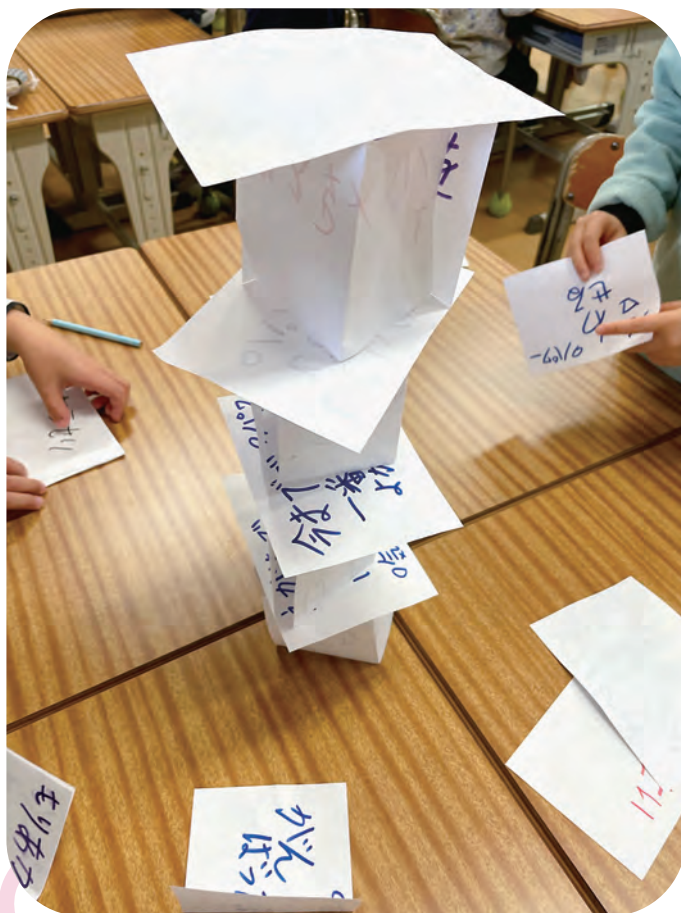
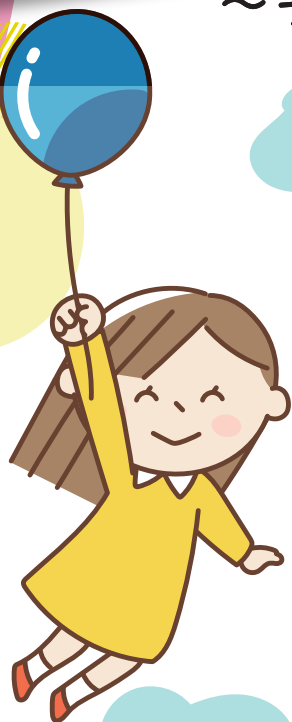


# ガイドMAP

～子どもたちの幸せな未来のために  
MAPができること～

(令和版)



みやぎアドベンチャープログラム研究会

## 《目 次》

### 1

はじめに～子どもたちの幸せな未来のためにMAPができること～

### 2

MAPとは

- (1) MAPとは
- (2) PAJ創業者 林 壽夫からのメッセージ

### 3

さあ、1歩踏み出すアドベンチャーへ

(アクティビティ実践紹介：YouTube「MAPチャンネル」)

### 4

MAPの教育的効果

- (1) 「体験学習を取り入れた地域連携事業について」 宮城県蔵王高等学校の実践から
- (2) 「教科等に関連付けた体験活動プログラム」 国立花山青少年自然の家の実践から

### 5

コラム～MAPの活用実践～

- (1) ラーメンは出汁が命・学級経営は〇〇が命
- (2) ちょこっと！使える！簡単！アクティビティ！
- (3) 「居場所」を「要場所」に
- (4) MAPを通して、見えてきたもの
- (5) ホワイトボード・ミーティング®×MAP
- (6) MAPからの学びが子どもに伝えるもの
- (7) MAPと学級経営

### 6

MAP研究会の取組

# 1

## はじめに

### ～子どもたちの幸せな未来のためにMAPができること～

超スマート社会（Society5.0）が到来し、我々は急激に変化する時代の渦中にいます。そんな時代の中、中教審答申において、次代を切り拓く子供たちに求められる資質・能力が示されました。中でも「自分のよさや可能性を認識するとともに、あらゆる他者を価値のある存在として尊重し、多様な人々と協働しながら様々な社会的変化を乗り越える力」「対話や協働を通じて知識やアイデアを共有し新しい解や納得解を生み出す力」「対面でのコミュニケーションを通じて人間関係を築く力」を育てるためには、MAP（みやぎアドベンチャープログラム）が有効であると考えます。例えば、「あらゆる他者を価値のある存在として尊重」することに通じる、MAP で大切にしている「フルバリューコントラクト」を構成する要素は以下のとおりです。

#### 【Be here(今ここに存在する)】

ただ物理的に参加することではなく、体も気持ちもここにいて参加していること。

#### 【Be safe(安全を心掛ける)】

身体面と気持ちの安全を心掛け、信頼関係が築かれる環境を提供する。

#### 【Commit to goals(目標を持つ)】

目標を実現しようとする気持ち、達成への努力。

#### 【Be honest(正直な気持ちを表現する)】

体験を素直に受け入れ、言葉で表現してみる。

#### 【Let go & move on(否定的なことにこだわらず、前に進む)】

マイナス思考を意識的に打破する。

#### 【Care for self and others(自分に、そして人に対しての心遣い、気遣い)】

現実に生き、責任を持つ。

教育活動において、コロナ禍でも（withコロナ、afterコロナを見据えて）、目の前にいる子どもたちの「今ここ」を大切に、その時その時に自分がどうありたいのか考えながら学び、生きて働く知識と技能を高めていくための支援をともに行っていきましょう。

## 2

# MAP (みやぎアドベンチャープログラム) とは

## (1)MAP(みやぎアドベンチャープログラム)とは

MAPは、学校の授業をはじめ学級（ホームルーム）活動、部活動、学校行事等、また、地域における児童生徒の諸活動に課題解決型体験学習法の一つである「プロジェクトアドベンチャー（Project Adventure）」（以下、PAという）の考え方や手法を取り入れ、豊かな人間関係に基づく充実した生活ができることを目的とした宮城県独自の教育方法です。

平成12年度に宮城県教育委員会MAP事業としてスタートしていますが、同年度より、教育活動への効果的活用を研究し、実践していこうと、興味関心をもつ仲間が自主的に集まり、MAP研究会が結成されました。

### 【プロジェクトアドベンチャー（PA）】

PAは「アドベンチャー」のもつ様々な特性を生かし、心の豊かさを育むことを目的としています。1970年頃、米国ボストンの公立高校の教師が中心となって始めたプログラムは、1995年に日本でもプロジェクトアドベンチャージャパン（PAJ）によって始められ、課題解決型体験学習法として、教育の分野で幅広く使われています。

プロジェクトアドベンチャージャパン

<https://www.pajapan.com/>

### 【MAPで大切にしている考え方】（PAJ資料より）

#### ①フルバリューコントラクト(Full Value Contract, FVC)

クラスの中でお互いに最大限に尊重していこうという約束をフルバリューコントラクトという。誰かにおしつけられたものではなく、クラスのみんなで作っていき、育てていく約束である。お互いを尊重していくために、みんなで安心安全な場を作っていくことで、一人ひとりが自分なりの挑戦、成長できる学習環境が育つ。以下の表は、フルバリューの核となる6つの要素で、クラスの約束を作っていくための基盤となるもの。「このことを守りましょう」と伝えるのではなく、「教室がどんな場だったら安心できるか」ということを軸にクラスの約束を作っていく。

