

第11回学習会を、平成21年2月27日(金)19:00～20:00教育センターにて行いましたので報告いたします。

第11回目の内容

講師 重枝一郎先生(千代中学校教諭)

- 1 GWT(グループワークトレーニング)の基礎理論
- 2 実践ビデオ紹介
- 3 エクササイズの実験活動

1 GWT(グループワークトレーニング)の基礎理論

(1) GWTとは

『グループそのものを活用資源としてファシリテーターがグループに働きかけ、グループ過程を通し、グループの言動、相互作用を利用して、メンバーの人的成長をはかり、思考、態度、行動、感情に変化を起こさせるとともに社会性を育む過程』

※「風土会」1年目は、演習も2人一組にこだわって行ってきた。特にコミュニケーションスキルや意識づけの部分で学んできた。

2年目に入ってから、グループワークトレーニングを学んでいるが、これは生徒が喜んで行う活動である。だからこそ、楽しかっただけで終わらせるのではなく、授業化するために大切なことは何かを、教師がきちんと自覚しておかなくてはならない。

※GWT(グループ・ワーク・トレーニング)の定義や理論、考え方を教師がきちんと理解した上で、生徒にも説明する。活動をやれば、生徒はどうせ楽しいのだから、背景を知らせる。活動をする「ねらい」があるということをはっきりさせる。

(2) GWTのねらい

- ①人間交流やグループづくり
- ②グループプロセスに気づき、集団の中で効果的に役割を果たす技能の養成
- ③自己への気づきと態度の変容
- ④グループの問題解決と活性化

(3) GWTの留意点

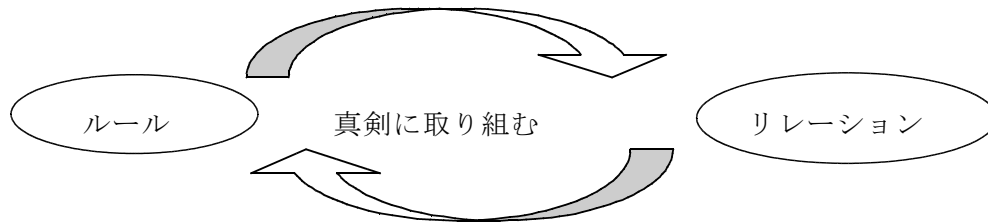
※一種のゲームであるから真剣に取り組まなければ得るものが少ないが、深刻になる必要はない。生徒自ら態度、行動を変容させていくことが目的である。

※ **実施 → 振り返り → 気づき → 意識化・日常化 → 変容・成長** のプロセスをきちんとふんでいく。特に、振り返りはプラス面をみていくことが重要である。

※グループ内のP機能(パフォーマンス)・M機能(メンテナンス)・F機能(ファニー)を振り返ることで、メンバーの一人一人が必要なリーダーシップを分担して行動していることに

気づく。平たく言うと、きびしさ・あたたかさ・おもしろさ。

留意点→真剣にやらないと、得るものが少ない。しかし、深刻になる必要はない。
活動前に必ず、「ルールとリレーション」について押さえておくが良い。



※GWTを実施する中で「協力のよさ」やさまざまな「気づき」が生まれる。

- ①異質（個性はそれぞれなのに・・・）の協力
- ②他者のよさに気づく
- ③自分のよさに気づく

それを「振り返り」の中で「意識化」させることが、日常化につながっていく。どれだけ「関連づけられるか」は教師の「意識」次第でもある。例えば、もうすぐ行われる「行事」や日常的な「係活動」「給食当番」にも関連づけられる。ちょっとした教師の言葉かけで、生徒の中に定着していく。1回GWTを実施したからといって、生徒が劇的に変化・成長することはない。実施して体感した「協力のよさ」や「気づき」を日常の中で、教師が意図的に繰り返すことや思い出させることが大切である。根気強く繰り返していくうちに生まれるムードこそが「風土」といえる。「学級風土」「学年風土」になっていくのである。その「風土」が生徒にとって居心地がよいものであれば、必ず定着していく。

また、GWTを実施するときどこで「差」がつくのか？ゲームは誰でもできる。「差」が生まれるのは、「導入の仕方」と「振り返りの仕方」である。ここで「教師の力量」の「差」が生まれ、生徒への影響が違ってくる。

