

# グループの力を自己学習力へ活かす(2) —プロジェクト・アドベンチャーの活用—

田代 浩二<sup>1)</sup>

坂本 太郎<sup>2)</sup>, 山路 歩<sup>3)</sup>, 高野 哲郎<sup>4)</sup>

Group empowerment for Self-learning-skills(2)

— a practical use of Project Adventure —

TASHIRO Koji

& SAKAMOTO Taro, YAMAJI Ayumu, TAKANO Tetsuro

## Summary

“Project Adventure” is an experiential learning or a coaching program for education, that have the theme of adventure for person, and groups. In that way, through a process, we can learn many skills about the setting of goals, the opposition and the solution, self-decision, the cooperation.

And we will try to get to organize of the “Sub-curriculum”, that will be going effectively for the school subjects or else. This case is a trial to make an approach on “Project Adventure” that is a supporting method of any teaching, for KEIHOKU JUNIOR HIGH SCHOOL.

## 1. 緒言

### 1-1. はじめに

2011年度、京北中学校では、PA (Project Adventure) の手法を活用して「自己学習力」の獲得・向上に着手した。自己学習力を鍛える。即ち「思考のトレーニング」である。それはプロセス重視、つまり「解く」ことから「考える」ことへ<sup>1)</sup>、そしてこの考察のプロセスにこそ、元来異

質な個人の集まりの中で、個性を際立たせながら協力や自立心、責任感などを助長する機会が点在するという見地は「グループの力を自己学習力へ活かす(1)」<sup>2)</sup>で述べたとおりである。京北中学校での取り組みから、価値あるプロセスを構築するための2012年度実施レポートである。

### 1-2. 概観

これまでの1年次の取り組みでは、クラスが、

1) 東洋大学スポーツ健康科学研究室 〒112-8606 東京都文京区白山5-28-20

Sports and Health Science Laboratory, Toyo University, 28-20, Hakusan 5, Bunkyo-ku, Tokyo, 112-8606, JAPAN

2) 京北中学校

3) NPO 法人体験学習研究会

4) ㈱プロジェクト・アドベンチャー・ジャパン

自分たち自身が状況を生み出していることを理解し共有することに重点を置いた。この2011年度の取り組みから、京北中学校でのPAの基本的なプログラム・テーマは「コミュニケーション・スキルの拡充」に主眼をおくこととし、1年次は元より、2年次（2012年度）においてもこれを継続している。

また長期テーマである「自己学習力」を教科学習に活かす観点から、1年次の後半より「ビーイング」<sup>3)</sup>を取り扱い、2年次には生徒、グループ主導で教科毎にビーイングを活用、「教科ビーイング」をとおして自己学習力の向上に繋げることのできる学習環境を創造していきたい。

## 2. アプローチ

### 2-1. グループ体験学習法とPA

グループには「私」という個人はもちろん、「私とあなた」という2人だけの関係や対立では学ぶことができない事象がたくさん生まれる。さらに体験学習法は主体的・能動的に学ぶ状況を生み出し、情報の量も取り扱いも個人のポテンシャルに相当である。

このような「グループの力」を利用して、様々な体験的学びに出会う学習法が「グループ体験学習法」<sup>4)</sup>である。グループのメンバーとして主体的に活動に取り組む中で、自分の中で起こっていることを自覚する<sup>5)</sup>ことが可能となる。京北中学校での取り組みでは、グループ体験学習法をとおして授業でも「ひとりをつくらない」という価値観を共有することを勧めている。あるいはグループをベースとした組織力で学力向上を狙うアプローチである。

またPAでは、教育の場において抽象的なテーマである「勇気」や「自信」などの獲得、「協力」や「共同体」などの感覚の獲得を体験的に支援するプログラムである。PAで取り扱うアドベ

ンチャーは「冒険 adventure する思考」をテーマに構築されている。

加えてPAプログラムで活用するアクティビティは「あそび」や「ファンタジー」の概念に彩られている。これらのアクティビティは教材として、生徒が主体的に参加する状況を創出するには十分なフレキシビリティに与っているといえる。平たく言うと、京北中学校ではPAを活用し「楽しいグループ活動をとおして主体的に学ぶトレーニング」を実施している。

