

第16回学習会を、平成21年10月23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16回目の内容

講師 重枝一郎先生(千代中学校 指導教諭)

- 1 ルールとマナーの教育
- 2 実践ビデオ紹介
- 3 エクササイズの体験活動

1 ルールとマナーの教育

「規範の内面化」

他人の迷惑にならないようにする



人とのかかわりを避ける風潮



人間関係が希薄になり、葛藤を処理したり、他者との関係を調整する力も育たなくなる



人とのかかわりを避けて生きていくことはできない
自分では意識していなくても、他人の世話になっている



だから、迷惑をかけないというより迷惑をかけていることを意識して
「お互い様」の中で助け合ったり協力することが肝心

※規範の内面化を図る工夫が必要(言葉 etc.)

価値の多様化のもとでは、一元的な規範の確立は難しい

解説

「規範の内面化」

○人とのかかわりは避けられない

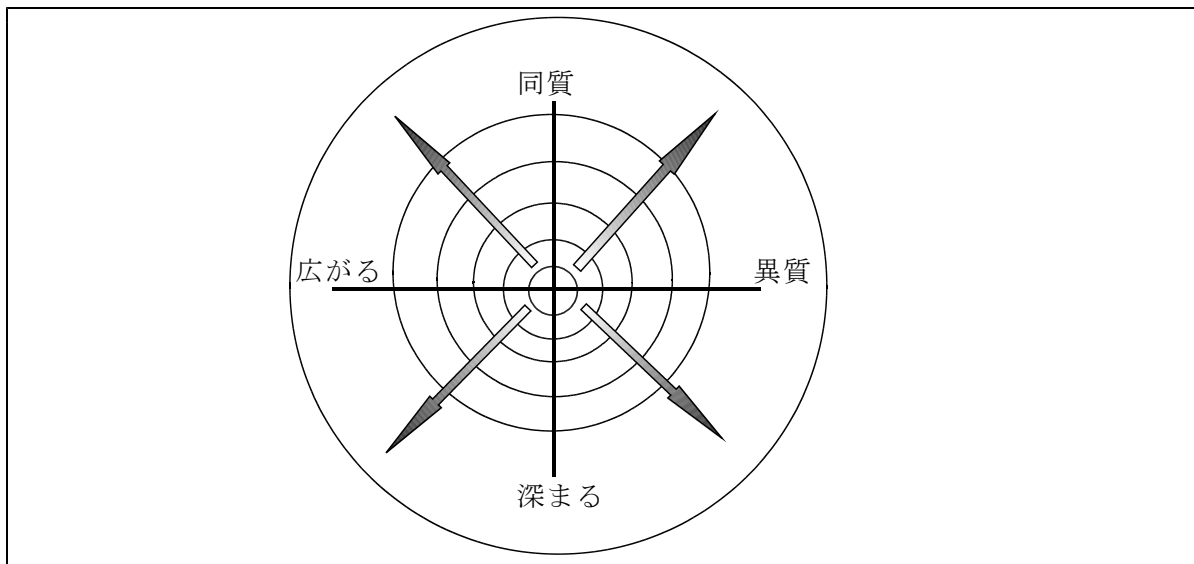
学校や地域でよく聞く言葉に、「他人に迷惑をかけない」というのがあります。人間関係が希薄で、コミュニケーション能力が低い現代の子ども達は、「他人に迷惑をかけない」＝「人とのかかわりを避ける」という風潮になりがちです。しかし、人とのかかわりを避けて、人間関係調整力やコミュニケーション能力が育つことはありません。義務教育段階で人間関係について学ぶことのないまま高校生になったり社会に出ていくと、人間関係に不安をもち萎縮してしまうことになります。「人とのかかわりは避けられない」ということを言い切って、義務教育の中で「人