本日のテーマは「振り返り」

特に「振り返り」はプラス面をみていくことが大切である。例えば、GWTの実施後に生徒が振り返り用紙に記入している途中には、教師が「言葉のシャワー」をあびさせる。生徒が「プラス面」に気づくような言葉かけをすることで、素直に書き始める。

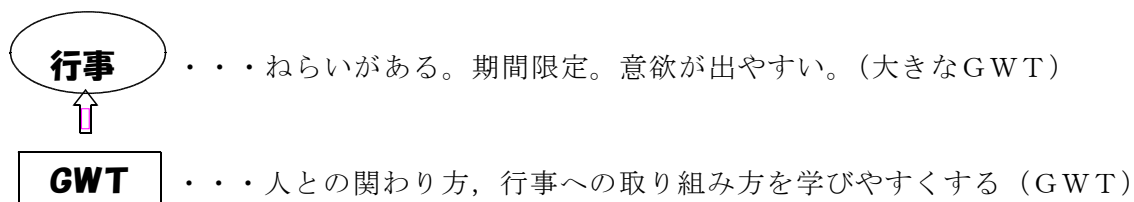
また、「PM理論」に勝手に「F」を付け加えると、生徒もイメージをもつことができるし、全員が何かの役割を果たしているのだと実感できる。必要に応じて、理論をアレンジする発想も必要である。筋が通っていれば、豊かな発想につながる。

具体的には

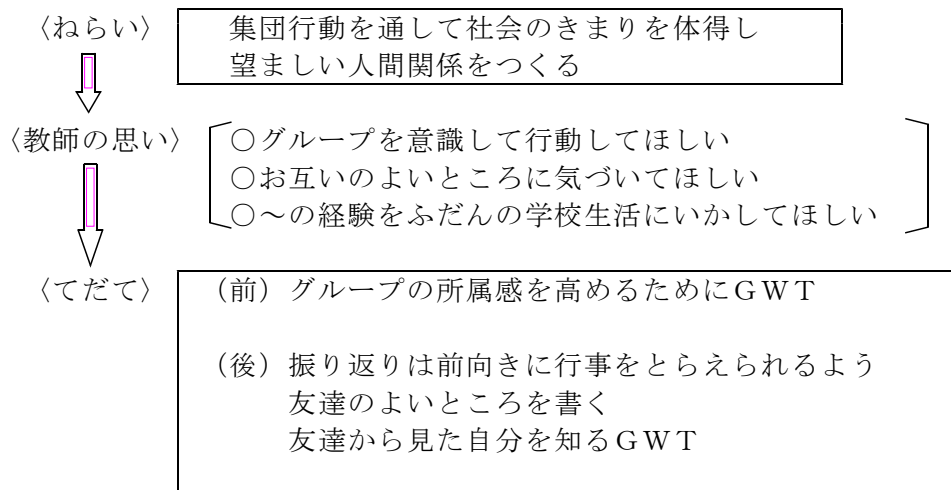
- P（きびしさ）→リーダーシップ・建設的・進めようとする生徒
- M（あたたかさ）→言い過ぎをおさえる
がんばっているときにあたたかな言葉を発する
- F（おもしろさ）→おもしろい奴・気分をふっと盛り上げる

メンバーが必要なリーダーシップをとっている。全員が何かの役割を果たしている。リーダーシップでありメンバーシップであるということに、気づかせていく。そのことで、全員が「自己有用感」をもち、お互いのよさを「認め合う」ことになる。そのことを「体感」させると同時に「振り返り」の中でしっかりおさえていく。「振り返り」の中で、具体的にP・M・Fがでてくるようにする。「誰が」という名前も挙げさせる。また、その時の「セリフ」や「行動」も書かせるとよい。それが定着してくると、日常場面でも自然に、ふさわしい「セリフ」や「行動」がみられるようになっていく。そんな風に教師が「仕向けていくこと」ができれば、GWTを実施した「価値」があったといえるのである。

