

第38回学習会を、平成24年5月18日(金)19:00~20:00福岡市教育センターにて行いましたので報告いたします。

第38回目の内容

講師 重枝一郎先生

- 1 ルールとリレーションの確立の方策
- 2 聴き方のロールプレイ(演習1)
- 3 まちがいさがし(演習2)



ルールとリレーションの確立の方策

1 ソーシャルスキルの問題

学級を単位として一斉指導することが中心(日本)



まとまりがあり建設的な相互作用が重要



ソーシャルスキルの獲得

人とかかわるときのルール
集団参加のときのルール

※自己主張・問題解決スキル以前に

2 ルール共有のプロセス

①ルールを守ることの意味を語る(意味)

「まずは最低限のソーシャルスキルを身に付け共有しなければ、この教室にいても頭も心も成長できない」

②活動を通して、実際に守らせる(行動)

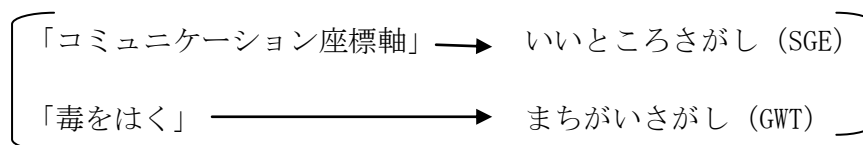
③ルールの効果を振り返り、プラスの感情をもたせる(感情)

④ルールを守るとリレーションも高まっていることに気付かせる(意味)

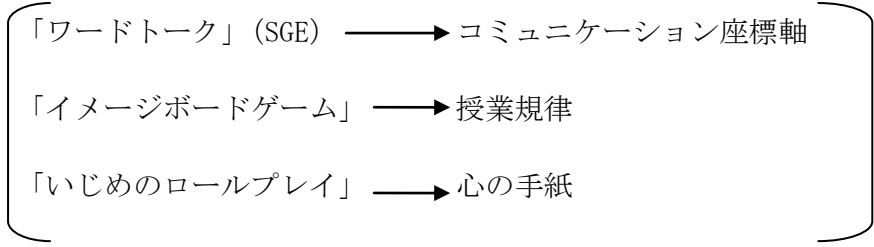
⑤リレーションが高まると、そのルールが心地よいものになる(感情)