と関わる」体験をさせる必要があるのです。

人は皆、知らず知らずのうちに迷惑をかけているし、助けられています。「お互い様」という気持ちを持ち、人と関わることを教えていきましょう。

例えば、クラスで班決めをする時に、「あの人と一緒になりたくない」「あの人が一緒の班だったら学校に行きたくない」という場面がでてきたとします。今の時代、本当によくある話です。こういう時こそチャンスととらえて、「規範の内面化」を図る工夫をするのです。

○いろいろな人がいた方がいい



上図を用いて、「いろいろな人とつきあうことのよさ」を説得します。

まずは、仲の良い人と、とことんつきあうことは、とてもいいことです。それは自分をどんどん深めていくことになるからです。だけど、同質の人とばかりつきあうとどうなるかを考えさせましょう。縦軸だけの人間関係では、広がりがありません。(ここで、縦方向だけの図を示すと有効です。)

気の合わない人とつきあったらどんな感じでしょう？

「考えが合わない」「違う考え」に同調するのは、ただ流されていくだけです。だけど、正面から向き合って、お互いの違いを認め、尊重し合えたら、それは自分を広げてくれます。自分という人間が、深まり広がり、器がどんどん大きくなっていくのです。いろいろな人がいた方がいいのはなぜかという、いろいろな人と関わることを教えるのです。中学生は「自分づくり」の時期です。自分の器を広げ、深めるために、いろいろな人と関わる必要があるのです。教師はこのような考えを生徒に浸透させる役目を担っています。

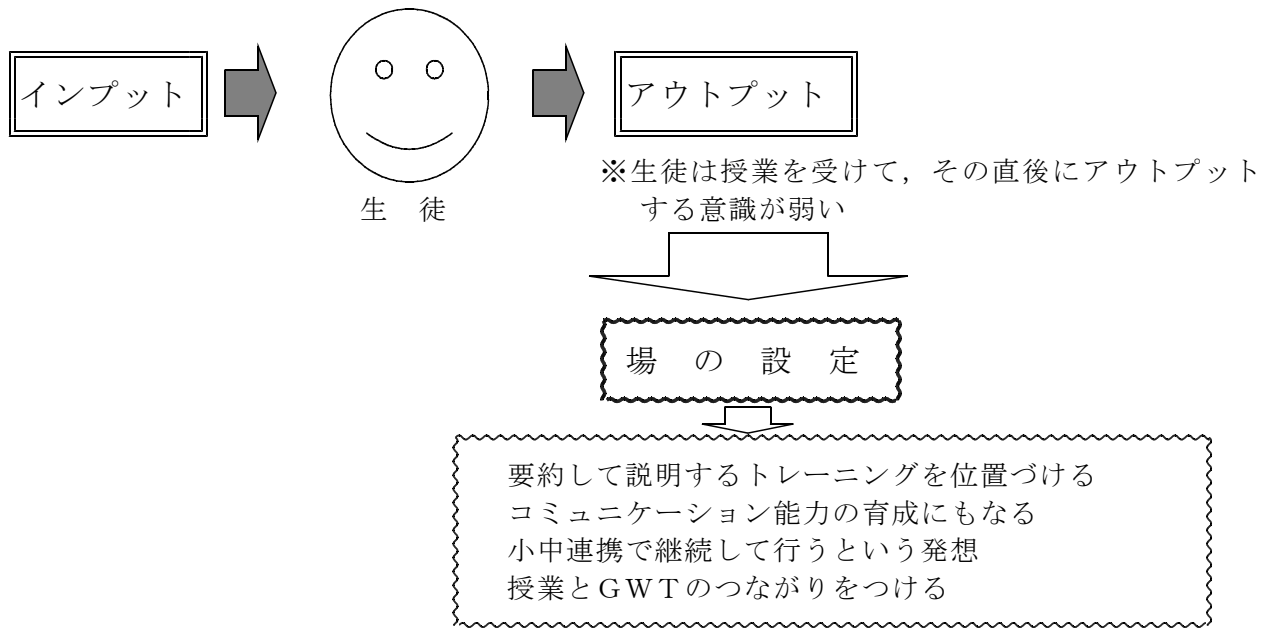
「班の中にも、仲のいい人がいてもいいよ。でも、異質な人もいていい。必ず迷惑をかけているし、かけられている。そこは「お互い様」なんだよ」という語りをしましょう。そのうち生徒の中に、じわじわと浸透していきます。