**今ここに** (Be Here)：身体も心も“今ここ”にいること。

**安全に** (Be Safe)：心も体も安心・安全でいること。

**目標に向かう** (Commit to Goals)：目標に向かって挑戦すること。

**正直に** (Be Honest)：自分にも他者にも正直でいること。

**こだわらずに前に進む**

(Let go and Move on)：過去や否定的な考えを手放し、進むこと。

**自分も他者も大切に**

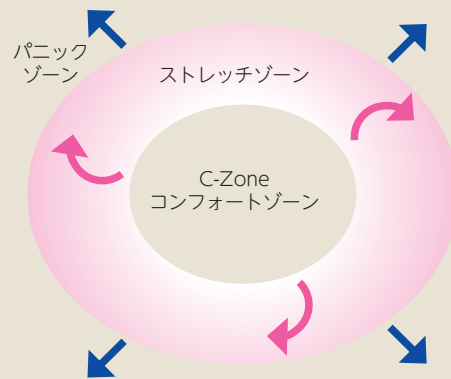
(Care for Self and Others)：自分のことも他者のことも大切にすること。

## ②チャレンジバイチョイス(Challenge By Choice, CBC)

学びへの取り組み方は、周囲に強制されるものではなく、学習者自身が決定していくものである。私たちは、学びが生まれるチャレンジのために、自分の成長に向けて自ら一步を踏み出すアドベンチャーを大切にしている。それは、簡単に「最初から参加しない」という選択をするのではなく、チャレンジのレベルを自分で決める、ということである。自分の気持ちの中で不一致が起きた時は一度踏みとどまり、次に自分ができる機会を待つことも大切な意思決定である。このチャレンジバイチョイスという考え方は、フルバリューコントラクトに支えられ、一人ひとりが自ら決めたチャレンジに向き合っていく中でフルバリューコントラクトが育っていく。2つの考え方は互いに影響し合いながら、実現されていくものである。

### Cゾーン (Comfort Zone)

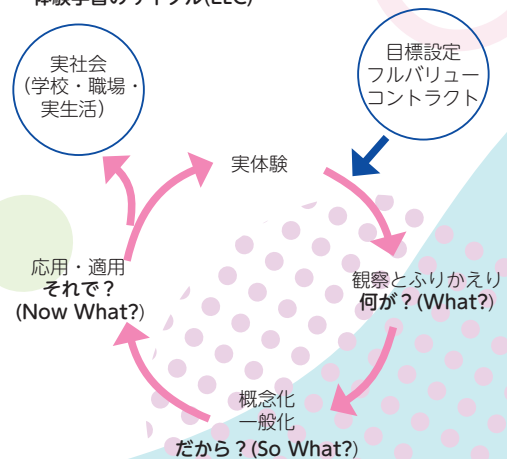
「自分で決めるチャレンジ」は、Cゾーン（コンフォートゾーン）から一步踏み出すこと、ということが出来る。Cゾーンとは、自分にとっていつも通りで安心・安全な領域のことである。そこにいると心地よいけれど、気づきや学びは生まれにくい。そこから一步踏み出して、未知や不安、混乱の中に飛び込むチャレンジの過程の中に、気づきや学びがあるのだ。しかし、あまりに高い緊張や不安、危険を強いるような領域（右の図のパニックゾーン）では、気づきや学びどころではない。また、ある人にとってはそれほどでもないことでも、別の人にとっては大きな挑戦になる。だから、「自分で決めるチャレンジ」がCゾーンから一步踏み出す、学びにつながるアドベンチャーを生むのである。



## ③体験学習のサイクル(Experiential Learning Cycle, ELC)

PAでは体験と併せてふりかえりを行うことでトライアル&エラー(試行錯誤)を繰り返しながら、学びを深めて行く。起きた出来事を振り返り、その意味を考え、そこから学んだことを次の活動に活かすという一連の流れを体験学習のサイクルという。このサイクルを回すには目標を設定することやフルバリューコントラクトが実践されているグループであることが大きなカギとなる。サイクルがうまく回り始めると活動(アクティビティ)の中だけでなく日常にもその考えが活かされ、グループや個人の成長が促される。

体験学習のサイクル(ELC)



## (2)PAJ創業者 林 壽夫からのメッセージ

### PAプログラムの3つのサイクル

プロジェクトアドベンチャージャパン 林 壽夫

PAプログラムで最高のパフォーマンスを上げるためにはそのメカニズムをしっかり理解しておくことが大切です。学校で求められているのは人格の完成（教育基本法第1条）と成績が上がることだと思われます。この二つを同時に達成するための方法がPAプログラムには詰めこまれています。PAプログラムは実践の中から生まれた手法です。理論が先にあって生まれた手法ではありません。でも不思議とすごい力がある手法です。

その理由を考察しました。気づいたのが3つのサイクルが同時に機能しているからではないかということでした。ここに紹介する「PAプログラム3つのサイクル」という考え方はそのメカニズムを解説しようと試みたものです。これを理解していればそれぞれの現場に合わせた改良、補正がしやすくなります。なるべく自然に、なるべくシンプルに、なるべく分かり易いPAプログラムを目指しました。

この文章では教育基本法に人格の完成をめざすという第1条があるので「人格」という言葉を使いました。でも本当に使いたかった言葉は「器」です。私は人格の完成と大きな器は同じだと思っています。

人格を高めるためにまず必要なのが「気づいて獲得する知識」です。気づいて獲得した知識は脳の中にネットワークが構築されるので、必要な時に思い出しやすい。また複合的に記憶される知識なので次の「気づき」も生みやすい。ただ、人は脅威を感じると気づきの機能が働きにくくなる。そこで気づきを妨げている脅威をどうすれば無くせるかがポイントになります。このためには脅威の発生源を抑えることと、脅威を感じないようにすることが考えられます。ここで役に立つのが「フルバリューコントラクト」という手法です。「お互いを最大限に尊重しましょう。」という約束です。脅威は周囲の環境から自分が感じるものです。主にグループのメンバーからです。

このフルバリューをどう理解するかで結果が大きく変わってしまいます。脅威を与えている人が自分で与えていないと思っても、まだそれを感じている人がいるということを忘れてはいけません。「お互いを最大限に尊重しましょう。」という約束は「はい、わかりました。がんばります。」だけでは不十分なのです。最大限に尊重されているという実感が必要なのです。相手に自分が敵ではない味方なのだという安心感を持ってもらうような働きかけが必要なのです。それは態度であったり声掛けであったりします。

ここでそのメカニズムに注目します。中心となる考え方は「自己防衛の壁」です。人は怖がりだから自分のまわりに「壁」を作ってしまう。それで脅威から自分を守ろうとします。だから自分の壁は人に下げてもらうしかありません。当然、自分も頑張るって人の壁を下げる努力をします。他の人の壁を下げるには、グループの仲間一人ひとりに自分はあなたの敵ではないということを感じてもらわなければなりません。相当大変な作業です。グループの人数が多いとすごく大変なので小グループでやります。一人残らずそれができたら全員の壁が下が

るはずです。もちろん自分の壁も下がります。それが大事です。自分の壁を下げるために、人の壁を下げるということです。人の為にすることが自分に返ってきます。それがこのメカニズムの核心です。グループ全員の壁を下げることで初めて「フルバリュー」な環境ができたと言えます。

そこに気づきのチャンスが生まれます。その気づきを積み重ねていくと、いつか「こころの冒険」に挑戦しなければならない時がきます。今までの自分の考え方のままでは気づいて得た知識との整合性がとれなくなります。そこで自分の考え方を変えるという大変なアドベンチャーに挑戦します。これは場合によっては大きな葛藤と直面しなければなりません。そこでは信頼できる仲間のサポートが必要です。こうして自分を変えることに成功すると、前より余裕をもった自分を感じることが出来ます。それが「人格」を高めるステップだと考えます。

PAプログラムは次の3つのサイクルが同時に回っていると考えられます。

## 1 アドベンチャーのサイクル

まずはアドベンチャーのサイクルです。大昔、人はお互いが協力し合って生きてきた動物です。それが生きるための本能であったと考えられます。自然の中では身を守るため、獲物をとるため、人はさまざまな場面でお互いに協力する必要があったのです。ところが現代にあって人は文明に守られ安全に暮らせるようになってしまいました。つまり日常的に人と協力する必要がなくなってしまったということです。この結果、「人と協力する」という本能の歯車が錆び付いて良く回らなくなってきているようです。「人と協力する」のは信頼関係作りの基本です。

