


令和元年度 国立山口徳地青少年自然の家 教育事業
「徳地アドベンチャー教育プログラム研修会」 for students

開催要項

1. 趣 旨 「徳地アドベンチャー教育プログラム」(以下, TAP)の体験を通して, その教育効果を体感するとともに理念や手法を理解する。
2. 主 催 国立山口徳地青少年自然の家
3. 後 援 山口県・広島県・島根県・福岡県教育委員会
4. 期 日 令和元年9月14日(土)～15日(日) 1泊2日
5. 会 場 国立山口徳地青少年自然の家
〒747-0342 山口県山口市徳地船路668
6. 講 師 国立山口徳地青少年自然の家 企画指導専門職等
7. 対 象 大学生、高校生 先着16名
(例)
 - ・小・中・高等学校・専門学校等の教員を志す学生
 - ・子ども会活動や学童保育・放課後子どもクラブ等, 青少年教育に携わっている方
 - ・TAPやプロジェクトアドベンチャーなどに関心のある方等
8. 参加費 3,000円(食事代・シーツ洗濯代・保険代・教材費)
※ 保険は, 1口196円の国内旅行傷害保険。
(死亡・後遺障害:300万円, 入院:1日あたり2,800円, 通院:1日あたり1,700円)
9. 申し込み ・Google Forms (右のQRコード)より申込

 - ・参加申込書に必要な事項を記入の上, 申込。
 - ・先着順(決定通知書を送付)

【締め切り】9月6日 12時まで
10. 持ち物 野外活動に適した服装(長そで, 長ズボン, 長靴下), 屋外で運動できる靴, 着替え, 帽子, カップ(上下セパレートのもの), 洗面用具, 懐中電灯, 水筒, 筆記用具, 健康保険証, 常用薬(必要な方のみ), 防寒着, 防虫スプレー等

11. プログラム

(1) 日程

	10:00	10:30	12:00	13:00	17:00	18:20	20:30	21:20
14日	開講式OR	セッション ①	昼食	セッション ②	夕べの つどい 夕食	セッション ③	入浴	情報交換会
15日	9:00	12:00	13:00	14:30	15:00			
	セッション ④	昼食	セッション ⑤	閉講式				

(2) 内容

- セッション①：参加者相互が和やかな関係をつくるための規範づくり。
- セッション②・④・⑤：以下のことを体験により体感する。
 - ・アイスブレイクやコミュニケーション、イニシアチブなど、様々なアクティビティ
 - ・ローエレメント、ハイエレメントの特徴や教育効果の違い
 - ・ふりかえりの効果
- セッション③：以下のことを講義により理解する。
 - ・TAPの考え方
 - ・活動の基本的な組み立て方
 - ・ファシリテーターの意味や役割等
 - ・ハイエレメント実施について

12. 送迎

	発車場所・時刻
14日	新山口駅南口（8:25 発）
	山口大学正門前（8:55 発）
15日	新山口駅南口（16:40 着）
	山口大学正門前（17:30 着）

※参加者の状況により送迎場所・送迎時間の相談に応じます。

13. その他

- (1) 事業中に撮影した写真や制作物等を、本所の事業に関する報告書や広報等に使用することがある。
- (2) 本所が取得した個人情報本事業以外に使用しない。

～ 参考 ～

<お知らせ>

- 徳地アドベンチャー教育プログラム指導者研修会 令和2年1月11日(土)～13日(月)2泊3日
- 本所には、TAPの外部講師として登録し、利用団体に指導に当たることができる制度があります。
- 今回の研修に参加された方が上記の研修に参加し、修了していただくことが条件となります。

<TAPとは>

- 「プロジェクトアドベンチャージャパン(PAJ)」が行っている「プロジェクトアドベンチャー」(PA)を基盤にしたグループワークプログラムです。
- チームワークの向上、協調性や自己肯定感の醸成の中で、個を成長させるプログラムです。
- 1グループ(最大20名)につき1名のファシリテーターが指導にあたります。
- 特に、「エレメント」と呼ばれる道具・設備を使った活動が特徴です。今回の研修でも一部使用します。
- TAPは、学校のみならずスポーツチームや企業でも活用されています。
- 詳しくは、「プロジェクトアドベンチャージャパン(PAJ)」のホームページをご覧ください。

[プロジェクトアドベンチャージャパン](#)

[検索](#)

(1) 目的(効果)

以下の目的を設定することができます。換言すれば、教育効果があるということです。

- ・協力 → 気持ちを合わせる、力を借りる、力を貸す
- ・コミュニケーション → 思いや考えを伝える、受けとめる
- ・自信 → 成功体験、失敗から学ぶ
- ・挑戦 → チャレンジすることの喜び、自分が知らない自分の発見 等

(2) 方法

- ① 「冒険(アドベンチャー)」の身体的な危機が迫ればやらざるをえない、切羽詰まった状態(非日常のドキドキ感)を活用します。
- ② 「体験学習」といい、体験から気づくことや学ぶことを中心とします(学ぶ者の主体性)。
- ③ 指導者の役割は、「ファシリテート」といって、「気づき」を促すことです。
- ④ 他の活動プログラムの指導にも、この手法を適用することができます。
例：登山、キャンプ、野外炊飯、オリエンテーリング等

(3) 展開例

プログラムは、以下の活動により構成されています。

- ① 緊張を解きほぐす活動
- ② コミュニケーションを活性化する活動
- ③ グループで課題を解決する活動
- ④ 信頼感を高める活動
- ⑤ 目標設定や活動を振り返る話し合い