意味と行動と感情に、はたらきかける

3 グループアプローチの活用



意味・感情で行動が
積極的になる

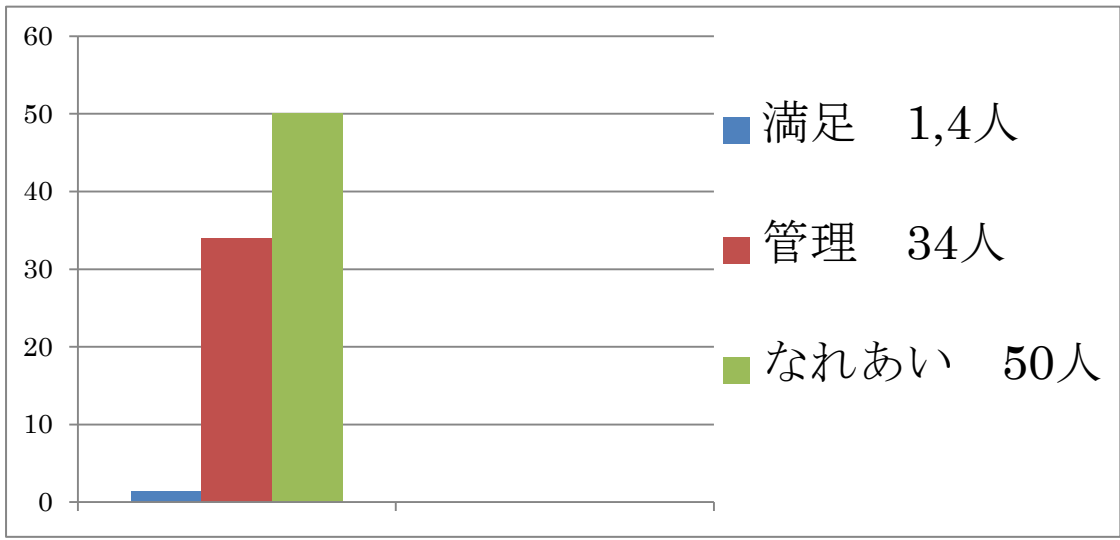


行動することで、意味や
プラスの感情を実感する

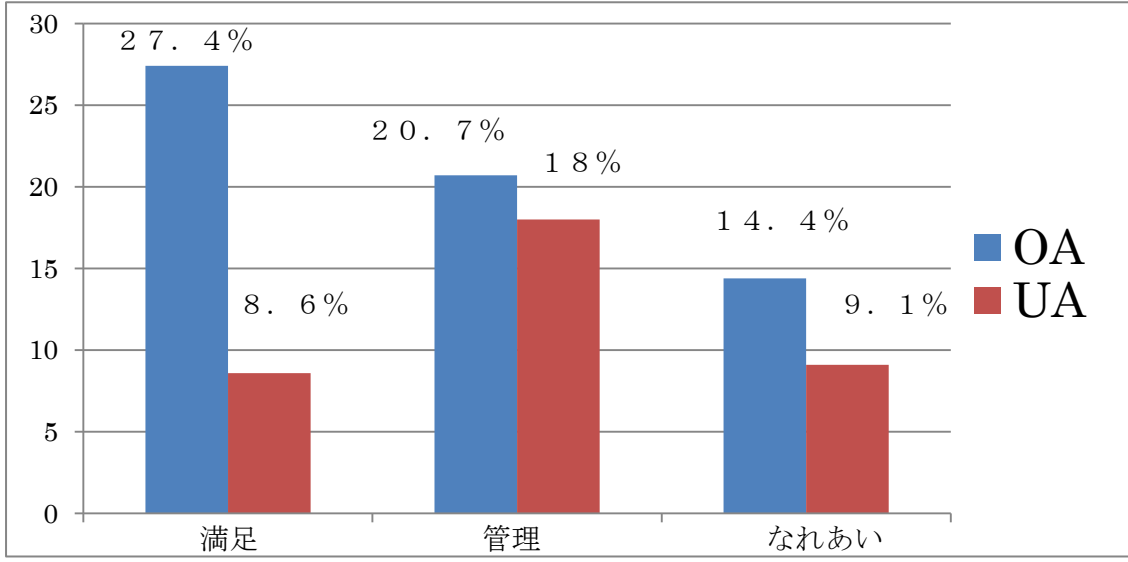
日常の学級集団での生活・活動そのものが一種のグループアプローチになっていることを忘れてはならない

4 結果のちがいを語る

いじめは「なれあい型学級」



アンダーアチーバーは「管理型学級」



解説

ルールを守らせるためには、エネルギーが必要

学校や学級など人が集まる場では、安心して気持ちよく過ごすためのルールが必要です。ルールを守ること、人間関係がよりよいものになり、人間関係がよいから、ルールが守られるというように、ルールと人間関係（リレーション）には、相互作用があります。

では、学校や学級で、さりげなく自然発生的にルールが生まれ守られていくかといえば、そうではなく、まずは教師が、ルールの意味を語る必要があります。

ルールについて語るときには、「ソーシャルスキル」（社会性）と関連させると効果的です。「ソーシャルスキル」はたくさんありますが、まず2つを「最低限のルール」と定義して、徹底します。

それは、「人とかかわるときのルール」「集団参加のときのルール」です。

「ルールが守られれば、必ず成長できます。学力も伸びます。どこで、人とのかかわり方を学ぶんですか？人を励ますパワーのあるやさしさについて学ぶんですか？練習するんですか？学校で学ばないと、世の中に出て、できませんよ」