【人の学びの記憶】

「人は聞いたことは忘れる 見たことは覚える したことは理解する」

人の学びの記憶		
聞いたことは	20%	の学び
見たことは	30%	の学び
自分で口に出すか書く	70%	の学び
自分で教える・行動する	90%	の学び

【 再生方式 】



○人の学びの記憶

「風土会」の第1回目でも話した内容です。重枝先生が千代中学校に赴任したばかりの頃の経験です。その頃（3年前）の千代中学校の状況は深刻でした。生徒が平気で自分勝手なことをしていました。例えば、金髪の生徒や授業中に携帯を扱っている生徒などがいたのです。先生が存在を生徒が無視する状況でした。授業が成立しない状況です。（現在の千代中学校は9月の研究発表会で大きな反響と感動を巻き起こした通りに、「教師・生徒が共に誇れる千代中」に変貌をとげています。）

その時に、重枝先生が生徒に話した内容です。

- 1 「今から授業内容は板書しない。先生はしゃべるだけ。みんなもノートをとるな。ただ聞くだけ。 $2X + 3Y = 5$ という式と $5X + 6Y \dots\dots$ 」
→ 20%の学び：どんな生徒でも、聞くだけだと20%しか学んでいない。テストしたら全員0点
- 2 「板書はする。ノートにいっさい書くな。ただ見ておくれ。」
→ 30%の学び：どんなに賢い生徒でも30点しかとれないよ。ほとんど0点だろう。
- 3 「ノートをとっていいよ。真剣に授業を受けていいよ。先生に質問していいよ。」
→ 70%の学び：ノートをとったら最高に勉強している気になっている。
ノートをとれば、ワークを出せば、点数がとれると思っている。
しかし、これでも70点しかとれない。もっと低い生徒もいるだろう。
- 4 「自分で教える。行動すると90%」
「早く終わった人はわからない人に教えよう。助け合い学習をしよう」
→ 90%の学び：班形態をつかって助け合い学習をさせる → 「場の設定」
耳・目・口・心・身体 全体をフルに使う → 学びの記憶がフルになる
人に教えることは、相手のためだけではなく自分の学びになっていることに気づかせる

※道徳の定義：「人のためにもなり、自分のためにもなる」にも関連づける
→学級だよりや学級掲示で、生徒に浸透させる

○再生方式

授業で学んだことを再生できるかどうか？これは「学びの記憶」（90%の学び）と関連する考え方です。

授業を受けることは、生徒にとって「インプット」することです。これを「アウトプット」させることが「自分で教える。行動すると90%」という「学びの記憶」になるのです。

「アウトプットさせる」つまり、学んだことを要約して説明するトレーニングを小学校1年生から継続して行うことは、学力向上の具体的な取組です。「今日、習ったことを言い合いなさい」という時間を授業に位置づけると、生徒が「インプット」するときも、「アウトプット」を意識するようになります。その時に、板書だけではなく、空中にとんでいる言葉もつかまえて、教師の言葉をメモするようになっていきます。授業では板書だけではなく、空中にとんでいる言葉があるから伝わっているのです。生徒は「アウトプット」が弱いのです。それは、受け身で授業を受けているからです。

授業を受けた直後に「アウトプット」があると思うと、生徒が自らアウトプットするためのインプットを意識するようになります。そこがひとつのねらいです。さらに、生徒は意識することで、工夫しはじめます。能動的に授業を受けるようになります。

インプット、インプット、インプットばかりの授業ではなく、アウトプットを意識した授業をつくること、場の設定をすることを、教師として考えていくと必ず学力向上に結びつきます。