(4) 学級経営への効果的なとり入れ方 「いろいろな行事と組み合わせる」



(例) 「～に向けて」



※学級経営に効果的に取り入れていく方法として、行事とセットでGWTを実施するのは、定番だが効果は高い。

期間限定だから、集中しやすく意欲がわく。「公式戦」のようなものである。

人との関わり方や行事への取り組み方を学ぶことが「練習試合」や「日々の練習」であり、大きなムードをつくることになる。

マンネリ化していくと、集団は「退行」していく。お互いのよいところを「刺激」としてどんどん入れていくような取り組みが、日常的に必要なものである。

2 実践ビデオ紹介

修学旅行物語（感謝編）「プラス返しの達人」

「修学旅行物語①～④」と題して取り組んできた実践のひとつである。「プラス返しの達人」という言葉は、全校集会である先生が話された言葉で、今では教師と生徒の間で「合言葉」のように共有されている。あらゆる場面でいろんな先生がつかっている言葉である。ネガティブではなく「プラス返し」という発想。そして、生徒が「ゾーン」(集中モード)に入るような導入を工夫する。その時に、「あごの位置」を意識させる。話を聴くときの姿勢のことである。例えばサッカーでは、プレイ中の視野の確保がとても重要である。上目遣いは禁止！あごを実際にさわらせながら顔を上げさせると、ふっと視野が広がる瞬間がある。その位置にこだわらせる。つまり、あごの位置を決めさせることで、姿勢がよくなる。「あご」と一言言われれば、姿勢がピッとよくなるような「キーワード」を教師と生徒で共有することは、大きな効果がある。

「プラス返し」「ゾーン」「あご」というキーワードでわかりあえる関係を、日頃からつくっておきたい。

上記のような重枝先生の話があった後で、実際にビデオを見ました。千代中学校2年生の映像です。いつもビデオを見ながら感じるのですが、千代中学校の生徒は本当に落ち着いているという印象です。(失礼ながら・・・これが千代中学校の生徒？我が校の生徒よりずいぶん良いのでは？というのが本音！です。)

先生の話をお聴くときのシーンと集中した様子。「ゾーン」に入っているのがよくわかります。重枝先生は、導入にかなり力を入れています。いろんな話をします。とにかく、生徒の様子を見ながら、全体がゾーンに入るまで、あの手この手で話します。今回は・・・

「プラス返しは、絶対にできなくちゃいけない！人として、人と一緒に生活していくなかで、絶対に必要なことなんです。最後はプラス返しした人が幸せになる。マイナス返しをしたり悪口を言う人は、必ず最後には痛い目にあいます。それは、みんなの短い人生の中でも、経験はいっぱいあると思います。人間関係がくずれたり。」こういう話から、はじまりました。

次に、行事との関連についての話です。黒板に板書しながら、話をしています。

「すべての行事は、短い期間で集中的に行われるために、ものすごく役に立ちます。先生がいつも思っているのは、日頃があって、その延長線上に行事があるということです。日頃はみんな、いろんなGWTをしています。行事は大きなGWTであると考えてもらったらいい。つまり大きな試合のようなものです。日頃行っているGWTは日々の練習、こういうイメージをもっています。練習があって試合。練習の延長線上に試合。

試合をした後に一番大切なのは何かというと、『後味』です。後味がいいか、悪いかが次につながる。先生達は、「反省しなさい」とよく言います。その時に、「よくなかったことを書きなさい」と昔からよく言います。今日は本当の反省。友達のいいところや友達に感謝したいことをいっぱい書いてほしい。今日はそれだけ。何回も今までにやってきているから、もう大丈夫だと思います。」

次に、ルールの確認をしています。

「ルールがないと、人間関係はできません。誰に書くか？筋を通してこだわって書いてくれれば、カードをもらえない人は1人もいないはず。“すべての人にありがとうメッセージ”のすべての人って誰？広い視野をもってほしい。誰かが何かきちんとして筋を通して書いていけば、カードをもらえない人はいません。部屋にこだわるなら部屋の人全員に書く。班なら班全員。スキー班ならスキー班全員。友達できた。他には？先生。そう、先生達もほめられたり、ありがとうって言われたらうれしいとよ。では、誰がいましたか？」と名前を板書していきます。

ここまで導入で話しておけば、生徒達も誰に書けばいいのか、明確になります。また、筋を通す大切さと同時に、カードは全員がもらえるという安心感ももてます。これから何をすればいいのかははっきりとわかっていると意欲的に活動ができます。導入は、生徒に意欲をもたせるうえで、絶対に必要な部分なのです。「よーし、やろう！」という気分させる、これこそ重枝マジックです。