では、どうすれば本能は動き出すのでしょうか。そのための最も有効な方法の一つがアドベンチャーです。人は切羽詰まると本能が動き出します。なんとかこの状況を切り抜けなければならないと考えるから、今まで眠っていた本能が動き出すのです。アドベンチャー活動の最大の特徴がこれです。アドベンチャー活動により本能が揺さぶられ、「人と協力する」歯車に油が少し注がれます。そして、「お互いの協力」が始まるとそこに「信頼関係」が生まれます。

信頼関係ができてくると、いままで怖いと思っていたアドベンチャーにもっと挑戦しようと思うようになります。つまりアドベンチャー活動によって作られた信頼関係が次のアドベンチャーへと繋がっていくサイクルが出来上がります。こうしてアドベンチャーのサイクルは回りながら信頼関係をどんどん深いものにしていきます。チャレンジコースが無くて実際のアドベンチャーができないときは、ゲームなどを使ってこれに替わるものを工夫していくことが可能です。

## 2 「フルバリュー/ビーイング」のサイクル

「フルバリュー」はPAプログラムで最も大切な考え方です。お互いを最大限に尊重しようという約束です。これを具体的に展開する手法として「ビーイング」が開発されました。

当時PAプログラムはグループの目標と個人の目標を立てましょうというところから始まりました。そこでフルバリューをどうするかを考えたPAプログラムのファシリテーターがグループに目標を尋ねます。「イベントを成功させるために自分たちはどんなことができるか」

を書き出してみることにしました。「自分はこんなことができる。」「こんなことをされるとグループがうまくいかなくなる。」などを書き出してみることにしたのです。

ここで目標はなるべく具体的な言葉で書き出します。実はこうして書き出した内容はグループの目的が変わっても出てくる言葉はあまりかわらないということに気づきます。例えば目的が運動会であっても修学旅行であっても同じような言葉が出てきます。また一般的な「居心地の良いクラスを作る」ことを目的として書き出した言葉も同じような内容になります。そこでわかるのはグループの目的を達成するために必要なことと「フルバリュー」で必要なこととは同じだということです。つまり求めているのは安心感なのです。

この「フルバリュー」のサイクルは作ってそのままにするのではなく、作ったあとのコミュニケーション活動などでこれを活かすことが大事です。人間関係は人間関係の中でしか学ぶことはできません。コミュニケーション活動の後「ビーイング」を使って「振りかえり」をします。ここが大切なポイントです。コミュニケーション活動は一般の教科教育では「グループ学習」として今まででも行われています。グループ学習の授業が終わった後、ほんの数分で良いので、今の授業の中で「ビーイング」に書いたことが実行できたかをみんなで話し合ってもらいます。そのひと時が大切です。実際に言葉が出てこなくても良いのです。実行できたかどうかを振り返っているときに子どもたちの頭の中には少しずつ「ビーイング」が染み込んでいきます。その中で発見された課題は「ビーイング」に書き加えられ、更に「ビーイング」は深いものとなっていきます。この過程で信頼関係がしっかりしたものに発展していくこととなります。

### 3 Emotional Adventure (こころの冒険) のサイクル

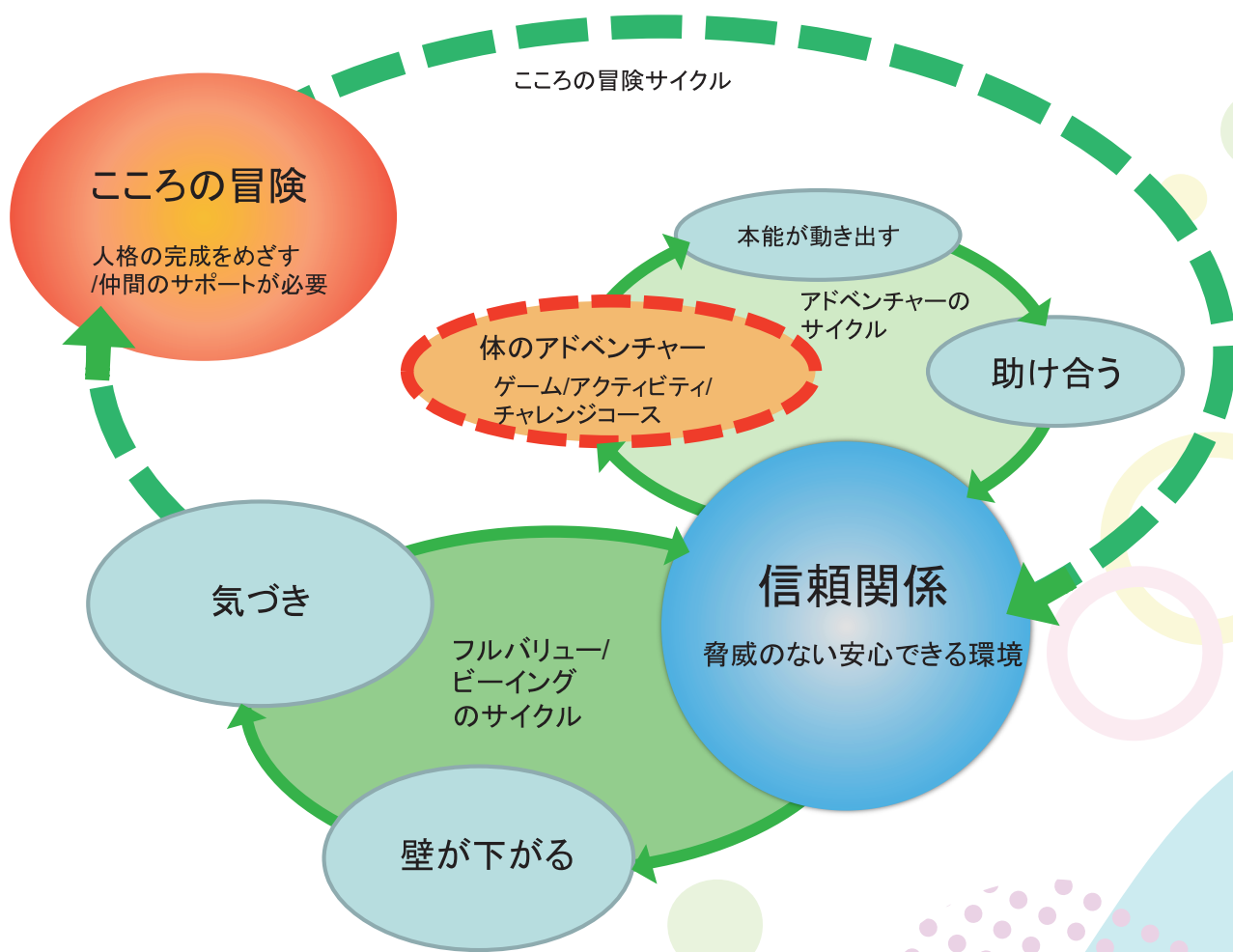
アドベンチャーのサイクルと「ビーイング」のサイクルにより作られた信頼関係をベースとして、「こころの冒険」のサイクルが回っていきます。「体験」を振りかえり、そこで気づいたことをもとに自分の考え方を変えていくことが、成長のためには最も大切なことです。それが「Emotional Adventure」です。人は今まで持ち続けてきた自分の考え方を考えることは、たいへんなアドベンチャーなのです。変えないほうが安心です。でも、そのままの狭い考え方では対立を回避することはできません。PAプログラムではこの変化を信頼関係の中で自然に起こる「気づき」に求めます。自分で気づき、仲間の支えで自分を変えるアドベンチャーに挑むということです。

これは別な言い方をすると、一つの考え方を捨てるということです。ただ、考え方を捨てるには、自分の中に相当すごい葛藤があるはずで、そこまでして捨てた考え方は、決して無くなるわけではありません。それは自分の中のどこかに保存されています。人の器はこうして作られていくのではないのでしょうか。いままでの考え方を捨て、多くの葛藤を経験すればするほど、それだけ考え方の幅が広がったこととなります。こうして作られた大きな心を持った人は、気持ちに余裕が生まれてきます。今まで大問題だった対立が、たいした問題ではなくなてきます。

