな組織・団体や場面において実施されている。

イニシアチブゲームはその A.S.E の一つの具体的活動の名称である。ある与えられた課題をクリアすることを目指すというゲーム感覚で行われる。目安として 5～10 人程度で一グループを編成し、1 ゲームにつき 1 課題が与えられる。メンバーは課題について話し合いながら、さまざまな解決法を試しつつ解決を目指していくというプロセスとなる<sup>4</sup>。

イニシアチブゲームのねらいは、おおよそ 4 つに分けられる。それらは「アイスブレイク」、「コミュニケーション」、「信頼関係」、「問題解決」であり、後者になるにしたがって、概して心身にかかる負荷が大きくなり課題の難易度も高くなる。それゆえ、指導者が進めるにあたっては、前者から後者へという手順を踏むのが理想とされる。

「アイスブレイク」活動では、最初の段階で取り入れ、比較的簡単で楽しい課題となるようなアクティビティとなる。そうすることで、仲間同士の緊張を和らげ打ち解けた雰囲気を作り、互いの親密性を高めて続く課題への土台づくりとするのである。次の「コミュニケー

ション」活動では、課題に当たる中で、自分の意見を伝え、一方で他者の話を聞くといった対話の機会を多くもつことを通して課題解決に向かうようなゲームをする。そうすることで、互いのコミュニケーションをより深めていくねらいがある。さらに「信頼関係」活動では、これまでのアクティビティよりも心身の両面でのストレスを一步進めるような取り組みのゲームとなる。より危険度の高い場面での課題を設定し、自分の心身の安全を他のメンバーに委ねる一方で、他のメンバーはその安全を引き受けるといった相互の信頼関係や責任感を育むことをねらいとする。最後の「問題解決」活動は、これまでの3段階のアクティビティの最終段階としての総仕上げ的な取り組みとなる。より難易度の高い課題について、これまでの活動によって築き上げてきた親和性、凝集性、安心感、相互信頼、チームワーク（つながり・助け合い・協力・協働、等）といったチーム力を総結集して挑戦し、試行錯誤を通して解決を目指すのである<sup>5</sup>。

このような課題に向けた活動・ゲームでは、その方法に正解や間違いというものがあるわけではない。むしろ、メンバー同士が関わり合い対話を通してトライ・アンド・エラーを繰り返しながら解決へ向けて取り組んでいくというように、個人およびチームとしてチャレンジしていくという姿勢ならびにプロセスが重視される。また、課題の成功・失敗に関わらず、そのアクティビティを単にやっただけで終わりにするのではなく、実施後の「ふり振り返り・シェアリング」の活動が重要となる<sup>6</sup>。それをすることによって、自分たちのしたこと、体験したことや学びがどうだったのかについて、相互に確認しその理解を深める機会となるからである。

我々はある出来事をふり返ることで、断片的でバラバラだったその時の記憶（感覚・考え・感情・イベント、等）について一つのまとまりとして認識する。そして、その中に個々にとって大切な意味を持つ経験を見い出すのである<sup>7</sup>。したがって、ある出来事についてふり振り返り、それを他と共有・共感するシェアリングの機会をもつことは、個とグループが体験したことの意味・意義を自分たちの認識の中に引き出し位置づけることになるのである。それはまた、自分とチーム（仲間・他者）についての創造的理解を拡大し、それぞれの成長につながるものと考えられるのである。

## 2) 授業にどのように活用しているか

東京学芸大学の初年次教育は「〇〇入門セミナー」という名称で科目立てされている（〇〇に各選修・専攻・コース名が入る）。筆者はもう1人の教員とチーム・ティーチング形式で3科目を担当している～「保健体育選修入門セミナー」（初等教員養成課程用）、「保健体育専攻入門セミナー」（中等教員養成課程用）、「生涯スポーツコース入門セミナー」（教育支援課程用）。

これらの各15回の授業において、前述した初年次教育の一般的な内容に加えて、イニシアチブゲームを実施する回を設定している。その導入において、とりわけ特徴的な点としては、イニシアチブゲームも含めたA.S.Eを主活動とした1泊2日の宿泊研修を取り入れて