ソーシャルスキルを身に付ける「意味」を語り、実際に活動を通して守らせませす（行動面）。

「意味」「行動」「感情」のトライアングル

行事とオーバーラップすると、大きな効果があります。行事を通してプラスの感情をもたせ、ルールを守ることの意義を実感させます。ルールを守ると関係性もよくなることにも気付かせます。つまり、教師が意図的に、「意味」と「行動」と「感情」に、はたらきかけるのです。

ルール共有のプロセス

体育会や合唱コンクール、卒業式などの大きな行事は、大きな GWT、学級全体の取り組みは、中くらいの GWT、班活動は、小さな GWT と捉えます。それぞれを関連させながら、ルールを守らせ、相乗効果としてリレーションを高めます。

ソーシャルスキルの獲得

小学校でも中学校でも、素晴らしい授業をする教師は、学習指導と同時に、「ソーシャルスキル」を獲得させる指導を行っています。つまり、学習指導の背景にあるソーシャルスキルとの相互作用で、素晴らしい授業になっているのです。

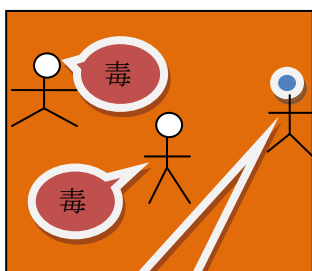
ソーシャルスキルを身に付けさせるために教師は、学級の実態や学習内容によって、「先に意味をおさえて活動させるパターン」と「先に活動させて意味を語るパターン」を混ぜます。意味とプラスの感情を実感することで子どもは、積極的に行動するようになります。その行動を教師が引き出すのです。

意味を語るときは、子どもの感情に訴える説得力のある語りで、子どもを惹き付けます。

例えば、次のような語りはどうでしょうか・・・。

心理的酸素

教室はそもそも閉鎖空間であり、自然とストレスが溜まる場所です。その上、「人の悪口」「されたくないこと」等がその空間で横行すると、中に毒が充満し、心理的酸素（安心感）がなくなります。すると、「自分はここでは生活できない」と感じる子どもが出てきます。教室は閉鎖空間なので、心理的酸素は自分たちでつくらなくてはならないのです。それは、あたたかい配慮や、思いやりのあるかかわりにつくられます。



最初に毒を吐く人がいます。「お前とかここに来るな！」

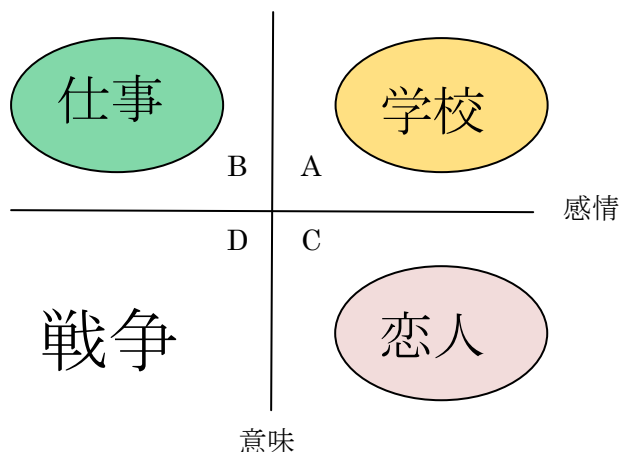
それに反応して、「うるさい、お前が出て行け」また、毒を吐きます。次々に・・・。毒を吐ける人は、まだ、いいのです。毒を吐けない、吸うしかない人は・・・（ここでは生活できない・・・）

これは、言葉に限った話ではありません。みんなが安心して生活できる教室って・・・。子どもに突きつけ、考えさせます。

だから「教室のルール」が必要です。

（こんな絵を板書しながら話してみても・・・）

ここは・・・
ツライ・・・



「コミュニケーションには、意味を伝えることと感情を伝えることと両方があります。うまく言葉では伝えられないけれど、気持ちはあるんだよという人がいる。しゃれたことは言うんだけど、実は、気持ちは裏腹で、口だけですよという人もいます。これは、両方ダメです」