平和というものは「おおきなこころ」によって作られるものだと考えます。そのおおきなこころは、一人一人の葛藤の積み重ねによって作られていくのではないのでしょうか。それを支えていくのが仲間との信頼関係なのです。

2023.3.25改訂  
(2008.1.28)

## PAプログラム3つのサイクル



# 3

## さあ、1歩踏み出すアドベンチャーへ

(アクティビティ実践紹介:YouTube「MAPチャンネル」) <https://youtube.com/@mapkenkyukai>

### ① キャッチ



※YouTube でアクティビティの様子を見ることができます。



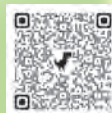
### ② 曜日で会いましょう



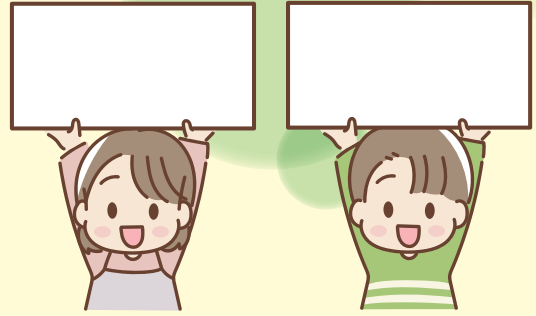
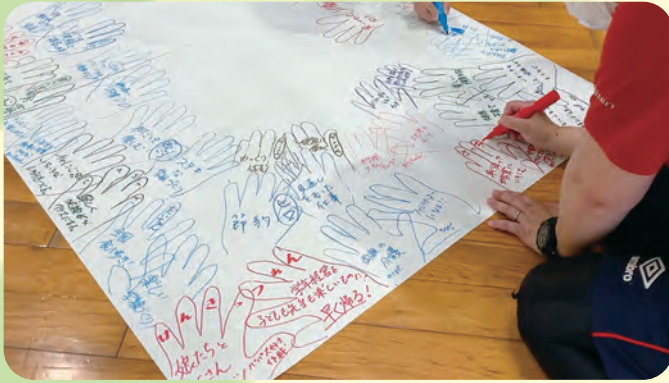
会いたい人に会えるかな?

ちよっぴりドキ ×2 シミュレーション

月	水	金	土



### ③ Being



私たちが大切にしたいこと  
心の中を可視化しよう



### ④ 九九



体を使って九九の勉強ができます



## ⑤ あっちむいてほいの(全力応援)熱血サポーター

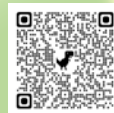


負けたって終わらない!

勝っても負けても盛り上がる!

最高に盛り上がるじゃんけん

負けたら最強サポーターに



## ⑥ 手交差



リズムに乗って、失敗を楽しみます



## ⑦ 風車おに



みんなで楽しむ、

運動量アップのおにごっこ



## ⑧ マインフィールド



目を閉じて、仲間の声に

耳を澄ましてお宝GET!



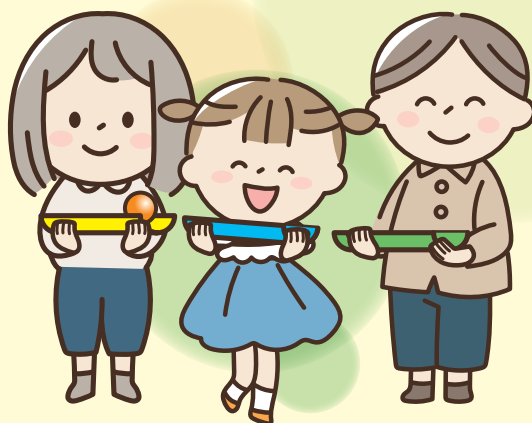
## ⑨ グーパー



右手はパーで胸の前  
左手でグーで前に出す



## ⑩ パイプライン



みんなの思いをつないで  
ゴールを目指せ!!



## ⑪ しゅうまいじゃんけん



みんなそろっていただきませう



「しゅうまいじゃんけん」ゲーム(具)

チョキ(グリーンピース) パー(皮)

3つそろったらいただきます



## ⑫ セブンイレブンじゃんけん



集まった人とじゃんけん!



何人でもいいよ!

1~5までのゆびをだして、

7か11 だったらクリアだね!



## 4 MAPの教育的効果

### (1)「体験学習を取り入れた地域連携事業について」

#### 地域連携事業における体験学習法の活用

宮城県蔵王高等学校 教諭 戸田道彦

#### 1. はじめに—体験学習法について—

学校では様々な活動や体験を行います。本校における学習活動の根底にはMAPに代表される体験学習法の考えが存在しています。本校では、体験学習法を「体験に対する意味づけを行うこと」と捉えています。体験に意味づけを行うことで、あらゆる体験が学習の萌芽となり、その芽を育てていく—それは「学び方を学ぶ」教育手法の一つであるとも言えます。本校では、体験への意味づけとして、①活動の目標を持つこと、②“What?”(何が起きたの?)、“So what?”(それはどういう意味を持つのか?)、“Now What?”(これからどうするのか?)の3つの質問を基にした振り返りを行うことで、いわゆるアクティビティだけでなく様々な活動を体験学習の場として提供しています。本コラムでは本校が体験学習法の枠組みの中で取り組んでいる地域探究と防災の取組の2つの事例を取り上げ、学校生活の広汎な場面で体験学習法を取り入れる効果について紹介します。

#### 2. 地域連携事業について

本校では、蔵王町が行っているユネスコ世界ジオパーク認定への取組である「蔵王ジオパーク構想」の事業に総合的な探究の時間を通じて携わっています。具体的には、蔵王町の魅力を発信するための観光ツアーを企画し、例えば蔵王山のお釜や遠刈田温泉など、町の重要な観光エリアをバスで巡る日帰りバスツアーを運営する活動です。ツアーの行程の立案から、実地でのガイドを含めた運営まで本校の生徒が行います。

ジオツアーの学習では、体験をしながら、各々が「新しい発見をする」「積極的に他者と関わる」等の目標設定を行い、参加します。そして体験したことを振り返り、一般化を行うことで、ツアーの中のみならず、教室の中や部活動、あるいは家庭の中などの日常生活における他の場面にも応用可能な学びへと昇華しています。例えば、ツアーの企画で得られた「逆算して考えることが大切」や、「分からない時は助けを求める」などの学びは、体験の場にとどまらず、教室における教科学習においても有用で、さらには部活動の練習や、家庭生活の中でも役に立つ学びです。また、ツアーの中で、言葉での表現や、計算、歴史や地理について知る機会を持つという意味においては、「学び方を学ぶ」ことができるというより高次元な意味においても教科の枠組みを超えた学習をすることが可能です。実際に、発表に関する目標を立てて活動をした生徒は、その後の行事や授業における発表の場面において、その目標を考えたり、留意点などを自ら振り返ったりと、学びをさらに発展させ、実践しようとする姿が見られました。このように、学び方を会得した生徒は、あらゆる場面・あらゆる経験から主体的に学びを拾い上げていくことができます。

また、CBCの観点から、各々がチャレンジの度合いを決定することを尊重しています。ジオツアーにおいては、発表やガイドには多数の人の前で話す行為が不可欠ですが、それがどの程度のチャレンジなのかは生徒によって様々です。そのような中で、「ツアーの運営に関わる」という中で自分がどれだけのチャレンジができるか・したいかということを自己決定することを尊重しています。例えば、発表が苦手な生徒には、準備段階での説明の原稿作成や、視覚資料の作成、当日の資料や物品配布、視覚資料の提示、お客さんの誘導など、自分にできるチャレンジを考えて実践してもらいます。チャレンジする環境や舞台は教員が与えますが、その中で自ら目標を設定し取り組むことで、取組との自己関連性が高まります。また成功や失敗等の結果にこだわらず過程を重視することで、生徒の自己肯定感の高揚にもつながっています。