いることにあるだろう。いわば、「A.S.E.合宿」ともいってもいいかもしれない。実施時期は例年6月中の土日で行い、費用は別途徴収している（本学の新入生宿泊研修補助制度を利用することで1人当たり5000円程度；宿泊費・2回分食事代・研修室使用料金を含む）。実施場所は、学生の経済的負担を考慮し、現地集合・現地解散の可能な、大学からできるだけ近い地域を選定してきた。ここ過去2回は（2018・2019年度）、本学も協力会員である大学セミナーハウス（八王子市下柚木）<sup>8</sup>を利用し、そうすることで宿泊費も通常の施設よりも安価に抑えることができています。それ以前は、多摩市や府中市などのホテルに宿泊し、日中のアクティビティは近隣の公園を利用して行っていた。

この宿泊研修における活動プログラムの行程概要を表1に示した。1日目の昼過ぎに現地集合し、午後（約3～4時間）・夜間（約2～3時間）、そして2日目の午前中（約3時間）まで活動して昼過ぎに解散という行程となる。1日目午後と2日目午前の前半は屋外で活動となるが（セミナーハウス敷地内）、それ以外の時間および雨天の場合は、研修室を利用し

表1 宿泊研修のプログラム（行程概要）

	1日目	2日目
午前	<p>(各自移動)</p>	<p>起床 朝食</p> <p>講習 III</p> <p>イニシアティブゲーム 6 +ふり返り・シェアリング</p> <p>イニシアティブゲーム 7 +ふり返り・シェアリング</p> <p>《個人：研修全体のふり返り記録》</p> <p>閉講式・現地解散</p>
午後	<p>現地集合 開講式</p> <p>講習 I</p> <p>イニシアティブゲーム 1 +ふり返り・シェアリング</p> <p>イニシアティブゲーム 2 +ふり返り・シェアリング</p> <p>イニシアティブゲーム 3 +ふり返り・シェアリング</p> <p>イニシアティブゲーム 4 +ふり返り・シェアリング</p>	<p>(各自移動)</p>
夜間	<p>夕食</p> <p>講習 II</p> <p>講義 イニシアティブゲーム 5 +ふり返り・シェアリング</p> <p>自由時間・入浴</p> <p>《個人：1日のふり返り記録》</p> <p>就寝</p>	<p>(各自移動)</p>

での屋内での演習となる。実施時期が6月という梅雨シーズン真っ只中でもあることから、荒天にともなう室内での活動となることも想定して、屋内用の雨天プログラムも用意している。

またこの宿泊研修とは別に、イニシアチブゲームだけを行う授業回を合宿前に設けている。この予行実践をしておくことで、合宿での学びをより深めて充実させるねらいがある。この授業は例年、ゴールデンウィーク明けとなる開始から3~4回目に行っており、全体から見れば比較的初めの方に設定されている。その意図としては、先のねらいに加えて、新入生ということでもまだ級友との親交もまだ浅いことから、このイニシアチブゲームを初期段階で実施することで、仲間とのアイスブレイクやコミュニケーションの促進を図るということもある。そうすることで、大学という新たな環境において、そこでの授業や生活をより円滑に送れるようにするねらいも含んでいるのである。

### 3) ふり返り・シェアリングの重要性

上項1)でも触れたが、A.S.E.およびイニシアチブゲームでは、それを実施した後の「ふり返り・シェアリング」活動も含めて一連のアクティビティとして捉えることが大切である。また筆者自身も、チーム・ティーチングをしている同僚の教員ともども、そのことの重要性を認識した上で実施している。その方法には様々あるが、ここでは我々が実践している方法について、その考え方とともに紹介したい。

ふりかえり・シェアリングは、別の言葉でいえば「フィードバックすること」(以下、FB)という考え方もできる。このFB(=ふりかえり・シェアリング)を通して、自分がどうであったかを見るセルフモニタリング、及び他との感情・考えの共有によって自らの心的イメージを広げることができるとされる。そうすることによって、学びを深めて定着させ、個のもつ能力を引き出し高めることにつながる点で非常に有効であることが実証されている<sup>9</sup>。

FBは、他者FBおよび自己FBという大きく2つの面が考えられる。ここでの文脈で見れば、1つはゲーム・活動をファシリテイトする教員がするもので(他者FB)、もう1つは活動者の学生自身によるものである(自己FB)。さらに活動者(学生)側についていえば、自分自身をふり返る(自己FB)と、自分以外の仲間からのふり返り内容を共有するという(他者FB)に分けられる。したがって、活動後の「ふりかえり・シェアリング」は、できるだけまず自分自身がどうであったかをふりかえる時間を持ち(自己FB)、それをグループの他のメンバーと共有し合うようにする(活動者間における他者FBおよびシェアリング)。その上で、活動全体を見ていたファシリテーターとしての教員が、その体験がどうであったかについてコメントする(指導者・ファシリテーターにおける他者FBおよびシェアリング)という過程をもつのがより有効である。