### 2-2. 「LIVE感」のあるプログラミング

学校のフォーマルな状況下では、主に学年やクラスを社会的単位とすることが多い。こうした「マクロ」な集団の中で、生徒はもちろん、教師を始めとするスタッフの個性を埋没させ、疑問や不安、悩みや不満など学習や学校生活での課題までも置き去りにする場面も少なくないと推察される。

一方、サブ・グループや任意の小グループでの学習の場面においては、インフォーマルなやり取りや規範が発生、また存在していることも推察される。集団を動かす旧来のステレオタイプに反して、極めて場当たり(LIVE)的なコミュニケーションが、主体的に考え、動き易い状況を生み出すことも見逃すことはできない。この考えの中では、「LIVE感」という感覚、価値観、即ち「あそび」の重要性を主張したい。

ここで言う「あそび」とは概ね「余白」や「間」を意味する。機械の操作から作動までのタイムラグを表す「あそび」と類義である。対象者、本件では中学生が、例えば教師から発せられた事柄に具体的に反応、思考、行動するまでの時間のことを表す。この「あそび」を促す「間」が思考のトレーニングを促進する要点の一片であると考え。そしてこの「間」を創出する感覚に

則ってプログラムを構築することにも視点を置いている。延いては「LIVE感」こそが社会的実践力や人間関係力など、今日的な教育課題へ向けての有効なアプローチのひとつであると考ええる。

### 2-3. 「教科ビーイング」策定に向けて

「ビーイング」については本研究ノート(1)で解説している。確認として、ひとつのビーイングは、ひとつのグループにひとつのプログラムを通して附随し続ける「ふりかえり」のプラットフォームである。このビーイングを自己学習力の獲得、向上に活用する試策のひとつが「教科ビーイング」である。

生徒の教科への指向を生じさせる前提、例えば「好き嫌い」の要因として、教科そのものへの指向性と、担当教師への指向性に大別することができるのではないだろうか。こうした教科ビーイングへの前提には、各教科において「教科イメージ」と「教師イメージ」との振り分け<sup>6)</sup>を試みる事が重要と考える。

特に2年生対象のビーイングでは、先ず「教科イメージ」と「教師イメージ」の振り分けから思考のトレーニングや個々の学習課題の抽出を具現化したい。これらの情報をベースに教科ビーイングの策定に向けてプログラムを再構築する必要があると示唆される。

## 3. 展望とプログラム再構築

### 3-1. 基本プロジェクト

ここで京北中学校でのPAプログラムの活用というプロジェクトにおける基本的な計画を確認したい。先ず①長期テーマとして、「自分探し」<sup>7)</sup>に集中できる環境・学習習慣の獲得・学習方略の会得、ならびに「自己学習力の獲得向上」である。ここ表現されている「自分探し」こそ、中高一貫6年間を通して変わることのない大テーマであ

る。

次いで②中期テーマとして、「自己学習力の獲得向上」を目指すため教室でグループ・ダイナミクスを活用することである。青少年期においては昨今、グループを構築するスキルはもちろん、グループなど小集団でひとつのテーマに向けて協働する体験も希薄になっていることが窺える<sup>8)</sup>。冒頭「ひとりをつくらない」という言質は学校、教室という学びの場において協働の力を活かすという考えによる。グループ・ダイナミクスについては本研究(1)を参照されたい。

さらに③短期テーマとして、「コミュニケーション・スキルの獲得向上」を目指し、本プロジェクトをとおして最重要課題と捉えた。2012年度の実施スケジュールを<表-1>に記した。

### 3-2. 実施プログラム

前項で述べたとおり、最重要課題は「コミュニケーション・スキルの獲得向上」である。このことは、例えば「自主的に任意のペアを組むことが難しいことが推し量られる青少年期」<sup>9)</sup>の大きな課題を解決に導くことができる随一のアプローチであると言えよう。PAの手法、アクティビティを用いることで、楽しく、また主体的にコミュニケーション・スキルのトレーニングを遂行し、その向上の一助となった。

また自己学習力の獲得に向けて、グループの力を活かすためのグループ・ワークとしてPAのイニシアティブ<sup>10)</sup>を多用した。イニシアティブとは、グループで協力して課題を解決するアクティビティを指す。このイニシアティブでは協働的な関わりをとおしてコミュニケーションやリーダーシップの醸成を促し、個々のコミュニケーション・スキルの重要性を再認識させることができた。