### 3. 防災活動“Project Shoulder the Future (PSF)”について

本校における防災教育“Project Shoulder the Future (P S F : 「未来を背負おうプロジェクト」(邦訳))”では、蔵王町の職員の方に講話に来ていただいたり、擬似的な避難所運営を行ったりと、町と連携しながら防災の意識を高める活動を行っています。

P S Fにおいても、単なる活動や体験をするだけの学習ではなく、体験学習サイクルを回すようにし、防災ではそのテーマを「何をしてもらうかではなく、自分に何ができるか」としています。第一に自分の身の安全を確保することを最優先するようにと教えますが、その次には、「自分に何が出来るか」「どのように防災に参画できるか」ということを考えてもらうようにしています。単に避難するだけの避難訓練では、「指示されたことをその通りに行く」という受け身の姿勢になりがちですが、PSFでは、災害時の混乱という正解が分からない状況の中でも「自分に何ができるか」ということを問い、より主体的に行動する姿勢を伸ばしています。災害時の状況においても様々な役割が想定され、そこで自分がチャレンジするレベルを自ら決めたり、出来ないことは依頼したりするなどの自己や他者との対話を多く持つ機会となっています。また、先輩・後輩などの枠を超えて意見を出し、葛藤を乗り越えて前に進む体験をしてもらい、主体的に関われた側面を評価することで、自己肯定感や自己有用感の高揚につながっています。このように防災の取組も、活動を振り返り、一人ひとりがそれに意味づけをすることで、他の場面でもより主体的に考え、行動する姿勢を強化する一因となっています。

### 4. まとめ

このように、探究学習や防災教育を体験学習法という枠組みで捉え直すことにより、豊かな学びが提供できます。本校に在籍する生徒で、中学校までに不登校または別室登校を経験した生徒は3年生で11%、2年生で25%、1年生で34%となっており、年々増加傾向が見られましたが、今年度本校に在籍する生徒で不登校の生徒は0でした(令和4年10月末現在)。また、高校入学後の心境の変化に関するアンケートを実施した際には、「高校に入ってから友人と会話するのが楽しくなった」「人と関わるのが楽しくなった」「先生方が生徒一人ひとりと向き合い、考えてくれていると感じる」などの感想が多く見られました。これは体験学習法の考え方を行事やアクティビティのみにとどめず、学年の教員や教科担当の教員に敷衍し、あらゆる場面で取り入れて実践している成果ではないかと思えます。

## (2)「教科等に関連付けた体験活動プログラム」

### 国立花山青少年自然の家で実施した「教科等に関連付けた体験活動プログラム」の概要

国立花山青少年自然の家 元主任企画指導専門職 安 達 章 美

1 日 程 令和元年5月(1泊2日)

2 場 所 国立花山青少年自然の家

3 対 象 K中学校第1学年

#### 4 概 要(図参照)

##### (1)活動のねらい等

K中学校は、これまであった二つの中学校が統合となり、新設中学校としてスタートしたばかりの学校である。統合初年度の新1年生の宿泊学習ということもあり、学級づくりや新しい人間関係づくりをねらいとしてMAPを宿泊活動のプログラムに取り入れ、実施する運びとなった。

K中学校の1泊2日のプログラムであるが、学級づくりがメインの活動プログラムとなった。1日目の午後にMAPを実施し、その成果を生かして、夜は学級目標づくり、2日目は野外炊飯を行った。また、MAPを実施するにあたって、生徒には、事前と事後、時間をおいて追跡調査を行い、効果測定を行った。

##### (2)活動内容

2つの小学校から集まった1年生ということもあり、まずは全体で活動を行った。アクティビティの流れとしては、雰囲気づくりで楽しむ活動を行ってから、互いを知る活動へとつなげた。

ここが一つ目のねらいである。まだ出会って1か月であるため、ちがう学校の生徒のことはまだよく知らないところが多い。特に、Cゾーンアンケートでは、ファシリテーターの質問に対してプレイホール全体を使って自分の位置を知らせた。例えば、「だれとでも話すことができる」という質問に対して、十分できるという人は中心に向かって移動するようにした。逆にできない・ストレスだという人は壁に近い方に移動する。その間のどの辺が自分の位置かを自分で決めて移動できるようにした。一目で自分も仲間のことも分かるというアクティビティである。いくつかの質問を通して、生徒も先生もファシリテーターの私たちも楽しみながら互いを知り合うことができた。最後に、60数名でもできるような簡単な課題解決の要素を含んだアクティビティで少しだけ達成感や一体感を感じて各学級に分かれた。

次に、各学級に分かれて活動を行った。まずは、学級内の互いを知る活動を取り入れた。その後、二つ目のねらいである人間関係作り、コミュニケーション能力を高められるような体験的活動へとつなげていった。活動を通して、自分の意見を伝える、相手の思いを聞く、合意形成をする・・・などを意図した課題解決活動だが、軽いものからやや重いものへとつなげなが

ら、達成感や一体感を感じることができたようだった。最後は、振り返りが大切である。

生徒一人一人の振り返りを聞く時間はなかったが、何人かの生徒から出てきた言葉を良さや課題について整理しながら、それらを次の活動へ生かすという意欲を持たせてMAP活動を終わらせた。

### (3) アンケート調査結果と考察

生徒には、国立青少年教育振興機構で作成したIKRアンケート調査を実施した。花山に来る直前の学校で行った事前調査、宿泊学習が終わって学校に戻って行った事後調査、1学期の終わりに行った追跡調査と3回行った。

表は、生きる力の総合的な結果と「心理的社会的能力」、「徳育的能力」、「身体的能力」の3つの能力別についての結果である。「生きる力」の総合的な結果では、事前から事後にかけて優位差が見られた。もちろん時間の経過とともに追跡調査では、若干下がったが、5月の事前調査と比べると追跡調査にかけて優位差は見られなかったものの向上が見られた。これについては、「心理的社会的能力」、「徳育的能力」、「身体的能力」の3つの能力別についても同じような結果となった。このことから、宿泊学習が生徒にとって、達成感や充実感が実感を持って得られたことを示している。また、追跡調査で初回よりも向上した結果が見られたことは、宿泊学習がきっかけとなり、その後の学校生活に生かされていることも示している。

2日間の宿泊学習全般を振り返ってのアンケート調査ではあるが、MAPの教育的効果の測定結果としても十分流用できるものであると考える。なぜならば、この宿泊学習が、MAPを生かした2日間のプログラム構成としているからである。MAP活動の時間だけではなく、学級目標づくり、野外炊飯へとMAPのベースが体験学習サイクルとして回っており、事後の調査結果からも生徒自身が成果を感じたことが窺える。教員へのアンケート結果も満足度は高く、生徒の満足度も高かったようである。また、互いのよさを知る・自分の考えを伝える・仲間の考えを聞くということが実感としてあったということから、MAPが主体的・対話的で深い学びにもつながる活動であるとも言えるであろう。

## 5 まとめ

MAPは、活動そのものにも教育的効果があるのはもちろんだが、このように、MAPで学んだことを生かして学習や様々な活動に取り組んでいくことでさらに教育的効果が高まっていくのである。

MAPというと、活動中の変容や活動直後の達成感等にインパクトが残るため、活動自体に目が行きがちである。しかしながら、今回の宿泊学習や日々の学校生活でMAPの考え方や手法をベースに地道に取り組むこともMAPを活かすことであり、教育的効果の高まりに通じるものである。年間をとおした学年・学級経営に中・長期的なプランでMAPを活かした教育活動を継続していくことが、児童生徒の個や集団の成長につながるものと考えられる。

# MAPの教育的効果

4月に二つの中学校が統合し、  
新設中学校としてスタート

国立花山青少年自然の家「教科等に関連付けた体験活動プログラム」

K中学校 第1学年花山宿泊研修(R1.5)