「Aの場所が、学校ですコミュニケーションです。これだけたくさんの方が集まっているんです。このコミュニケーションがとれるかどうかですよ」

「意味と感情の両方を交流するコミュニケーションをとるのが、学校なんです。そういう学校だったら、成績も上がる、スポーツも上達する、文化的なことも伸びる。意味をきちんと伝えて、しかも気持ちも伝わるコミュニケーションをとる集団であつたら、必ず前に進める」

「そしたら、意味はあるけど、気持ちは伝わらないコミュニケーションって、どんな場所だろう。Bのところ。これは、仕事や打ち合わせです。仕事をうまくするために打ち合わせはきちんとしますが、そこにあまり感情は入っていません。感情が入ると、伝わりやすいんだけど、そこに甘えた感情がないっていうことは、仕事ってきびしいんだなと感じるかもしれません。それが、仕事です」

「次のCは、気持ちはおもいっきりあるんです。でも、意味はあんまりないというのはどんな関係だと思えますか？恋人です。ねえ、私のどこがスキ？彼氏に聞きます。君の全部がスキさって、会話の意味はあんまりないですね。でも、気持ちはすごく交流している」

「それでは、Dはどうでしょう？意味も感情もない。これは、戦争です。意味も伝わらない。気持ちも伝わらない。もっと言えば、相手の言っていることを否定する。相手の気持ちを受け付けない。戦争に入るときってこんな状態じゃないですか。」

それなら学校は、Dの戦争状態じゃダメですよ。この逆サイドの、Aがやっぱり学校ということですよ」



演習1 聴き方のロールプレイ

2人一組で「聴き方のロールプレイ」をすることは多いのですが、それを3人組にしたらどうかな！という発想での演習です。

「話す人」「聴く人」「観察する人」この3つを体験するのです。

演習内容は、「3つの聴き方を体験しながら、自分の中におこった感情を表現し、行動と関連付ける」です。

話す内容は「4月から思っていること。うれしかったこと」です。

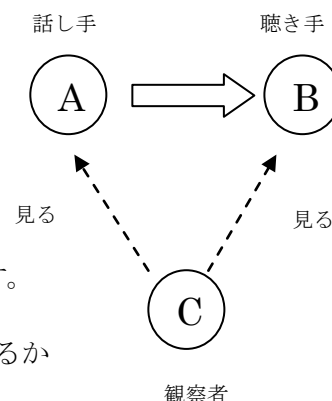
30秒ずつ行い、振り返りをしました。

振り返りのポイントは、「聴き方」の意識を高め、質を高めることです。

レベル1 身体を向けて聴いているか

レベル2 じゃまにならないようにタイミングよく、時々質問しているか

レベル3 相手の言葉を言いかえて、理解を深めているか



さらに、重要なことは、必ず「授業」や「日常」と関連付けることです。

エクササイズはあくまでも、「小手先のエクササイズ」です。似たようなエクササイズを積み上げながら、日常に関連付けると、「聴き方」の意識と質が高まります。そうして「意味のある授業」になるのです。

このようにして「ソーシャルスキル」を獲得させます。

演習2 ワードトーク

2人一組で行う演習ですが、今回は、重枝先生がデモンストレーションをしました。

目かくしした人を、言葉だけで誘導します。

「絶対に、けがさせませんから、がんばりましょう」という、重枝先生の力強い言葉かけで、デモンストレーションがはじまりました。

「先生の1歩はどれくらいですか？1歩前に進んで下さい」

「わかりました。では、あと3歩前に進みましょう」

「そうです、そうです、とてもいい感じです」

「では、45度くらい右にまわってください。ごめんね。少し、まわりすぎです。少しもどって。

そうそう、いいですよ。そのまま、2歩進みます。そうです、そうです、いいですよ」……



このような言葉での誘導です。演習後に「振り返り」です。どのような誘導の仕方がよかったか、相手のよかったところを尋ねます。そうすると、「具体的な指示の仕方がよかった」「ごめんね、そうそう、いいですよ。という言葉かけがうれしかった」等の感想がでます。