2012年度においては、2年次の漁業体験合宿や1年次の農業体験合宿<sup>11)</sup>のプログラムにPAセッ

表-1 2012年度スケジュール

	2年生	概容	1年生	概容	備考
2/29	LHR	PA 年次まとめ	—	—	LHR は50分
4/20	—	—	LHR	PA ガイダンス	
4/25	LHR	テーマの確認	—	—	
5/2	LHR	合宿ガイダンス	LHR	合宿ガイダンス	1, 2年 合同
5/10~12	漁業体験合宿	夜, 夜, 午前=計5h	農業体験合宿	夜, 夜, 午前=計5h	上越※1
5/16	LHR	ビーイング	LHR	ビーイング	1, 2年 合同
6/6	LHR	コミュニケーション	LHR	コミュニケーション	
7/18	LHR	教科ビーイング	LHR	ビーイング	
9/26	LHR	高尾ガイダンス	LHR	高尾ガイダンス	1, 2年 合同
9/27	高尾 PA 研修	※3	—	—	高尾 WV※2
9/28~29	—	—	高尾 PA 合宿	※3	高尾 WV※2
10/10	LHR	高尾ふりかえり	LHR	高尾ふりかえり	1, 2年 合同
11/14	LHR	教科ビーイング	LHR	グループワーク	
1/23	LHR	コンセンサスワーク	LHR	コミュニケーション	
2/6	LHR	教科ビーイング	LHR	ビーイング	
3/21	学校 PA 研修	グループワーク	学校 PA 研修	グループワーク	1, 2年合同予定

※1 新潟県上越市 キューピットビレッジ 体験学習は上越市内にて実施

※2 高尾の森わくわくビレッジ PA ロープスコース・プログラムは PAJ プロデュース

※3 高尾 PA のプログラムは別に表記

表-2 イニシアティブ

アクティビティ	概容	イメージ
ブラインド・ポリゴン	メンバー全員が目隠し状態でロープを指定の正多角形にクラフトする	
クラフト・スター	メンバー全員が保持したロープで一筆書きの星形をクラフトする	
ヒューマン・ノット	手を繋いだ一続きの結びを解いていく	写真-1, 2
ラインナップ	指定の順番に並び替える	写真-3
トローリー	角材のムカデ列車でゴールを目指す	写真-4
ジオ・クロッシング	フレーム(辺)のみでできた立方体の面をくぐり抜ける	写真-5, 6

表-3 ローエレメント

アクティビティ	概容	イメージ
オールアボード	小さなプラットホームにメンバー全員が乗り切る	写真-7
TP シャッフル	横たえた TP (電柱) 上でラインナップにチャレンジする	写真-8
ニトロ・クロッシング	釣りロープを駆使してプラットホームから反対側に移動	写真-9
ジャイアント・シーソー	大きなシーソーに乗ってバランスを取る	写真-10
モホーク・ウォーク	メンバー全員で繋がってワイヤーを渡り切る	写真-11, 12
全方向シーソー	ベーゴマ様のシーソーでバランスを保つ	

表-4 ハイエレメント

アクティビティ	高さ	概要	イメージ
キャット・ウォーク	8m	丸太橋を渡る	写真-13, 14
スカイウォーカー	8m	吊り橋を渡る	写真-13
ポストマン・ウォーク	8m	縄橋を渡る	写真-13
パンパー・プランク	8m	プラットホームから空中の目標物に向かってダイビング	写真-15, 16
カーゴネット	8~10m	カーゴネットにダイビング	写真-17
Jタワー	8~11m	様々なルートを経て最高点を目指す	写真-17
手つなぎトラバース	8m	2人組で釣りロープを駆使して縄橋を渡る	写真-18, 19
ワイルド・ウージー	8m	V字の縄橋を2人組で移動する	
ジャイアント・ラダー	11m	大きな縄ばしごを2~3組で登る	写真-20
クワトロ・フィニア	7m	3~4人組で空中のプラットホームから背面でダイビング	