1日目: MAP(みやぎアドベンチャープログラム) / 学級活動「自分のよさを知ろう, 仲間のよさを知ろう」

## 【活動の様子】

学年全体で活動→各学級に分かれて活動→全体で振り返り

### 活動アクティビティ紹介

- ・ジャンケン占い
- ・グーパー
- ・ジャンケン列車
- ・(丸くなって) パチパチ
- ・地図
- ・Cゾーンアンケート
- ・(丸くなって) ボールリレー

楽しむ・リラックス・雰囲気作り

互いを知る・知り合う

超簡単な課題解決・  
少しの達成感・少しの一体感



### 1組

- ・ラインナップ
- ・パタパタ
- ・チキンベースボール
- ・パイプライン
- ・振り返り

互いを知る・知り合う

課題解決 軽→重  
達成感・一体感



### 2組

- ・カテゴリー
- ・ラインナップ
- ・カーベット
- ・フープ
- ・ドンパチチェキ
- ・振り返り

互いを知る・知り合う

課題解決 軽→重  
達成感・一体感



## 【教育的効果】

IKR評定用紙を用いたアンケート調査結果 ～「生きる力」の変容調査(事前→事後→追跡)～

	事前 〈前日〉	事後 〈3日後〉	追跡 〈5か月後〉
生きる力(総合)	120.5	128.7	124.9
心理的社会的能力	59.9	64.4	61.9
徳育的能力	36.1	38.3	37.6
身体的能力	24.5	26.1	25.4

- 〈結果〉
- ・事前から事後にかけて優位差が見られた。
  - ・追跡でも事前より向上が見られた。

### 先生方へのアンケート結果

・研修の目的に近づくためにふさわしい活動であり、生徒の満足度も高かったため、今後も実施したいと思います。

・学校とは異なる施設で実施することで、生徒はお互いのよさに気づくことができました。自分の考えを伝えることの大切さや仲間の考えを聞くことで考えが深まることを実感した生徒が多かったです。

## 5 コラム～MAPの活用実践～

### (1) ラーメンは出汁が命・学級経営は〇〇が命

山元町立山下小学校 教頭 小川 仁志

「なにラーメンが好きですか？同じ仲間の人を見つけて集まりましょう！」  
というのはMAPでよくやる集合ゲームのお題の一つ。  
さて、皆さんが好きなラーメン屋さんは、どこですか？

醤油、味噌、塩、太麺、細麺、チャーシューが美味しい・・・などなど好みは分かれるとは思いますが、繁盛していて飽きない、また行きたくなるラーメン屋さんは、ベースとなる出汁が命ですね。これがしっかりしていると、そのラーメン屋さんを作るラーメンは、メニューに載っているどれを食べても美味しいことが多いです。逆に出汁がイマイチだと、その上に乗っているチャーシューだのメンマだの味玉などがスペシャルなものだったとしても、全体としてはイマイチになります。

ラーメン屋さんに例えていうならば、我々の学級経営、教育技術の出汁とトッピングは何でしょう。出汁の取り方は大学で習いましたか？

様々な教育技術集やネタ集、すぐに使える、といったものはトッピングに近いのかなと思います。私もそういったものをたくさん取り入れ、学級経営や授業作りに活かしてきました。でも、多くは一過性のもので、つぎはぎの学級経営になっていたのかなと反省するところもあります。使うタイミングや組み合わせ、次につながる活動を用意することにまで考えが至らなかったのです。

そんなとき、私はMAPに出会いました。最初はネタを求めて参加した研修会だったかもしれませんが、最初の体験会で「これは何かが違う」と感じ、研修を重ねるごとに奥深さとアクティビティの土台にある理論を体験的に学習することで、私の学級経営の出汁となりました。

「オールマイティな先生になるな、得意なことをガッチリ学べ」と先輩教師に言われたことがあります。これも一理あるなと実感しています。例えば附属小の算数を極めた先生が授業で大事にしていることは、MAPで大事にしていることと共通するなと思ったことがあります。

出汁を取るって大変です。「すぐに使える」の本を読んだだけでは分かりません。実際に時間を掛けて体験し、学び、使ってみるしかありません。MAPは決して難しくはありませんし、楽しい活動です。一緒に学んでみませんか。

## (2) ちょこっと！使える！簡単！アクティビティ！

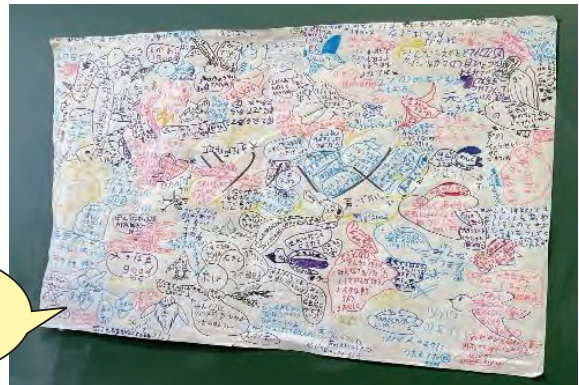
宮城教育大学附属小学校 教諭 庄 司 彩 菜

### その① ビーイング

学校行事への意欲を高めたいときに活用しています。クラスで行事に向かって目標を立て、それに向かって自分が必要なことや大切にしたいことなどを記入させます。この際に、自分たちで目標に関連する形などを考えさせてから記入させることで意欲が高まります。

一度だけでなく、活動を行った際に付け加えていきます。子供たちがいつでも書き込めるような状況を用意することで、進んで付け足していくようになります。ビーイングが成長していくと、そこに向かう子供たちの成長も感じることができます。

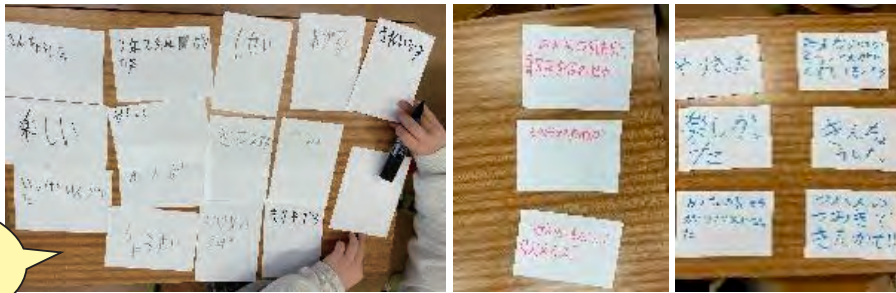
行事前日の  
ビーイング



### その② ビーイングタワー

目標の振り返りなどに活用しています。行事後にクラスで立てた目標に対する振り返りや自分が活動を終わっての思いなどを可視化し、共有します。自分の書いたものを発表して、タワーをみんなで積み上げていきます。

個の  
振り返り



振り返り  
の共有



### (3)「居場所」を「要場所」に

気仙沼市立松岩小学校 教頭 安達章美

教室の中にある多様性に目を向けたとき、発達障害の可能性のある子、不登校傾向の子、学力が低い傾向が見られる子、特異な才能のある子など様々である。これからの時代は、「みんな同じ」から脱却し、「多様性を重視」した教育が求められている。

新学習指導要領では、個別最適な学びと協働的な学びを重視し、主体的・対話的で深い学びを目指している。このことはまさに、「MA Pの考え方を活かした学び」と言い換えることもできるのではないかと。そこには、個に応じた学びが保障されており（＝チャレンジバイチョイス）、安心できる教室と仲間（＝フルバリューコントラクト）がいる環境が整っている。そして、それらを生かした探究的な学びのスパイラル（＝体験学習サイクル）が繰り返されることを目指す学びのスタイルを確立したいということだと捉えることができる。

どの子にとっても、教室が居心地の良い「居場所」でありたい。さらに加えると一人一人が必要とされる「要場所」となるような学級・教室を目指したいものである。

これまでの勤務校で不登校児童とMA Pを活用して関わることができた。その児童は、オンラインで授業を受けていた。2学期も半ばを過ぎ、学級の状態をもう一段良い方に上げたいとの担任の思いの相談を受け、私がファシリテーターとなり、学級活動でMA P活動を行うことになった。不登校児童の関わりについて担任と考え、タブレットを活用しオンラインでの参加について本人と相談したところ、承諾を得ることができた。