つまり、「意味：具体的な指示」が「行動」を促し、「感情：がんばろう、ごめんね、そうそう、いいよ」と「感情」にはたらきかけると、意欲が途切れず、「行動」が促されるのです。

このように、「意味」「感情」「行動」を関連付けて、振り返りをします。

これは、授業にもあてはまります。授業中に、教師が「具体的な指示」を出すと、子どもの行動が促されます。また、「感情」にはたらきかけると、意欲が途切れません。教師が「意味」と「感情」を意識してはたらきかけると、意欲からの落ちこぼれを生みません。

「満足型」「管理型」「なれあい型」等、学級の状況で、いじめの数や学力に差があることが、Q-Uアンケートを開発した河村茂雄教授の調査結果で明らかになっています。

100人中のいじめの数は……

満足型 : 1. 4人

管理型 : 3. 4人

なれ合い型 : 5人

なれ合い型では、いじめの数が多いという結果が確認されています。「結果で語る」ことは、説得力があります。

オーバーアチーバー (OA) とは、学力偏差が知能偏差より高いことを示し、アンダーアチーバー (UA) とは、知能偏差にくらべて学力偏差が低いこと、つまり、実力が出せていないことを示します。

満足型学級では、OA が多く、UA が少ないという調査結果でした。

管理型では、二極化します。UA が一番多いという結果が出ています。わかったふりをする子どもが生まれやすい「学級風土」があるのでしょうか。「わからないと言える」学級風土づくりが求められます。

演習3 まちがいさがし

目標や手順、情報を共有して活動することで、協力することの意義を実感する演習です。コミュニケーションする場面を、意図的にたくさん仕組んでいます。

- ①コミュニケーション1 「作戦会議」 ②コミュニケーション2 「活動中のコミュニケーション」 ③コミュニケーション3 「ランキング」

課題は、「A と B の絵には、10の違いがあります。チームで協力して見つけましょう」です。

A と B の両方のシートを同じ人が見に行くことはできません。A と B を見る人の担当を決めます。教師は、時間を区切って、A と B の絵を貼り替えます。

活動を始める前に、2～3分の作戦タイムをとります。どのように見たら、効率よく活動を進められるかを話し合います (コミュ1)。活動中は、A を見る人とB を見る人が、必然的に情報交換をすることになります (コミュ2)。

答え合わせをした後は集中力が途切れるので、ここで、じっくりと「振り返り」の時間をとります。そこで、クールダウンし、思考させます。シーンとした空気をつくります。

「みんなの活動をリードしたり、意見をまとめたりした人は誰ですか？」

「いいやり方を考えた人は誰ですか？」

「友達の考えややりかたをほめた人は誰ですか？」

「チームワークを大切にしていた人は誰ですか？」

「中心になってメモを書き込んだ人は誰ですか？」

それぞれに、チームの人の名前を書かせます。「全員」という書き方はさせません。必ず、名前を入れさせます。この活動が、「いいところさがし」になっているのです。

このようなワークシートをたくさんしたら、次には、チームの人の名前を書いたワークシートに変えていきます。それぞれのよかったところを、具体的に文章で書かせます。さらに、「いいところさがし」の質が高まります。

この「振り返り」で、教師が意図的に、学級で目立たないおとなしい子どもを「認め」ます。そのような子どもが、学級に、ほんわかした雰囲気をつくっているのだと、語ります。よいクラスになるポイントであり、クラスを支えているんだと語ります。自尊感情を高め、自信をもたせます。学級での存在感をもたせるのです。

学級の実態に合わせて、教師が意図的に「定義付けて」語ります。いろいろな人がいるからこそ、よいチームになるんだと語ります。全員が自分の持ち味を出し合えばいいことを、示します。

例えば・・・積極的な人は「アグレッシブリーダー」、いいやり方を考えた人は「ゲームメーカーリーダー」、ほんわかした雰囲気の癒し系は「ムードメーカーリーダー」全員がリーダーという発想です。

