



第18回学習会を、平成22年1月29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18回目の内容

講師 重枝一郎先生(千代中学校 指導教諭)

- 1 人間関係プログラムの実践
- 2 実践ビデオ紹介
- 3 エクササイズの実験活動



○人間関係プログラムの実践

学級集団づくりの8つのポイント

- ①リーダーのもとで目標を達成する
- ②リーダーが次々に生まれる
- ③リーダーを支えるメンバーがいる
- ④メンバーに役割が意識されている
- ⑤すべてのメンバーが必要とされている
- ⑥目標達成を共に経験している
- ⑦集団との一体感(居場所を実感する)がある
- ⑧仲間であることを共に喜んでいる



GWTの5つのねらい

- ①情報を組み立てる GWT : 「まちがいさがし」
- ②力を合わせる GWT : 協力して力を合わせる
- ③聴き方を学ぶ GWT : 二人一組の活動など(偏愛マップや向かい合わせ背中合わせ等)
相手の聴き方によって話し手の意欲が変わることを体験させる
- ④コンセンサスのよさを学ぶ GWT : 合意形成をする中で気づきがある。認め合う
「体育祭HOW MUCH」個人→集団
- ⑤友だちから見た自分を知る GWT : ポジティブな他者評価によって意欲が高まっていく
「応援メッセージ」「ありがとうカード」「いいところさがし」

※視点移動力をもって、効率的な相互作用を生む



コラボレートする力

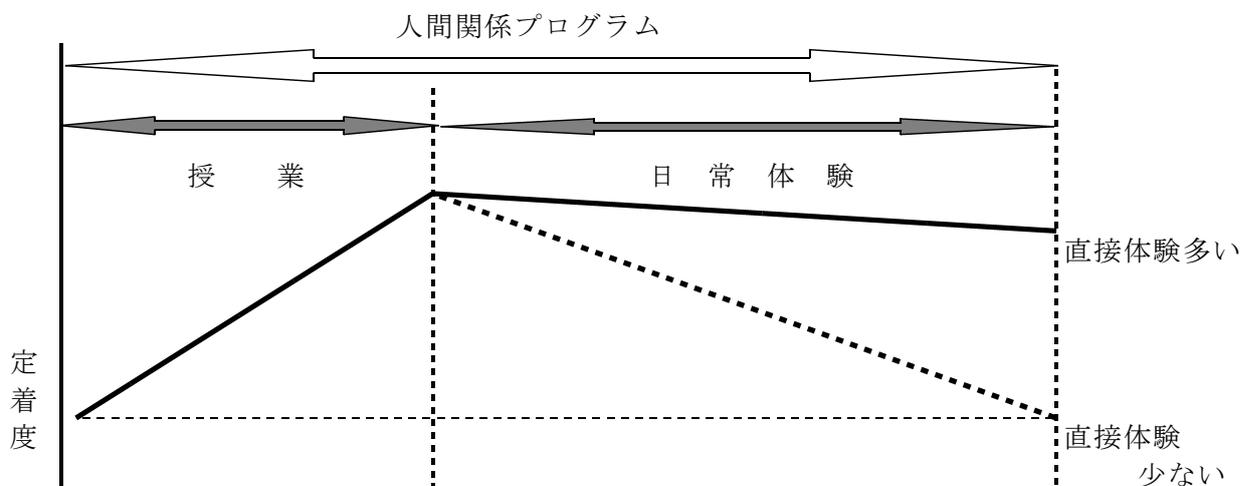
人間関係TR

人と楽しむ	交流する	進化じゃんけん・My name is・・・
	心をかよわす	偏愛マップ・すごろくトーク・いいところさがし
人と協力し 連携する	協力する	お誕生日おめでとう
	役割分担し連携する	なぞのマラソンランナー
	折り合う(コンセンサス)	体育祭 How マッチ?

※楽しいからやるではなく、みんなでやるから楽しい

→みんなでやるから、気づきを得られるし、学びがある

○「人間関係プログラム」



解説

○授業と直接体験のコラボレートで定着させる「人間関係プログラム」

人間関係を育む授業を受けると、生徒の意識は一気に高まります【インプット】。その意識を定着させるときに、直接体験を多く積むと、ある程度、授業で学んだことが活かされます【アウトプット】。しかし、日常体験が少ないと、授業でせっかく向上した意識が授業を受ける前と何も変わらないレベルに落ちてしまいます【アウトプットの必要性】。