活動のメインは、「ロブザネスト」というアクティビティ。4つのグループに分かれて自分たちの陣地にグッズを集めるアクティビティである。1回目の目標は、目指せ高得点。2回目の目標は、チームの目標点数達成。3回目の目標は、全チームの目標点数達成。回を重ねるごとに知恵や相手との関わりが必要となる。目標達成のためには、グループ内での話し合いも重要である。不登校児童も画面越しに活動の様子を見聞きしながら話し合いに参加し、自分の考えやアイデアを伝えていた。

活動の最中、その場にいなくても仲間と繋がることができている。仲間と話し合い、自分の考えが共有される。離れていても、仲間と繋がり共に学ぶことができる。多様性を重視し、個別最適な学びと協働的な学びが実現された活動となった。

以下は、本人の振り返りである（原文のまま）。

「グループで目標にしていた145点を目指して相談したり、声かけ、点数の計算などを協力して出来て良かったです。私自身も話し合いにちゃんと参加出来て良かったし、楽しかったです。それと、他のグループの点数が足りていなかった時や、点数が目標値を超えてしまっていたグループの事もしっかり考えて、自分のグループの活動も出来ていたと思います。今日私自身が学んだ、仲間と協力することの大切さ、仲間がいるという嬉しさ、自分の事だけを考えず他の人のことも考え活動することを大切に過ごしていきたいなと思いました。」

この児童にとって、まさに「要場所」となった時間でもあった。

## (4)MAPを通して、見えてきたもの

宮城県松島自然の家 社会教育主事 中 澤 健 一

受入利用や出前講座などで、MAPを行う機会が多くありました。その中で、「ここに気を付けよう」「こんな感じで行っていけば良いかな」などと気付くことがありました。以下、MAPを行う際の注意点のように記載しますが、「実際自分でやるのはちょっと…」という場合は、ぜひ松島自然の家のご利用をお勧めします！

### 1 アクティビティを選ぶ際に考えていること

#### (1)グループの実態をつかむ

学年・学級対象であれば、担任の先生に実態を聞き、事前にアクティビティは考えていますが、その時の様子に応じて変更することが多いです。「集中力がもう一つだからこれを加えよう」「これはカットしても次に行けるな」などです（だからアクティビティをたくさん準備していくことが多いです）。事前に分からない場合は、「Have you ever?」などのアクティビティを行って実態をつかむようにしています。

#### (2)活動の形態を工夫する

輪になったり列になったりいわゆるスクール形式になったり、個・ペア・グループ・全体で活動したりと、様々な形態を目的に応じて選択しています。あえて話しにくくすることもあります。

また初めのアイスブレイクは「ファシリテーターと参加者（個）」から始め、じゃんけんなど接触やコミュニケーションがない参加者同士のかかわりを経て、交流が生まれるような組み立てで考えています。

さらに2グループに分けて同じような活動をする、意識しなくても対戦意識が参加者に生まれてきますので、注意が必要です。（クラスごとにフープリレーだと「早いから勝った！」など）

それを逆手にとって、「では全員でやるとどうかな？」と展開すると、合意形成の難しさや目標に対する意識の変化、必ずしも「早い方法＝良い方法」ではないことに気付くことがあります。

#### (3)必要なスキルを確かめる、身に付ける

例えば目をつぶって案内するアクティビティ（マインフィールドやホグコールなど）を行う前に、ちょっとした「見えない体験」を入れるなど、段階を踏んで組み立てを行っています。

## 2 MAPを行う上で意識していること

### (1) ファンタジーやユーモアを使う

アクティビティを行う際、「○○という活動をします」と言って始めたり、ルールだけを説明して始めたりすると、活動ははっきりしますがワクワクが薄い感じがします。ファンタジーをはさんだりユーモアを用いたりすることで、活動の楽しさが増したり、競争性が薄れたりすることをねらっています。これらは、アドベンチャーの世界に引き寄せるのに、大きな効果があると感じています。

### (2) コミュニケーションの質と量に気を付ける

「○分間であれば、何回でもチャレンジできます」と「○分間で、△回までチャレンジできます」では、コミュニケーションの質や量が変わってきます（どちらが多いか、やってみると分かります）。グループの実態に応じて、またはアクティビティの流れに応じて、ルール設定を考えていく必要があります。

### (3) ちょっとしたことでもアドベンチャーに

グループに分ける際、機械的に分けたり既存の法則性（出席番号や男女、既存の生活班など）を使ったりするのではなく、違った方法でグループに分けるようにしています（ラーメンは味噌派？醤油派？から2グループに分ける、など）。

指示された、受け身で行動するのではなく、主体的に行動できるように考えています。その方が、ワクワクの度合いが高まるのではないのでしょうか。何気ないことでも「アドベンチャーにできないかな？」と考えると、ファシリテーターもワクワクすると思います。

### (4) 振り返りを大事に

振り返りの際は、「楽しかったですか？」などの誘導的な質問をするのではなく、「どうでしたか？」「どんな感じでしたか？」などのオープンクエスチョンで聞き、多様な考えを引き出すようにしています。

振り返りがないと「体験だけ学習」「結果しか見えない学習」になってしまいがちですので、振り返りしすぎない程度に設定するようにしています。

活動を行う中で、どうしても「指導しなければ…」と思う場面がありますが、振り返りを通して何に気付いたか、それを今後どう生かしていきたいか、などを促すように「これからどうしたい？」などと聞くようにしています。

## (5) ホワイトボード・ミーティング®×MAP

ファシリテーター事務所Pやん 山田 美保子(ホワイトボード・ミーティング®認定講師)

ホワイトボード・ミーティング®とは、一人ひとりの意見が活かされる効率的、効果的な会議の進め方です。2003年ちよんせいこ（株式会社ひとまち代表）が開発した学校の授業だけでなく大人になってからも役立つファシリテーションスキルです。ホワイトボード・ミーティング®とMAPを掛け合わせることで様々な可能性が広がります。ファシリテーションを深め、それぞれの強みを活かすことができます。

### MAPの強み

- ・あまり時間を気にしないでゆったり
- ・身体を動かして元気に
- ・広い場所で活動可能

### ホワイトボード・ミーティング®の強み

- ・時短、効率的
- ・9つのオープクエスチョンと8つのあいづちで深い情報共有が可能
- ・室内やオンライン、ハイブリッドでの活動可



相反するように見える2つ。でも、ホワイトボード・ミーティング®があると日常にMAPを効果的に取り入れやすくなります。2つに共通するのは、ファシリテーション技術です。

研修や授業でのinputや、体験後にホワイトボード・ミーティング®で振り返りを行うと次のステップが明確になります。ソロ、ペア、グループなど、様々なフォーメーションで可能な可視化のスキルで、同時に記録として残ります。例えば、今後の現場での具体的な活動計画が立てられ、MAPのアクティビティと同様、メンバーが自分で役割を決めることを大切にします。アイデアや意見は黒ペン、大切なポイントは赤ペン、具体的な行動計画は青ペンでプロセスを作り記録します。青を見れば行動計画や役割分担が一目瞭然です。