この後、班長さんがワークシートやのりを取りに来て、活動開始です。「よーい、はじめ」という重枝先生の声と共に、生徒達は整然とした落ち着いたムードの中で活動をしています。重枝先生は「具体的な場面を思い浮かべて、あの時こういう声をかけてもらってありがとう。楽しい話をしてくれてありがとう。食事の片付け手伝ってくれてありがとう。思い出して。どんどん書いてください。」などとつぶやいています。

さらに実践ビデオを見ると、書き終わった生徒が友達の机の上に、カードをさりげなく置いていく場面が映し出されています。クラスが騒がしくなることもなく、落ち着いたムードは保たれたままです。そのうち廊下に出て、となりのクラスにカードを渡しに行く様子も映し出されましたが、やはり落ち着いたムードは保たれています。隣のクラスに入って、友達の机の上にカードを置くと、すぐに自分の教室にもどってきています。「無言でやるルールぞ」という重枝先生の言葉が入ります。すごい！日頃から、ルールが定着している証拠です。

この活動では、「無言でさりげなく置いていく。相手のじゃまにならないように、さりげなく置いてもどってくる」というルールが生徒の中に定着しているのがわかります。ルールを決めないと、騒然となる活動です。この雰囲気は、すぐにできるものではありません。それこそ、日々の練習のたまものというか、積み上げだと実感できます。積み重ねていくことで、ルールが守れるようになるのです。

最後に感想を書いて、活動終了です。行事にからめて、反省では他者について評価していく。これが次への意欲につながるのです。「鉄則」です。

ラグビーでは、大きな試合では生徒にすべてまかせて、日々の練習では、コーチングを細やかにやるそうです。それと一緒に、日常的に積み上げていく。その延長線上の行事では、後味のよさをたっぷりと味合わせて、次への意欲につなげていく。これが「鉄則」です。

3 エクササイズの体験活動

演習「ぼくらはジョーズ」(話し上手・聞き上手)

ねらい：コミュニケーション能力の育成（自分の考えを相手に正確に伝え、相手と共通理解すること）

- ※①自分の頭で考えていることを言葉にして表す場合、そのことが相手にそのまま正確に伝わっているとは限らない。
- ②人の意見を聞くとき、その受け取る意味合いが、自分の思いこみによって左右されることがある。

「ハーリスできるかな？」

- ※「ハーリス」とは「ハートリスニング」の略。「心」で「聴く」ということ。
「ハーリス」の3「ない」・・・人の話を、じゃまし「ない」
さえぎら「ない」
否定し「ない」

普段から「ハーリス」という合言葉で、生徒には「聴く」ということを意識させ、トレーニングしておく。その延長線上の演習である。

人に説明することがどれだけ大変かを実感させ、教師も授業などで説明するのに苦労していることをわからせる。相手の立場に立つ「視点」が生まれることで、普段の授業もちゃんと聴く気にさせる。つまり、この演習単独の活動ではなく、さまざまなことへ関連づけることがポイント。

実際に体験してみると、教師側も普段どれだけ生徒の身になって説明しているだろうかと、自分自身に問い直すきっかけとなりました。相手に正確に伝えるということは、高度な技術なのです。「わかる授業づくり」が求められています。授業改善のヒントはこういうところにもあるのです。教師が生徒の立場に立つことは、「生徒の視点」を知るうえでも実に大きなことです。しかし、多忙観いっばいの現場では、なかなかそんな余裕がありません。「風土会」での演習は、たくさんの「気づき」を与えてくれるチャンスだと感じました。

今回の体験では、まずデモンストレーションとして重枝先生が言ったとおりの絵を描きました。ルールは3つです。「質問はうけない・個別の指示はしない・どれだけ同じ絵が描けるか」
それではスタート！みなさんも描いてみましょう。

- ・紙を横向きに置きましょう。右上から左下に向かって、斜めに線を引いてください。その長さは、紙面の3分の1ぐらいにします。

さてさて、右上ってどこ？斜めって角度は？3分の1って紙面の縦に？横に？たくさんの「？」を感じながら、質問はできないので、とりあえず描いてみました。

- ・その線の先に星を描いてください。

星ってどれくらいの大きさを描くの？形は？

- ・その星の下に少し離して、下が平らな半円を描いてください。
その半円を島と考えると、そこに生えているヤシの木を描いてください。
その左側に少し離して、船を1そう描いてください。