その教員のFBにおいては、チームで課題解決を進める上での、リーダーシップやフォロワーシップの観点も含めた建設的なコミュニケーションの取り方に着目してコメントすることを試みている。そうすることで、学生が課題解決やそのための人間関係についてより考

え、学びを深められるようにというねらいがある。

さらに、それぞれのFBプロセス(=ふりかえり・シェアリング)を実際どうするのか(どのような視点をもってするのか)ということについては、われわれは「*I Like-Got/I Try*」のアプローチを基本としている。また、学生にもその方法と有効性について紹介している。具体的には、前者「*I Like-Got*」においてのふり返りは、ポジティブ心理学理論において、持続的幸福状態、すなわち繁栄状態(フラワーリッシュ:Flourish)にあることを意味するウェルビーイングの構成要素となる「PERMA(パーマ):Positive emotion/Engagement/Relationship/Meaning/Achievement」モデルを援用している。この5要素は主観的にも客観的にも測定可能であり、一つの観点だけで定義できるものではないものの、各要素がウェルビーイングの向上に寄与し得るとされる。これらの側面についてのレベルを引き上げることで、その人のウェルビーイング(=持続的幸福状態=繁栄状態)の活性化に通じることをふまえてのことである<sup>10</sup>。

「*I Like-Got*」パートでは、PERMAの5要素に「学習」(Learning)の観点を加えて、「PERMAL(パーマル)」とし、それぞれの点についての肯定的な自分への語りかけを通してふり返る。表2の左半分は、その「PERMAL」に基づいた肯定的意識を引き出す問いの例を、「好ましいこと」(like)と「得られた・達成した成果」(Got)の点から整理して示したものである。

表2 ふり返り・シェアリングの視点

<i>I Like-Got</i>		<i>I Try</i>
体験してみて生まれたポジティブな (好ましい・創造的)ことは?		今回やってみて(〇〇だったけど…)、 さらなる成長へ向けてすべきことは?
<i>Like</i>	P:生起した喜び・楽しさ・感謝・親切は?	(次回やる時に…)
	E:積極的に関わられたことは?	● 挑戦する課題は何?
<i>Got</i>	R:どんな良い関係を作れたか?	● 何を学ぶか?
	M:どんな意義・意味があったか?	● より上手くなる/より良くするために 何をしよう?
マインドセット	● フラワーリッシュ (Flourish; 繁栄) 的	未来発展的

↓  
【PERMAL (パーマル)】

Positive emotion (ポジティブ感情) / Engagement (積極的関わり) / Relationship (関係性)  
Meaning (意味・意義) / Achievement (達成) / Learning (学び)

一方、後者「*I Try*」パートは、体験してみて得た気づきを、次に挑戦(*Try*)すべき課題として捉えるアプローチである(表2・右半分)。すなわち、今回できなかったことや上手くいかなかったことがあったとしても、それを失敗や悪として否定的(ネガティブ)に見ないようにする。むしろ、ミスや間違いは気づきを促し意味を創り出して、理解を形成してい

く上で不可欠であり、自分や仲間がさらに成長するための次なるチャレンジ要素として捉えるようにするのである。挑戦し続けることで自分は成長できるという発展的かつ未来志向的な見方・考え方となる「成長型マインドセット」をもつことが、個々の能力をより伸ばす結果となることが分かっている。したがって、この「*I Try*」において、うまくいかなかったことやミスがあったとしても、「ここから何が学べるか?」、「どうすれば成長できるか?」などと自分に問いかけるようにすることが有効である<sup>11</sup>。

このように両者ともに前向きで創造的な視点を持ってふり返りを繰り返し練習することは、個々のポジティブ性の強化に寄与し、そのような繁栄的かつ発展的モノの見方と意識の習慣化につながる可能性があることが言われている。そして、そのようなポジティブな状態は、よりその人の視野を広げて創造的にし、さらに知的・身体的・社会的・心理的能力を向上する効果があるとされる（ポジティブ心理学における「拡張-形成理論」）<sup>12</sup>。