2 実践ビデオ紹介

「お誕生日おめでとう」

☆ねらい：ルールとリレーシヨンの体感

間違い探しゲームのようなエクササイズです。

誕生日を祝っている絵があります。拡大コピーした絵を廊下に貼っておきます。

グループにも1枚、絵が配られます。廊下に貼ってある絵と、グループに配られた絵は、よく似ていますが違う部分がたくさんあります。それをみつけて印をつけます。

ルールは2つです。

①廊下に貼ってある絵を見に行くのは1人ずつです。見に行った人が戻ってくるまで、次の人は見に行けません。

②絵を見に行く途中も廊下に出ても、絶対にしゃべってはいけません。しゃべると減点されます。

この2つのルールを守って、チームで協力して間違いをたくさんみつけるエクササイズです。

《ビデオの解説》

間違い探しをするときに、漠然と見に行くのでは効率がよくありません。分担して見てくるなど、自然とチームの中に「ルール」が生まれます。また、お互いに頭をつきあわせて一緒に作戦をねるような「リレーシヨン」も生まれます。エクササイズをやっていく中で、ルールとリレーシヨン両方が体感できるのです。

さらに、お互いの情報を集める「関わりスキル」や同じ人が何回も見に行くのではなく平等に見に行っているかを気にかける「配慮スキル」も必要です。そのことに気づかせる教師の働きかけが重要です。

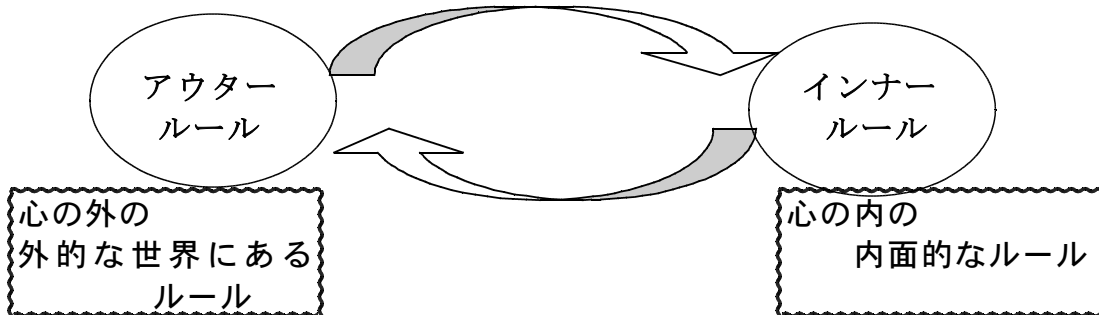
例えば重枝先生は、「一人では見えないことが必ずある」と板書しています。また、「この部分だけ見てきて」と言っている言葉をつかまえて、「いいこと言っているな」と評価します。このような教師の働きかけを生徒は敏感に受けとめているのです。

また、のれない生徒がいたら、教師が恩をきせることも有効です。「これを準備するのに、

10時間もかけている。みんなにこんなことを学んでほしくてやっているんだよ。」生徒の気持ちに訴えます。生徒の心を動かすのです。

「先生も苦労しているんだな。適当にしたらもったいない時間なんだな。意味のある時間なんだな。」このような気持ちが生まれることで、生徒が心の内から「ルールを守ろう」「先生の言うことを聞こう」というものが生まれます。これが「インナールール」です。

アウタールールとは「外にある一般的なルール」です。インナールールとは「心の中のルール」です。これを徹底して育てることが重要です。



コラボレートすることを目指す

3 エクササイズの実験活動

GWT「まちがいさがし」

○メンバー全員が協力して楽しみながら、グループ内で個人の役割を理解して行動し、場面に応じてリーダーシップを発揮します。行事と関連づけてねらいをもたせたり、まとめたりできます。2枚の絵の違いをグループ全員の協力によってみつけ、難しいまちがいをみつけたグループが高得点を獲得して勝敗が決まります。