写真1



写真2

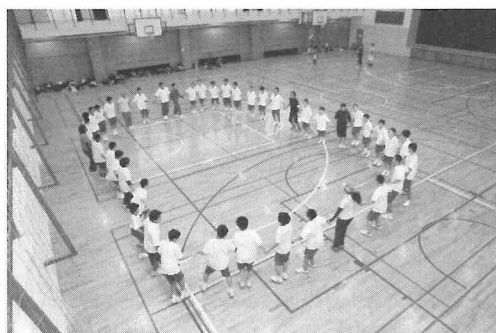


写真3



写真4

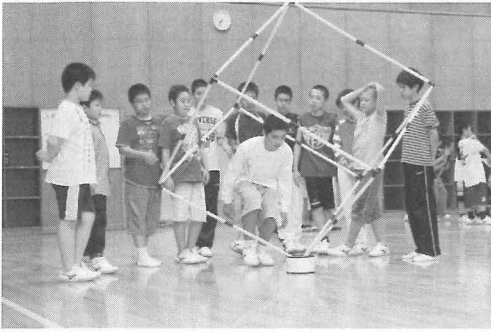


写真5



写真6



写真7

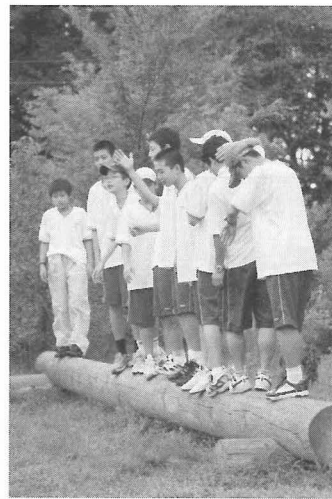


写真8

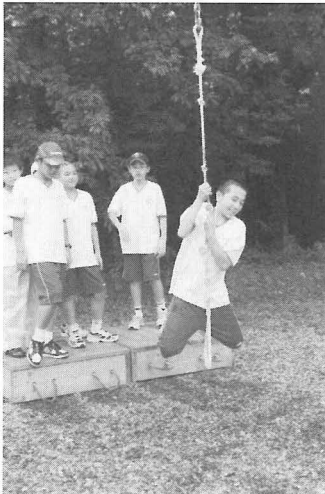


写真9



写真10

ションを組み込むことができたこと、また2年生は2年連続で、1年生は1泊2日の合宿として高尾PAプログラム<sup>12)</sup>を導入できたことは、プロジ

エクト全体をとおして効果的であったと鑑みている。

2012年度に実施したアクティビティに関してはカテゴリー別表<表-2, 3, 4>に、高尾PAプログラムを<表-5, 6>に記した。

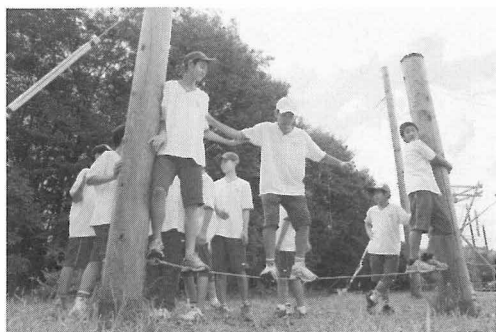


写真11



写真12



写真13



写真14

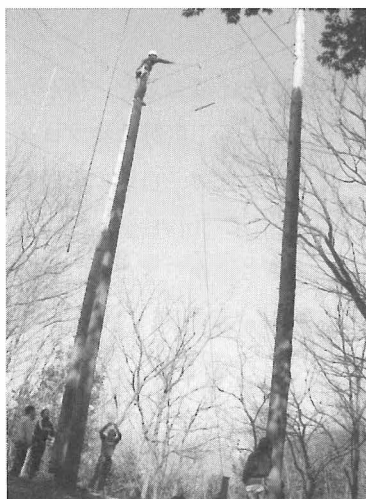


写真15



写真16

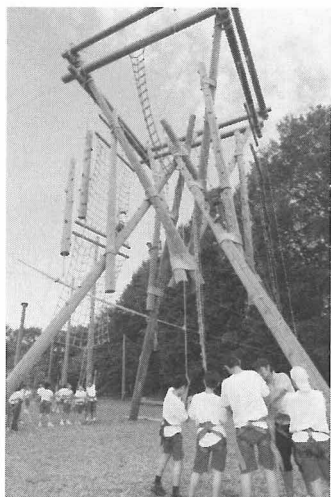


写真17



写真18



写真19



写真20

### 3-4. プログラムでの雑感

京北中学校では、以前より農業体験（田植え、稲刈りなど）ならびに漁業体験（地引き網、干物づくりなど）を主軸とした合宿（宿泊研修旅行）を実施してきた。2011年度はPAと合宿の関わりは皆無であったが、2012年度は年度スケジュール構築の段階から「合宿にPAを取り入れる」方向で検討、結果として合宿プログラムにPAのセッションを取り入れた。