次々に指示が出ますが、「少し離して」というのがくせものです。「1センチ離して」のように具体的な数値にしてもらえればわかりやすいのですが、「少し」という感覚的な言葉は、解釈が難しい。また、「半円」も「ヤシの木」もイメージはわくものの、どのくらいの大きさを描けばいいのか、「ヤシの木」や「船」はどんな形なのか、いざ描くとすれば迷うばかりです。

- ・その船の上に三日月を描いてください。
水平線を描いてください。
これで完成です。

完成した絵は、もちろん「正解」とはずいぶん違う絵になりました。

次に、3～4人組を作り、リーダーを決めました。リーダーに指示書が配られ、言葉で図形を説明します。デモンストレーションで重枝先生が説明した内容は、シナリオ通りでしたが、今回はシナリオなしで、図を見ながらわかりやすくリーダーが説明しなくてはなりません。メンバー同士は、お互いの絵を見ないようにします。質問はもちろん、「もう1回言って」もダメというルールです。

私はメンバーとして、説明を聞きながら図を描いたのですが、何度も質問をしたくなりました。「円を描くって、どこに描くのか？どれくらいの大きさなのか？」などなど。

実は、授業中に生徒も同じように思っている場面があるのかもしれませんが。どんなに真剣に授業を聞いていても、先生の説明が十分でないために、理解できない。質問もできないまま、おいていかれて授業がわからなくなる……。

「ゾーンに入って授業を受けていても理解できないときは、先生の教え方の責任だね。」オープンマインドで生徒にそんな風に語りかけることも、必要なのかもしれませんが。「だから、わからないときには遠慮せずに質問してね。」そういう心の余裕をもつこと、生徒の立場に立つこと、気軽に質問できる雰囲気をつくること、と同時に、生徒の立場に立って、わかりやすい説明をすることも、教師に求められている指導技術なのだと実感しました。

演習「わたしたちのお店屋さん」（小学校中学年用）

ねらい：情報を正確に伝え、聴くことの重要性に気づく
情報を集めたりまとめたりするときに、協力が大切であることを学ぶ

※難易度を高くするときは情報カードの20番を抜く。16～20番のカードを抜くともっと難しい。生徒の実態に合わせるができる。

典型的なGWTの内容です。情報カードを持ち、自分のもっている情報を正確に伝え合い、関連した情報をタイムリーに伝え、つなぎあわせて、解答を導き出します。何度やっても楽しいゲームです。そして、答えがわかれば大人でも嬉しく、達成感のあるゲームです。

だからこそ、「楽しかった」で終わらせない仕掛けが必要です。

まずは、教師の観察の視点です。次の4つの視点で観察します。

個を見る：表情・態度・しぐさ・声の調子など

個と個を見る：会話・まわりへの影響

個と集団を見る：PとMは、どのような機能を果たしているか？

※P機能（話し合いを進める・意見を出す・結論を出す・役割分担をする）
M機能（気配り・言い過ぎを押さえる・疲れを和らげる・雰囲気をよくする）

集団を見る：コンテンツとプロセスに着目する。全体の雰囲気はどんな感じか・その雰囲気はどこから発せられているものなのか

※コンテンツ

（グループ活動や話し合いをしているときの討議の中身や活動の内容）

プロセス

（活動や話し合いをしているときのメンバーに起こっていることがら）

そして、「振り返り」です。AシートかBシートかを判断します。（A→B）

Aシートでは名前を挙げさせます。P機能（きびしさ）が強い人。M機能（あたたかさ）が強い人。F機能（おもしろさ）が強い人。一人一人が必要なリーダーシップをとっていることに気づかせます。振り返りでは、人のいいところをさがすのが鉄則です！

Bシートでは、具体的に話した内容（セリフ）やしたことを書かせます。Aでイメージ化していると、Bの内容でも書けるようになります。

振り返りシートを書いた後は、発表する時間をとります。時間によっては全員に発表させます。自分の名前が出ると、あたたかい笑いや「へえ～」という気づきが生まれます。このような活動すべてを通して、①協力のよさに気づき ②他者のよさに気づき ③自分のよさに気づいていくのです。