○進め方

- 1 グループ5、6人ごとに机を囲んで座る。他のグループとの距離は離しておきたい。
- 2 グループ全員の協力で、必ずまちがいをさがすように告げる
- 3 鉛筆(2本)、消しゴム、白紙(B4、2枚)、フリー回数券(合計20枚)、個人回数券

○ルール

グループ全員で協力して(A)(B)2枚の絵のまちがいをさがします。まちがいは10個あります。その10個のうち、高得点と思われる「7つのまちがい」をグループで話し合っ
て決めます。「7つのまちがい」の合計得点が高いチームの勝ちです。別室に貼ってある(A)
の絵を見に行く(約10分)。その後貼り替えた(B)の絵を見に行く(約5分間)。(A)
と(B)の両方の絵を同じ人が見に行くことはできません。必ず、誰がどちらの絵を見に行
くかを最初に決めます。(最初に作戦タイムを3分間とる)最後の5分間でグループで相談
して、まちがいを「7つ」に絞って「課題シート」に記入します。

○作戦タイム(3分) Aの絵を見る(10分) Bの絵を見る(5分)

グループで7つのまちがいを決める(5分) 答え合わせ・順位発表(2分)
まとめ・振り返り(15分) ※時間は臨機応変に

《体験活動の解説》

○作戦タイム

5人グループをつくって、リーダーを決めます。リーダーが回数券を配ってくれます。個人回数券は2枚。フリー回数券は20枚なので1人に4枚です。つまり、1人6回は絵を見に行けるということです。

Aの絵を見に行く人を3人、Bの絵を見に行く人を2人決めました。それぞれに、どこを中心に見に行くかの分担も決めます。大人でも何だか、ワクワクします。

○ゲーム開始

まずAの絵を見に行きます。回数券を先生に渡して絵を見ます。海辺でスイカ割りをしているかわいらしい絵です。たぬきやうさぎ、くまやねずみがあります。貝殻やねずみのしっぽがあやしそうです。何となく予想しながら絵を覚えます。席にもどったら、見てきた絵を再現します。えんぴつが2本しかないので、書いている人に「こんな風だったよ」と伝えて描いてもらったりもします。たくさん覚えて描いてくれた人には「わ～、すごい!」「そうそう、ここはこうだった」「次はここを見てきて」など、自然にチームワークが生まれています。時間がもったいないので、1人がもどいたら、「次の人、行って」と声をかけあい、夢中でゲームに没頭しました。

時間がきたら、Bの絵を見に行く番です。「ここらへんがあやしそうだね」とお互いに予想します。「わかった、ここここを見てくるね」会話がはずみます。

「やっぱりここが違う!」「当たった!じゃあ、次はここも見てきて」「は～い」すっかり、チームになっています。

○グループで相談

まちがいは全部で10個あります。その中で高得点と思うまちがいを7つ選びます。もちろん、チームワークのよさで、10個のまちがいをみつめています。(答え合わせを聞くと、勘違いもありましたが・・・この時点では自信満々です!)

さあ、この10個の中で、どのまちがいが高得点だろう???お互いに意見を出し合います。「やっぱり、これは簡単だよ。すぐみつけれられるよね。」「そうそう、すぐわかったから、これは外しましょう。」「これは?結構、わかりにくいかも。」「確かに、これはひねってますよね。じゃあ、まずこれを選びましょう。」「私、記入しますね。」「お願いします。」「

こういう会話が生まれています。その場ではじめて会ったばかりでも、ゲームを通してすっかり打ち解けています。この雰囲気は非常に心地よいものです。

○答え合わせ

さあ、答え合わせです。チームみんなは自信満々!しかし、思っていたほど点数は高くなくて「あれれれれ・・・」という感じでした。しかし、勝ち負けは別として、夢中になって楽しみ、5人のメンバーで協力できたことに、大きな満足感があります。このさわやかな気分を味わえば、勝ち負けにはこだわりません。他のチームは結構、高得点だったようです。