つまり、インプットしたことをどんどんアウトプットし、自分の内面に組み込んでいくことが、子どもの成長につながるのです。

例えば、「あいさつ」についてのソーシャルスキルトレーニングを授業で行ったとします。その時に、『人間関係プログラムの図』を生徒に示して、「ちゃんとアウトプットしないと意味がない」ということを納得させて、学校生活や地域、家庭で「あいさつ」をするように促します。

「あいさつ」を地域でアウトプットさせるために、地域に協力を求めるときにも、地域委員会などで、「人間関係プログラム」の話をするとう説得力が増します。また、家庭でも「あいさつ」を意識してもらうように、学級通信や懇談会等の機会を捉えて、同じ話をします。

このように、授業で行っていることをさまざまな「場」でアウトプットし、「直接体験」を積み重ねるように「システム化」するのです。

教師は、「理論」を根拠にして、子どもだけではなく、地域や家庭にも働きかけます。「学校ではこんなことを勉強していますので、地域・家庭でも、どんどん行動させてください」と、学校から発信することも大切なことです。これは、学校教育と地域・家庭教育のコラボレートという考え方です。

○筋を通してつなげていく、3年間を通した「人間関係プログラム」

「学級集団づくりの8つのポイント」で示したことは、当たり前の内容ですし、ことばで生徒に話すことは簡単なことですが、どのように具現化していくのかということが難しいのです。子ども達に『達成している』という実感をもたせるためには、「人間関係プログラム」の実践を3年間継続して行う必要があります。日常生活で自然にアウトプットすることができる＝習慣化するということが、具現化したレベルだといえます。それを見据えた教師の実践が必要です。

○「キレる人」ってどんな人かな？

GWT を行うときに、集団の雰囲気を乱す生徒（ノリの悪い生徒、じゃまをする生徒等）がいたとします。GWT の途中でこのような雰囲気を見つけたら、途中で止めてでも、雰囲気を乱す生徒の態度を変えさせるために、教師はその生徒に働きかける必要があります。それは、教師の大切な役割です。クラスにそのような生徒がいて雰囲気をこわしそうだと思う場合は、前もって、教師が先手を打つ働きかけをすることも必要です。

それでは、どのような働きかけがあるのでしょうか？生徒は、腹の底から「納得」したときに自ら態度を改めることができます。生徒が自発的に変わろうと思えるような「納得」です。「説得」ではなく「納得」です。「説得」によって「させられた」では、本物ではありません。「納得」によって、自ら「する」になるような働きかけを、教師は追求します。

GWT は、ただ生徒にまかせて、やらせておけばよいというものではありません。生徒にまかせる部分と、教師の介入が必要な部分を教師は見極めて、ねらいをもって行います。その前提として、すべての生徒が「安心して」GWT ができる雰囲気をつくることは、当然、教師に課せられることです。「安心感」は、大切なキーワードです。

この実践では、目に見えない「ストレス」を絵で示し、実感を伴う話をしています。GWT を行う前に以下のような例え話をするのは、教師の「先手の働きかけ」といえるでしょう。