「**実施→振り返り→気づき→意識化・日常化→変容・成長**」が重要なのです。

教育計画にしばられて、さまざまな活動を豊富に取り入れがちですが、似たようなことを繰り返すことは安心感があり、新しい気づきも生まれます。連続して行うことで、授業者にも生徒にも気づきがあるのです。同じねらいで繰り返すことは、効果的だといえます。

☆ 今回の学習会のキーワード ☆

○GWTの定義

『グループそのものを活用資源としてファシリテーターがグループに働きかけ、グループ過程を通し、グループの言動、相互作用を利用して、メンバーの人的成長をはかり、思考、態度、行動、感情に変化を起こさせるとともに社会性を育む過程』

○GWTのねらい

- ①人間交流やグループづくり
- ②グループプロセスに気づき、集団の中で効果的に役割を果たす技能の養成
- ③自己への気づきと態度の変容
- ④グループの問題解決と活性化

○GWTの留意点

『実施→振り返り→気づき→意識化・日常化→変容・成長』のプロセスをふむ

○ P機能（パフォーマンス）・M機能（メンテナンス）・F機能（ファニー）

○ プラス返しの達人

♪学習会に参加された先生方の感想♪ (参加人数 30名)

- ・ GWTの理論を学ぶことで、PM機能がより具体的に分かったような気がします。また、生徒と関わっていくときにもプラス面から見ていけるように(日頃あまりプラス評価がうまくできていないので)していきたいと思いました。きまりを守ることについて、生徒は「がんじがらめになっている」という印象をもっている傾向にあるので、GWTを実践することでリレーションづくりのためのルールを体感してもらいたいと思います。2回目の参加ですが、学んでいてとても楽しいです。ありがとうございました。
- ・ 本日初めて参加させていただきました。「集団をどのようにして作っていくのか」「相手のよいところを見つけられる生徒に育てていくにはどうすればよいのか」とても参考になりました。「わたしたちのお店屋さん」「ぼくらはジョーズ」でリーダーを務め、説明することはあらためて難しいなあと感じると共に、つたない説明で正しい絵を描いてくださった先生方の聞く力に大変励まされました。ぜひまた参加したいです。
- ・ 重枝先生の話にはいつも感心させられ、「気づく」部分がたくさんある。また、演習での重枝先生の何気ない一言も勉強になる。多くを学校に持ち帰り、色々ためしてみたい。
- ・ 初めて参加させていただきました。現在担任している学級で行いたいと思います。なかでも「プラス返しの達人」という言葉を特に定着させたいです。友達のよいところ、自分のよいところ、協力することの楽しさ、大切さを子ども達を感じられるように、振り返りを行いたいと思います。本日はありがとうございました。
- ・ 話を聴く態度を学ばせることはとても大事だと改めて感じました。授業でも「生徒が話を聞かない」のではなく「聞く」ように教師が仕向けていかなければならないので、もっと勉強して取り入れていきたいです。
- ・ 初めて参加させていただきました。すごく先の先まで考えられた仕組みづくりがされてあって驚かされました。今日教えていただいたことを理解して、少しでも実践していけるようにします。
- ・ 今日参加させていただきありがとうございます。私自身がいろいろな先生方と交流できることがうれしくて参加させていただいています。生徒達にしたときもとても楽しそうにしています。ただ1人、なかなかみんなの輪に入れなくて、いつもそばで見ているだけという生徒がいます。その子を輪に入れるのが今の私の目標です。今日の学習内容を参考に、来週からまたがんばっていきます。ありがとうございました。
- ・ いつも勉強になります。自分たちがエクササイズをしてみて毎回思うことですが、やはり教師がやってみておもしろいことは、生徒もやってみておもしろいということがよく伝わっています。すでに何度か実践させていただきましたが、生徒に対する「刺激」の与え方で、どの学校でも生徒を変えることができると改めて思っています。生徒はよさをほめて伸ばしてあげる必要がありますね！
- ・ 初めて参加させていただきました。初任者で今年初めて担任を持ち、生徒同士の間人間関係を築かせていく事の難しさを感じていました。今日のGWTの理論や内容を学び、少しでも学級経営に生かしたいと思います。ありがとうございました。
- ・ 今日楽しい研修会をありがとうございました。さっそく学級で行ってみたいと思います。演習は実際に行っているから、生徒に説明しやすいと感じました。