2泊3日のプログラムの1日目と2日目の夜間およそ90分、3日目の午前中およそ120分のPAセッションとなった。われわれPAスタッフ（合宿では東洋大 田代, CSEL 山路ほか最大時3

名）が随行することも鑑みると、僅かな時間と診ることもできる。しかし野外体験プログラムを主軸としているため天候等、自然の影響を受けやすい内容であり、当に「LIVE感」のあるPAセッションを実施することができた。

また合宿での様々な体験プログラムは主にグループ・ベースでの学習であるため、PAで取り組んできたコミュニケーション力やグループ力が活かされていると推察できる場面も確認することができた。さらに、教室では見られないアサーション、コンピテンシーを発揮する場面が複数の生徒に見られた。

同様に、高尾PA研修・合宿においても、学校



表-5 1年生PA 合宿（高尾の森わくわくビレッジ） 実施プログラム

テーマ：学年・クラスのコミュニケーション力を高め合う

プログラム：1日目（9/28）

時程	内容	テーマなど	備考
9:00	JR 高尾駅北口 路線バス発	自主的に安全に	体育室1 PA コース *TP シャッフル *G シーソー *トローリー
9:30	高尾の森わくわくビレッジ着 準備等 インターク、ガイダンス、全体アイスブレイキング	テーマの確認、心身の準備 コミュニケーション	
10:30	グループ活動 ローエレメント	*「話す・聴く」	
12:00	ふりかえり→午後へ繋げる内容で (ランチタイム)	*「今ここ」に向き合う	
13:00	グループ活動 ローエレメント	具体的な協力トレーニング	*オールアボード *Nクロッシング 体育室1  宿泊棟
16:00	ふりかえり→コミュニケーション →協力スタイルについて	*協力スタイルの抽出	
16:45	チェックイン～入浴	*主体的に考え、動く	
18:00	夕食	ビレイ・システムの練習	体育室2 *ジオクロッシング 宿泊棟
19:00	グループ活動 イニシアティブ		
21:00	ハイエレメントのプレゼンテーション		
22:00	就寝準備		
22:00	就寝		

プログラム2日目（9/29）

時程	内容	テーマ	備考
6:45	起床点呼～身支度	自主的に時間をつくる	宿泊棟
7:30	朝食 パッキング&クリーニング	システムの理解と装具着用 具体的に考え、行動する	PA コース *C ウォーク *S ウォーカー *J タワー
9:00	ハイエレメント・ガイダンス&準備		
10:00	ハイエレメント (SOLO)		
12:00	(ランチタイム)		
13:00	ハイエレメント (SOLO)	具体的に考え、行動する	PA コース
15:00	ハイエレメント終了		体育室2, 3
15:50	ふりかえり (ふりかえりシート) クロージング&諸連絡		

\*印はアクティビティ名。詳細は別表<2, 3, 4>に記した。

・教室ではない環境、教科・授業とは異質な状況の下に展開されるため、つまり「非日常」という不安定感、開放感、LIVE 感によって生徒各自の主体性、独創性などがより強く発揮されると推察できた。

一方で、「あそび」の要素が強い場合、活動テーマから反れてしまったり、いわゆる「悪ふざ

け」「じゃれ合い」などに時間を浪費する場面もしばしば見られる。この状況は特に1年生に起こりやすいといえる。また、いくつかの運動部で部員同士の関係性が強いことが観察され、このサブ・グループによる活動テーマの逸脱という場面も見られる。2人組や3人組などでアクティビティを実施する場面では、こうしたサブ・グループが