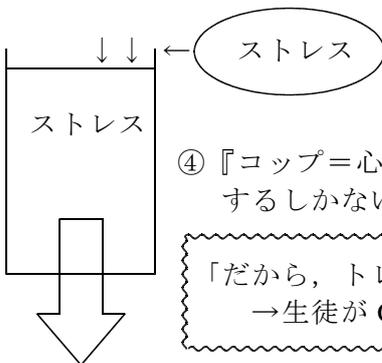
【 生徒を納得させるたとえ話 ～その1「キレる人ってどんな人？」～ 】



① コップがあります

② 誰にでも「ストレス」は入っています。

でも、一気に「ストレス」が入ると人は「キレる」のです。



③ ストレスが多い人は

ちょっとでもストレスが入れば「キレる」のです。

④ 『コップ＝心の器』だと考えれば、キレないためには「心の器」を大きくするしかない！！

「だから、トレーニングしているんですね！」（生徒からの発言！）
→生徒が GWT などのゲームに意味があることに気づいた場面！！

⑤ もう一つの方法は、ストレスを出すことです：アサーショントレーニング（断り方等を学ぶ）

（例）友だちから「ノート貸して」と言われたときに

自分も勉強するんだけどなあ・・・と思いながらいやいや貸す → ストレス

「今日、ぼくは勉強するから、今日は貸せないけど、水曜日ならいいよ」

「今日、ぼくも勉強するから、すぐ返してね」など ストレスを出す

※ストレスをためない方法は二つ

○心の器を大きくするトレーニング

○ストレスを出すトレーニング

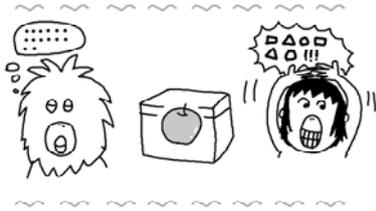


GWT やアサーショントレーニングをする
「意義」を理解する・・・納得して授業に臨める

【 生徒を納得させるたとえ話 ～その2～ 】

○チンパンジーとオラウータン

カギのかかった箱の中に果物がありました。



チンパンジーはカギの前に行って、カギをガチャガチャして
10分後に果物を食べました。

オラウータンはカギの前に行って10分間じーっとカギを見つめ
て、カギを開けて果物を食べました。

さあ、どっちが偉いでしょうか？

「チンパンジーは努力しました」 「オラウータンはずっと考えました」

では、どっちが早く果物を食べましたか？

「どちらも10分後だったので同点です！」

それでは、あなたはどちらのタイプですか？

「チンパンジータイプは手を挙げて」

「オラウータンタイプは？」

・・・生徒に手を挙げさせると、だいたい半々くらいに分かれます！

授業中に先生は、どちらのタイプも評価します。

チンパンジータイプはよく発表するし、オラウータンタイプはよく考えています。
発表をたくさんしている人も、しっかり思考している人も同じように評価したいのですが・・・

観点別評価でいうと「C」の人は・・・タイプ別で言うと下記のようになりますが・・・

チンパンジーC：「ハイハイハイ、先生、先生、先生・・・」とうるさく言って
当てたら「忘れました」という、授業を邪魔するタイプ

オラウータンC：何もしない人
えんぴつは持っているけれど、目は閉じていたり、考えていない人

さあ、あなたは次の4つのうちのどのタイプですか？

チンパンジーA・チンパンジーC・オラウータンA・オラウータンC

・・・生徒に手を挙げさせると、4つに分かれます！

先生はCは評価しません！「自分を知れ！」どちらのタイプでもいいから「A」になれ！
その時に、チンパンジーCがチンパンジーAを目指すのはダメ！

黙って考えることにチャレンジしよう！そしたらいつの間にか、チンパンジーAになる
→（しゃーしい生徒が黙ります！！）

オラウータンCはチンパンジーAを目指す！おとなしい生徒が急に手を挙げることはありませんが、そこに価値を見出します。

対角線を目指させます・・・・・・・・

人それぞれにタイプがあります。
自分のタイプの逆を体験することが大切です。

チンパンジー A	チンパンジー C
オラウータン A	オラウータン C

○福岡スタンダード「立志」(キャリア教育)

福岡スタンダードとして「立志式」をどの学校でも行うこととなりますが、「立志式」のために何かをするという発想ではなく、「人間関係プログラム」の中に位置付けていくという方法もあります。「人間関係プログラム」の延長線上に「立志式」をつなげていくと、3年間の系統立てた取り組みになります。

「〇〇中の主張」という、夢を語る弁論大会に「立志式」をつなげるという方法もあります。

「13歳の主張」「14歳の主張」「15歳の主張」と3年間毎年行うこともできます。これは、コミュニケーションの集大成としての取り組みにすることができます。3年生では1月に行うと有効です。受験期には、志願理由書を書きますが、それとリンクさせるのです。これは、面接の練習ともつなげることができます。このように、行事と日常のトレーニングをリンクさせることで相乗効果があります。

やり方ですが、まず全員に2枚くらいの原稿を書かせます。テーマは学年によって変えます。例えば、1年生では「今、がんばっていること」や「将来の夢」をテーマにして、タイトルは生徒に考えさせます。2年生では「立志式」を行い、3年生では全員に志願理由書を書かせたり、答辞を書かせるということもできます。

原稿を書いたら、まず班発表をさせます。ルールや採点基準を決めて相互評価させます。採点はなるべく態度ではなく、論旨の点数を大きくします。その結果で班代表を決め、クラスの前で発表させ、クラス代表者を決めます。徐々に、弁士は原稿を見ないで、話す速さや間のとりかた、声の抑揚を工夫して発表できるように、弁論の質を高めていきます。クラス代表が決まったら、学年集会形式で発表させ、審査員は学年教師や管理職で行います。最後は全校集会で発表させます。3年生は1月に行い、1、2年生に採点させるという方法もあります。学校の実態やねらいに応じて、進め方や方法を工夫します。