ホワイトボード・ミーティング®で経験知や暗黙知が標準化されます。

何ができるようになったらファシリテーターとして立てるのか不安に思うことはありませんか。

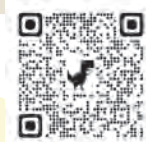
### ホワイトボード・ミーティング®のルール、

- ①失敗まちがいOK
- ②繰り返し練習する
- ③言いたくないことは言わない

### MAPで大切にしていること、

- ①フルバリューコントラクト
- ②チャレンジバイチョイス

とても親和性があります。ホワイトボード・ミーティング®の活用で新規採用や若手のアイデアが加われば、今後MAPがアップデートしていける可能性も大です。



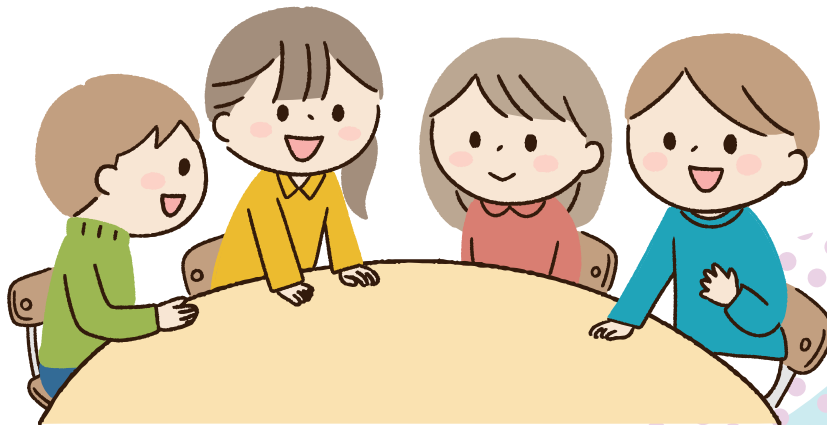
## (6)MAPからの学びが子どもに伝えるもの

しなのイエナプランスクール大日向小・中学校 教諭 秋山 真一郎

わたしは今、長野県にある、イエナプランスクール「大日向小学校」で働いています。イエナプランとは、ドイツで生まれオランダで育った考え方で、異学年学級、学び方を自分で決められる、ほんものからの学びを大切にする、そんな学校です（詳しくは本校HPで笑）

昨年受け持ったクラスには、1年生～3年生、各10名、合計30名の子どもたちがいました。異学年の子がクラスで協働するとき、ともに話し合います。それをもとに活動し、ふりかえり、良かったことは続け、改善すべきは改善していきます。実はこのサイクルって、「体験学習のサイクル」なんですよ。そして、これはどの教室でもまわしていけるサイクルだと思っています。サイクルが回りだした子どもたちは、自分で決め、活動し、次につなげていくことができるようになります。その中で子どもたちは、学びのコンテンツ（内容）だけでなく、そのプロセス（成り行き・過程）のつくりかたも学びます。それは、どんどん次の体験、次の体験へとつながっていきます。

MAPで学んだ大切なことのひとつは「つなげていくこと」。人と人を、人とものを、つなげていくことで、子どもたちにとっての新たな世界が広がっていく。そんなMAPの考え方をこれからも大事にしていきたいと思っています。



## (7)MAPと学級経営 ～「一体感」のあるクラスを目指して～

岩沼市教育委員会学校教育課指導係 主査 千葉雄太

「楽しくなければ学級じゃない。」「楽しくなければ学校じゃない。」楽しいからこそ、学びに向かうことができ、友達と関わり合えることができます。子供たちが毎日過ごす学級の環境を整えるのは、教師の仕事です。子供たちが安心して過ごせる学級をMAPの活動を通して創っていきましょう。

### 【関わり合いを意図的にねらう】

輪を広げさせるために、たくさんの友達と関わる活動を行います。

- ・じゃんけん（後出し・セブンイレブン・足し算・掛け算）
- ・ネームトス（名前を呼んでパス，受け取ったら「ありがとう」）
- ・じゃんけん列車（下学年向け）

### 【MAPと体力向上】

体育の導入場面でMAPを活用した運動を取り入れます。

- ・進化じゃんけん（へび→カエル→犬→※人間になってゴール）
- ・一歩おに（「いっぽ！」の掛け声で一歩ずつ逃げて！）
- ・バナナおに（タッチされたらバナナ，助けてあげるには2人で一緒に皮をむこう）
- ・エルボータッチ（肘をタッチしたら勝ち。ペアやトリオで行い，体感を鍛えよう）
- ・バランスクロス平均台（支え合って，向こう側へ）

### 【協力と信頼】

関わり合いを深めさせる活動として行います。

- ・ターザン（体育館の登り綱を使って，協力して全員着地！）
- ・マシュマロリバー（息を合わせて，一緒に踏もう！）
- ・バルーントロローリー（風船を介して仲間を意識する）



ターザン



マシュマロリバー

## 安心安全でアドベンチャー(ワクワク感)を意識した学級へ

4月に担任する児童生徒を目の前にした時、この子達とどんな学級を創っていこうか、期待と不安が入り交じる瞬間がある。それは、子供達も同じであり、毎日過ごす学級が居心地のよい、安心して1年間を過ごすことができるような環境を共に創り上げていくことを子供達に意識させたい。そして、教師が学級にアドベンチャー(ワクワク感)を散りばめ、楽しくなる仕掛けを意図的に仕組んでいくことが必要である。

子供は、学級の中で失敗することを避ける。誰もが失敗はしたくないが、これからの子供たちにこそ必要なのは、「失敗は成功の基」という経験を積み上げていくことである。失敗が許されない学級であれば、子供たちは失敗することを恐れ、チャレンジすることを敬遠してしまうだろう。失敗した時こそ、子供たちの成長のチャンスがある。失敗した子供がいた時、他の子供が支えてあげたり、アドバイスしたりする関係性がある学級は、子供達にとって安心安全な環境である。教師は、子供達同士のやりとりを見守り、そっと背中を押してあげることが大切である。こうした子供達の関係性を構築することができるMAPの考え方は、学級経営の土台に据えておくべきだと思う。

岩沼市教育委員会では、まなびiスクール構想を掲げ、「個別最適な学び」と「協働的な学び」の一体的な充実を図っている。児童一人一台のICT端末を最大限活用し、自分の学びを自分で進められる子供達の育成を目指している。子供の主体性、多様性を認め、それぞれの探究力を発揮させると共に、子供自らが選択した課題に向かって取り組むことができる姿を目指している。時代の変化が加速する現代に生きる子供に求められることは、一人ひとりの多様性を重視した教育であり、人間力の育成である。これからの日本を担い、次代を切り拓いていける子供達には、困難な事に立ち向かう姿勢、いろいろな人と対話や協働を通して取り組む力、そして心のしなやかさを身に付けることができる学級であってほしい。

# MAP研究会の取組

## 学びの場

- ・取組1  
ファシリテータートレーニング

PA(プロジェクトアドベンチャー)トレーナーを招いての研究会員同士の研修会の実施。



## 貢献活動①「東日本大震災後の取組」

- ・取組2「体験ベースのクラスづくりワークショップ」の開催

被災地の教員に向け、よりよいクラスづくりで児童生徒を元気にする取組について、体験を通して学んでいただいた。

- ・取組3  
「グループの力でレジリエンスをはぐくむ」の発刊

グループアプローチでできる心のケアとレジリエンスを育む実践を紹介した。

- ・取組4 研究会会員の「熊本地震支援活動」参加

「災害時学校支援チームみやぎ」の一員として、学校教育の復旧・復興のため、MAPの手法を提供してきた。



## 貢献活動②「学びの場づくり」

- ・取組5 地域での活動提供

- 子供会からの依頼により体験活動を提供。
- 防災キャンプのアイスブレイク活動を担当 等。

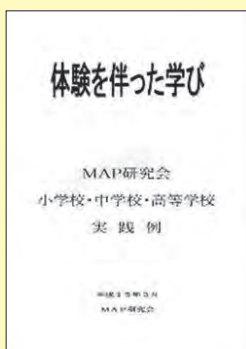
- ・取組6 各種研修会等での活動提供

県教委主催各種MAP講習会等の講師を務めている。



## 研究成果

- ・取組7 刊行物



体験を伴った学び(H15)



クラスの絆が深まる  
楽しい活動集(H24)



グループの力でレジリエンス  
をはぐくむ(H28)



**協力**

プロジェクトアドベンチャージャパン

**発行**

みやぎアドベンチャープログラム研究会（MAP研究会）

**ガイド MAP〔令和版〕**

～子どもたちの幸せな未来の  
ためにMAPができること～

発行月日 令和5年3月

編集・発行 MAP研究会

MAP研究会は、公益財団法人日本教育公務員弘済会宮城支部（～令和4年度）、  
公益財団法人日本教育科学研究所（令和5年度）の支援によって活動しています。