表-6 2年生PA研修(高尾の森わくわくビレッジ) 実施プログラム

テーマ:リアル・チャレンジ~自己開示…ジョハリの窓から

プログラム:1日目(9/28)

時程	内容	テーマ	備考
9:00	JR 高尾駅北口 路線バス発 高尾の森わくわくビレッジ着 準備等	自主的に安全に	体育室1
9:30	インテーク, ガイダンス, 全体アイスブレイキング	テーマの確認・心身の準備 システムの理解と装着着用	
10:00	ハーネス装着などハイレメント準備	*ひとつ上のチャレンジ選択	*Jタワー
10:30	ハイレメント (SOLO)	*具体的に考え, 行動する	*Tトラバース
	(ランチタイム)	*全員チャレンジ!	
12:45	準備&ウォーミングアップ	テーマの再確認・心身の準備	
13:00	ハイレメント (2, 3, 4人組)	*日常の関係性を超えて	*クワトロフィニア
		*具体的に考え, 行動する	*Gラダー
		*全員チャレンジ!	
15:00	ハイレメント終了, 片づけ	ジョハリの窓から	
15:20	ふりかえり (ふりかえりシート)		
15:50	クロージング&諸連絡		

\*印はアクティビティ名。詳細は別表<2, 3, 4>に記した。

ベースになっていることが多く、ファシリテーション上の留意点としている。

### 3-3. スタッフの関係性に関して

これまで述べてきたとおり、PAでは生徒に自信や勇気を持たせ、クラスメイト、いわゆる「仲間」と協力・共同する体験を通して「目標に向かって共に行動すること」を育むことができる。もちろん大前提として、ゴールは学校、クラスや職員室など「みんな」で共有しているものでなければ持続可能なプログラムとなり得ない。しかしながら京北中学校での取り組みにおいては、生徒の課題以上にスタッフ自身、あるいはスタッフ間の様々な課題が浮き彫りになっていることは否めない。

ここで言う「スタッフ」とは、本研究ノートの論者はもちろん、当該学年の担当教諭、京北中学校の教職員、PAJファシリテーター、体験学習研究会スタッフなど、関わりの強い人材全てを指

す。そしてこのスタッフ間のFULL VALUE<sup>13)</sup>、共同体的感覚<sup>14)</sup>の醸成、同義「ひとりをつくらない」という価値観の共有と具体的なファシリテーション・スキルのトレーニングが極めて重要である。2013年度に向けて、スタッフのテーマ共有ならびにスタッフのスキルトレーニングを構築したい。

### 3-4. 2013年度へ

本プロジェクトを凡そ2年間遂行して露見したテーマは、前述のとおり「コミュニケーション」に他ならない。コミュニケーション・スキルの獲得向上には、多様な要因がある。中でも自己効力の向上、同様に自尊感情の向上が重要であると推察される。そのためには、グループとしての達成感、主体的に関わるメンバーのひとりとしての成功体験、クラスという共同体にいる安心感などの獲得が重要である<sup>15)</sup>。そしてこの体験的学びの場は、「楽しさ」や「あそび」という感覚に彩ら

