

ご使用いただくにあたって

「親の学習」プログラム集の手引の形式

小学校の子どもを持つ保護者対象のプログラム ← プログラムの対象が書かれています。
(プログラム集 4-② P74~P77) ← プログラム集のページです

子どもが元気になる生活リズムとは？ ← 題名です

プログラムのねらいが書いてあります。

【プログラムのねらい】

朝食抜きや朝起きられないなどの生活は、学習や運動面で意欲的な取組を妨げます。このプログラムでは、朝食を例にして、生活リズムを整えることが子どもの心身の発達にとってたいへん重要であることを理解し、できることから行動に移すことの大切さを学習します。

【プログラムの展開例】（時間：60分程度） ← 60分を想定したモデルです。

○進め方、◎ことばかけ	留意点
<ul style="list-style-type: none">○自己紹介をします。○プログラムのねらいや学習の進め方について説明します。○自己紹介やゲームを行い、明るく活動的な雰囲気づくりをします。◎ペアで意見交換をしましょう。	<ul style="list-style-type: none">○明るく元気な話し方を心がけます。○今日のプログラムのねらいについて、ポイントをしぼりわかりやすく説明します。○参加者に気を配り、ゲームに参加できていない人や戸惑っている人には、明るく声かけをして参加を促します。

プログラムの進め方をファシリテーター（学習支援者）の立場で書いたものです。
○が「進め方」を◎は「ことばかけ」を表しています。

進める上での留意点を書いてあります。ただし、ここにあげた事柄だけを注意すればいいというものではありません。あくまでも例です。

※ 設定が短い場合は、ワーク1、2、3を中心に流れを考えるようにします。

60分の想定になっていますが、60分とれない場合があります。その時は、上に示したところを重点的に取り組み、上手に時間を調整して取り組んでほしいということを表しています。

注 意

25のプログラムの内、1の①、②は中学生を、1の③～⑤は高校生を対象としたものです。これらのプログラムは授業で実施します。ですから、指導者は学校の先生です。ただし、公民館等でファシリテーター（学習支援者）が中学生や高校生を対象に「親の学習」を実施する場合を想定して、1の②と⑥のプログラムに関しましては、学校の先生が授業で使用するものとファシリテーター（学習支援者）が使用するものと2つを載せました。

ファシリテーター（学習支援者）の役割

1 ファシリテーター（学習支援者）について

「親の学習」の指導者は「ファシリテーター」です。

しかし、「ファシリテーター」という表現は、一般化しているカタカナ語（例えば「リーダー」、「インストラクター」等）と比べますと、まだまだ、人々の中に浸透しているとは言えません。そこで、「ファシリテーター」を単独で使うのではなく、「学習を支援する人」としてとらえ、「ファシリテーター（学習支援者）」としました。

2 ファシリテーター（学習支援者）のすべきこと、してはいけないこと

◎すべきこと

- 参加者一人一人を尊重し、安心して参加できるように支援すること
- 一人一人の発言に耳を傾け、プログラムの進行に生かすこと
- 参加者全員に気を配り、全ての人に参加できるように支援すること

●してはいけないこと

- ×参加者に発言を強要したり、故意に一部の人だけの意見を聞くこと
- ×参加者の発言を批判したり、自分の意見を押しついたりすること
- ×プログラムの中で知った参加者の個人情報を他の人に漏らすこと

ファシリテーター（学習支援者）には、参加者が主体的に考えられるよう一人一人を支援することが求められます。参加者の主体的な話し合いや体験活動などから、大きな気付きへと導いていくことが大切です。

3 ファシリテーター（学習支援者）自己診断表

今日の研修会での自分の活動を振り返り、見つめることが、ステップアップにつながります。チェック表を用意しましたので、ファシリテーター（学習支援者）としての自分を見つめるきっかけにしましょう。

自己評価してみましょう

（A：よくできた B：まあまあできた C：できなかった）

- 1 プログラムのねらいを把握するなど、十分準備をして今日の活動に臨むことができましたか。 (A B C)
- 2 時間配分を考えて運営することができましたか。 (A B C)
- 3 導入段階（アイスブレイク）で、和やかな雰囲気をつくることができましたか。 (A B C)
- 4 参加者の活動（話し合いやロールプレイなど）を支援することができましたか。 (A B C)
- 5 参加者の発言を会の進行に生かすことができましたか。 (A B C)
- 6 全ての人に参加できるように配慮することができましたか。 (A B C)
- 7 グループでの話し合いやロールプレイの時、各グループの活動の様子や発言内容を把握するよう努めることができましたか。 (A B C)
- 8 プログラムのねらいを意識してまとめることができましたか。 (A B C)
- 9 総合評価 (A B C)