最後に、自分たちが見つけたまちがいの中から、5つにしばる話し合いをします (コミュ3)。5つしか、得点がありません。また、それぞれ、得点が違います。どのまちがいが高得点なのかを、話し合います。選んでいないものが高得点だと、がっかりしますし、選んだものに得点が入ると、盛り上がります。答え合わせでは、思わず歓声があがるほど、場が盛り上がります。自然と協力体験ができる演習です。

最後は盛り上がって、後味のよさを残します。



本日のキーワード

- ソーシャルスキル「人とかかわるときのルール」「集団参加のときのルール」
- ルールの共有プロセス「意味と行動と感情に、はたらきかける」
- グループアプローチの活用「意味・感情で行動が積極的になる」
「行動することで、意味やプラスの感情を実感する」
- 日常の学級活動そのものが、一種のグループアプローチになっていることを忘れてはならない

♪ 学習会に参加された先生方の感想 ♪ (参加人数 67名)

- ・疲れていても、遠くても、ここに来ようと思わせてしまう、そのことを学ぶために来ています。「ここに来れば元気がもらえる」「明日からの活力が得られる」ということが、やる側には大切なんですよね。また、人間関係づくりの面から学力向上に取り組む学校が増えてきました。当たり前の雰囲気になってきました。「風土会」は先見の明があったんですね。
- ・この部屋がいっぱいになるほどの若者が一生懸命に板書を写しながら学ぼうとしている姿、感動的です。カリスマ性のある人にあこがれを感じて集まってくるのか？それとも、今の職場で指導してくれる人がいなくて、指導してもらいたくてたまらないのか？次回も楽しみにしています。
- ・ワクワク感がいっぱいだったというのが、一番の感想です。ちょうどルールの徹底のことで悩んでいたのも、非常にタイムリーでした。教師として、子どもとの関わりの醍醐味を教えられた気がします。自分のスキルをもっともっと高めたいと切に思いました。また、参加したいです。
- ・教師としての仕事の素晴らしさを改めて感じ、勇気ができました。SGE や GWT を通して人間関係づくりを学ぶ研修内容ですが、その奥にある、教師として人間としてのあたたかさみたいなものが伝わり、それが他の研修会とは違うと感じました。

(今回の風土会は、参加者が67名でした。たくさんの参加、本当にありがとうございます。体育会の練習まっただ中の忙しい、疲れきった金曜日の夜に、自主的に集い学ぶ先生方の姿に、力をいただきます。「明日からの活力」「あこがれ」「ワクワク感」「醍醐味」「あたたかさ」・・・今後もこのような「風土会」であり続けたいです。)
- ・集団づくり、グループアプローチを通して自尊感情を高める指導法は、すぐにでも実践したい「生きた指導法」だと思いました。
- ・「管理型学級にはアンダーアチーバーが多いので気をつけなければならない」というお話を聞き、身にしみる思いをしました。学級経営をしていくうえで、自分自身をもう一度見つめ直したいと思いました。とても勉強になりました。周りから避けられている子ども、自分の意見を言えず、元気な子たちの周りに埋もれている子どもが、どのようにすれば受け入れられるのかが課題です。
- ・初めての参加で、最初はとても緊張していましたが、本当に勉強になることばかりで、とても良い時間を過ごすことができました。勉強になったことは、先生のお話を聞くこともそうなのですが、やはり、実際にやってみることで、生徒の気持ちになってみるのがとても大きかったです。こんな時、生徒もこんな風に思っているんだな・・・ということを感じました。今日、学んだことを実践してみようと思います。また、参加させていただこうと思います。
- ・はじめて風土会に参加させていただき、どんなお話が聞けるのかワクワクしていました。その期待をはるかに越える楽しい講義でした。私は今、授業が上手くできず苦しんでいるので、重枝先生の指示の出し方やトークのおもしろさなど学ぶことがたくさんありました。来週からの授業に生かしていけるよう、がんばります。
(「自分を見つめ直したい」「実践してみたい」「授業に生かしたい」参加された先生方が自らプラスの変化をされていく、その姿から学びたいです。)