れていることも大変重要であると考え。

京北中学校の発展, 延いては東洋大学の発展に向けて, 本プロジェクトの確固たる基軸やフレームを構築することを目指して参りたい。

### <注記ならびに引用文献>

- 1) 「勉強ができること≠仕事ができる」この意味は「解く」と「考える」の差があるというこである」という価値観に基づく。高木幹夫:「問題は, 解いてはいけない。」サンマーク出版, 2007.P.181.より。
- 2), 3) 田代浩二ほか, 「グループの力を自己学習力へ活かす(1)~プロジェクト・アドベンチャーの活用~」東洋大学スポーツ健康科学紀要 第9号, 2011年3月より。
- 4), 10), 13) 「グループ体験学習」「ふりかえり」「インシアティブ」「FULL VALUE」等について。プロジェクトアドベンチャージャパン編:「プロジェクトアドベンチャー入門 グループのちからを生かす 成長を支えるグループづくり」C.S.L. 学習評価研究所, みくに出版, 2005.P.200より。
- 5) 中野民夫, 堀公俊「対話する力 ファシリテーター23の問い」日本経済新聞出版社, 2009.P.253より。
- 6), 14) 特定非営利活動法人 体験学習研究会 (CSEL) 〒222-8511 神奈川県横浜市港北区新横浜2-13-12 児童生徒から成人まで様々な体験学習の講演やワークショップを展開, また指導者や教師のトレーニングも手がける。年間を通して進学塾「日能研(代表 高木幹夫)」のキャンプをプロデュースしているNPOである。代表理事は本件スタッフの山路歩(やまじあゆむ)。CSELでは不定期で勉強会を開催している。6), 14) とともに前出, 高木幹夫氏の講話から。
- 7) 京北中学校・高等学校 学校案内2012年度用(p.2)。学校長(川合正かわいただし。当時)の挨拶より。
- 8), 9) 前田耕司, 佐藤千津, 編著「学校学力から生涯学力へ~変化の時代を生きる~」学文社, 2011.P.148.より。
- 11) 「キュービットビレッジ」安塚観光協会。〒942-0534 新潟県上越市安塚区須川 雪だるま高原 キュービットバレイ(スキー場)に隣接したホテル。上越のさまざまな団体と連携, 多くの体験学習プログラムを提供している。
- 12) 「高尾の森わくわくビレッジ」東京都PFI事業, 京王グループと東京YMCAグループが管理・運営している。施設は元・都立八王子広陵高校。校舎は宿泊・研修棟, 校庭は様々な体験プログラム, 交流の場となっている。その一角にPAJがプログラム運営するアドベンチャー・ロース・コースがある。  
(株)プロジェクト・アドベンチャー・ジャパン  
〒150-0002 渋谷区渋谷2-6-12 ベルデ青山6F 米

国のプロジェクト・アドベンチャー本部 Project Adventure Inc. の正式認可を受けた団体。国内PA事業の一切を取りまとめている。代表は林寿夫(はやしとしお)。

- 15) 自己肯定感, 自己効力感, 自尊感情など。國分康孝(監修)「現代カウンセリング事典」金子書房, 2001. pp.352-353.

### <参考文献>

- (1) 岩井俊憲「心の雨の日の過ごし方~失意の時こそ, 人生味わい深くなる」PHP 研究所, 2009.
- (2) 高木幹夫「問題は, 解いてはいけない。」サンマーク出版, 2007.P.181.
- (3) 前田耕司, 佐藤千津(編著)「学校学力から生涯学力~変化の時代を生きる~」学文社, 2011.
- (4) 中野民夫, 堀公俊「対話する力~ファシリテーター23の問い~」日本経済新聞出版社, 2009.
- (5) 伊藤守, 鈴木義幸, 金井壽宏「~神戸大学ビジネススクールで教える~コーチング・リーダーシップ」ダイヤモンド社, 2010.
- (6) プロジェクトアドベンチャージャパン編:「プロジェクトアドベンチャー入門 グループのちからを生かす 成長を支えるグループづくり」C.S.L. 学習評価研究所, みくに出版, 2005.P.200.
- (7) 川合正:「男の子がやる気になる」子育て~一歩踏み出す力を与えたい」かんき出版, 2009.P.204.
- (8) 加藤昌治:「考具~考えるための道具, 持っていますか~」阪急コミュニケーションズ, 2003.P.237.
- (9) 國分康孝ほか(編)~学級担任のための育てるカウンセリング全書3~「児童生徒理解 解と教師の自己理解」~育てるカウンセリングを支えるもの, 図書文化, 1998.
- (10) ウィリアム・J・クレイドラー, リサ・ファーロン著, プロジェクト・アドベンチャー・ジャパン訳:「プロジェクト・アドベンチャーの実践~対立がちからに~グループづくりに生かせる体験学習のすすめ」C.S.L. 学習評価研究所, みくに出版, 2001.P.296.
- (11) 安宅和人:「イシューからはじめよ~知的生産のシンプルな本質」英治出版, 2010.P.243.
- (12) 瀧本哲史:「武器としての決断思考」星海社, 2011.P.244

### <共同研究者>

坂本太郎(さかもとたろう): 学校法人 東洋大学 京北中学校 副校長  
山路歩(やまじあゆむ): NPO 法人 体験学習研究会 ファシリテーター  
高野哲郎(たかのてつろう): (株)プロジェクト・アドベンチャー・ジャパン ディレクター