○体験した感想

このゲームは「お誕生日おめでとう」の続編のような内容です。ぜひ、関連させて取り組んでください。違いは何かというと、チームワークをつくるさまざまな仕掛けが入っていることです。例えば、作戦タイムや話し合いが入っていることや、回数券があること。回数券があれば、かならず全員が参加しなくてはならないし、使い方も工夫できます。それが「作戦」になります。作戦をたてる過程で、リレーションができるのです。協力体験は大人にとっても心地よいものです。協力して一緒に何かを成し遂げる体験が、これほどまでに満足度が高いものかと、体験してみてもわかります。今回のエクササイズは非常に参加者の満足度が高いものでした。先生たちにとって満足度が高いことは、生徒にとっても絶対です。おすすめのエクササイズです。「お誕生日おめでとう」をやった後にぜひ、やってみてください。

☆ 今回の学習会のキーワード ☆

- 規範の内面化
- 人とのかわりは避けられない：「お互い様」
- インプット アウトプット 場の設定
- 人の学びの記憶 再生方式
- インナールール アウタールール

♪学習会に参加された先生方の感想♪ (参加人数 28名)

- ・はじめて参加しました。先生の講話も興味深く聴かせていただきましたが、何より参加者の先生方の熱心な思いのようなものに胸がいっぱいになりました。こんな風に学びのある集団に身を置いていて、心地よくこれからのエネルギーをいただいた気がします。私も・・・又、ポジティブにがんばります。ありがとうございます。また、よろしく願います。
- ・とっても楽しかったです！！一度「お誕生日・・・」をしたことがありましたが、それよりもレベルUPして、楽しくできました。もうすぐ修学旅行なので、その班でこのゲームをさせて「協力すること」を実感させたいと思いました。「学びの記憶」の話がとてもよく、今、選択でグループ学習をさせていますが、生徒に「ボランティア」意識があるようで、なかなかうまくいかず・・・この話をして、ちょっとでも考えが変わればと思いました。
- ・先日、後期の班替えで「お誕生日おめでとう」を3年全クラスで行い、ものすごく盛り上がりました。ノリの悪い生徒は一人もいませんでした。今日の「まちがい探し」もまたやりたいです。今日、とても楽しかったです。(いつも楽しいですが、いつも以上に)
「迷惑をかけないというより迷惑をかけていることを意識して、お互い様の仲で助け合って協力するんだよ」と、まず月曜日には言いたいです。
- ・今日もありがとうございました。日頃の疲れが吹っ飛んでいきます。この学習会が終わると、仲間との会話がはずみます。生徒たちにもこの感じを味わわせてやりたいと思います。
- ・今日行ったまちがい探しは、交流する場面がいくつも仕組まれていたので、学級の実態に合わせて行くと、とても効果的だと感じました。インナールールとアウタールールのバランスも大切だと思った。
- ・日頃から「人との関わりやアウトプット」を意識させることが大切であると感じました。実際にやってみて、生徒のドキドキ感や、教師が見ているようで見えていないこと等があると気づき、生徒にもやらせてみて実感してほしいなあ～と思いました。後期の学級組織が始まるので、班づくりのきっかけにしたいです。
- ・ちょうど今、後期の班編成を行い、いよいよ始めようとしています。同質の仲間が集まってしまったり、自分たちから仲の良くない子やあまり関わっていない子同士で班になっている姿を見ると、同質、異質の考え方を生徒に伝えられると感じました。授業でも、人に教えることがボランティアではなく自分の理解も高めていると伝えたいです。ありがとうございました。
- ・ルールが確立されたエクササイズ。グループで自然にコミュニケーションが取れるように仕組まれていることが素晴らしいと思いました。自分のクラスには何人かのボスの存在の生徒がいて、他のまじめな生徒が活発に意見を言いづらい空気になります。みんなが平等にコミュニケーションをとれるようにするというテーマで実践してみたいと思いました。