さらに、そのような個人の活性状態は、他者の状態やその個々の総体としてのチームパフォーマンスを向上し、そのチームパフォーマンスの高まりは個の成長へとつながっていくといった相乗効果が期待できるのである<sup>13</sup>。学生には、このような「*I Like-Got/I Try*」を使ったふり返りアプローチには、上述したような理論的背景と教育的効果があることについても伝えるようにしてる。

また宿泊研修では、その日の活動終了後に個人で内省し、その考えを記述するというのも行っている（1日目：就寝前に初日の活動について／2日目：閉講式前の最後のプログラムとして研修全体について）。その内省記録をする際にも、上述した「*I Like-Got/I Try*」の観点を使って記載するようにしている。

加えて、ふり返り活動によって生起された考えを、他者と共有するシェアリングの方法において留意していることについても触れておきたい。まずは、グループでシェアリングをする際、1人が話しているときには口を挟まず最後までしっかり聞くということである。また、原則的には全員が発言するようにする（もしその時に話したくないようなことがある場合は、その旨を伝えてスキップしてもらるか後回しにしてもらう）。このようにすることで、チームとしての一体感かつ相互の信頼感・安心感を作るとともに、自分事としての当事者意識を高めることにつながるからである。

次に、その共有活動の際にはできるだけ円形で行うのが望ましい。そうすることで、各自が全員の顔・表情を常に見ながら進めることができるとともに心理的効果があるとされる。それは、自己開示しやすくなり、発話数が増え、協調性が高まる傾向となると言われている。したがって、シェアリング実施時に円を意識して行うことで、より協調的な雰囲気の中で活発な意見交換となることが期待できるのである。

### 3. 終わりに

ここまで、初年次教育におけるチームアプローチとしての A.S.E.≡イニシアチブゲームの活用例について、その理論的背景も交えて紹介してきた。ここでは初年次教育のケースに

触れたが、仲間とのコミュニケーションを促進し、チームで協働して成果を上げることを体験によって理解を促すイニシアチブゲーム (A.S.E.) を導入することについては、初年次教育だけにとどまらないであろう。支援・協働やチームビルディング・チームパフォーマンスを強化することをねらった学習アプローチやプロセスを包含する他の授業においても有効だと考えられる。

また同時に示した「ふりかえり・シェアリング」の考え方と実際例も、チームとして課題に取り組むことや、仲間と協力してことを進めるようなプロジェクトの遂行においても援用可能であろう。また、そのような協働プロセスを通じて学びを促進するアクティブラーニングや PBL (Project/Problem-based learning) などに取り入れていくことも有効である。ここで紹介した方法は数多くある中の一つに過ぎないが、上述してきたように、そのアプローチは主としてポジティブ心理学における知見や理論に基づくものである。そして、筆者自身のこれまで実践体験においてもその有効性を肌で感じている。機会があれば、試していただければ幸いである。

#### <引用参考文献および WEB ページ>

- 1 藤田哲也 (2006) : 初年次教育の目的と実際、リメディアル教育研究、1(1) : 1-9.
- 2 山田玲子 (2009) : 大学における初年次教育の展開—アメリカと日本—、Journal of Quality Education、2 巻 : 158-159.
- 3 前掲書<sup>2</sup>、159.
- 4 山田亮 (2011) : 第 8 章 チャレンジベースドプログラム、自然体験活動研究会 (編)、野外教育の理論と実践、杏林書院、81.
- 5 前掲書<sup>4</sup>、76-80.
- 6 前掲書<sup>4</sup>、81.
- 7 鈴木聡志・大橋靖史・能智正博 (編) (2015) : ディスコースの心理学—質的研究の新たな可能性のために、ミネヴァ書房、48-49.
- 8 公益財団法人 大学セミナーハウスホームページ、(<https://iush.jp>、参照日 : 2020 年 10 月 2 日)
- 9 アーリック・ボーザー (著)・月谷真紀 (訳) (2018) : Learn Bette—頭の使い方が変わり、学びが深まる 6 つのステップ—、英治出版、138-154.
- 10 マーティン・セリグマン (著)・宇野カオリ (監・訳) (2014) : ポジティブ心理学の挑戦 “幸福” から “持続的的幸福” へ、ディスカヴァー・トゥエンティワン、30-58.
- 11 前掲書<sup>9</sup>、166-185.
- 12 Fredrickson BL: The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. Am Psychol., 56(3): 218-226, 2001.
- 13 ショーン・エイカー (2018) : 潜在能力を最高に引き出す法—ビッグ・ポテンシャル 人を成功させ、自分の利益も最大にする 5 つの種、徳間書店.