実践ビデオ： 弁論大会 〇〇中学校の主張

「弁論大会の様子：クラス代表を選ぶ場面と体育館での発表」

重枝先生がクラスの生徒(中学3年生)に熱く語っている場面のビデオを見ました。実際にビデオを見ると、雰囲気がよくわかります。

「みんなには、コミュニケーション能力を身につけて卒業してほしい。今日の『〇〇中の主張』は、お互いを認め合う大切な時間です。バカにしたり、しらけたり、眠ったり、そういうことは絶対にしてはいけません。話し手よりも聴き手が大切です。聴き手さえしっかりしていれば、話し手はその雰囲気の中で、一生懸命弁論できるんです」

聴き手側の指導を徹底して行うことがポイントです。コミュニケーション能力の基本は「聴く」ことです。そのことを、ひとつひとつ教えていきます。そして、アウトプットする場を与えるのです。

司会者や諸注意を行う生徒も決めて、トレーニングします。弁論の発表者も、先生推薦で意図的に多様な生徒を混ぜます。例えば、人前で発表をやりたがらない生徒や人前だと急に、声が小さくなる生徒など、アウトプットする場を与えることで、成長する機会になります。

このビデオの実践では、5クラスでクラスから2人選んで10名に、就職希望の生徒を1人加えて11人に発表させています。11番目の選手として加えることについては、集団に了解をとっています。

次に、全校で弁論大会を行う前のデモンストレーション場面を見ました。

重枝先生は、全校生徒に「聴く態度の大切さ」について熱弁しています。

「みなさんが弁論をするときに、あぐらをかいて下を向いている人がいたら、どんな気持ちになりますか？」ここで実際にデモンストレーションをします。重枝先生がほおづえをついて見せます。「どう思った？」生徒に発表させます。このように、実感を伴わせることは、大きな効果があります。

次に、あごの位置を決めて(視野を確保して)頷いて聴くように教えます。ここでもデモン

ストレーションを行って、生徒に感想を言わせるなどのトレーニングをします。
このように、クラスでも学年でも全校集会でも、あらゆる機会に、何度も何度もトレーニングすることで、「顔を上げて聴く」「頷きながら聴く」ことが日常化していくのです。

エクササイズの体験活動

情報を組み立てるGWT「水族館へご案内」

【ねらい】

- 自分もっている情報を正確に伝え、正しく聴くことの重要性に気づく
- エクササイズしながらグループ内での自己の役割に気づき、リーダーシップやフォロワーシップを発揮し、協力の大切さに気づく

【進め方】

- 1 授業規律「ルールとマナー」の確認。特に班長にリーダーシップの意識をもたせる
※ゾーンに入るまで意識付けを行う
- 2 班長を集めて、〈水族館の見取り図〉と〈知子さんへの手紙〉と〈グループへの指示書〉を配る
※班のリレーションを観察する
- 3 もう一度班長を集めて、〈情報カード〉を配る
※カードの配り方を観察し、きちんとしていない班の班長は指導する
- 4 エクササイズの実施（約20分間）
- 5 結果発表
- 6 振り返り
※発表を交えながらシェアリングする
- 7 まとめ



《体験活動の解説》

○ゲーム開始

5～6人のグループをつくり、ひとつのテーブルに座りました。リーダーを決め、リーダーは重枝先生のところで封筒を受け取り、指示を受けています。メンバーは静かに待っています。リーダーが戻ってくると封筒から紙が配られ、指示が出ました。「今、配った〈情報カード〉は他の人に見せてはいけません。口頭でのみ伝えることができます。それでは、課題シートを読みます」課題の内容は次のようなことです。

知子さんが隣の水族館で働いているお兄さんにお弁当を届けに行きます。〈情報カード〉をもとに「水族館の見取り図」と「知子さんへの手紙」をつくることが課題です。知子さんへの手紙はワークシートがあり、穴埋めのようになっています。11カ所に入る正しい答えをみつけます。「水族館の見取り図」を見ながら、情報カードに書かれた情報をつなぎ合わせて、「出会の広場」や「お弁当広場」「ラッコ館」等の場所を特定していきます。

重枝先生の「始め」の合図でゲーム開始です。

○グループで情報交換

まず、「じゃあ、私から情報カードを読みますね」と口火を切ってくれた先生がいました。このように、リーダーシップをとってくれる人がいるとホッとします。最初の情報でわかるこ

とはないか、その情報に関連した情報を持っている人はいないか、お互いに考えます。その考えを伝え合いながら、ひとつひとつ答えをみつけていきます。情報をつなげ合わせていくと、辻褃の合わないことや、逆に、やっぱりこの考え方でまちがっていないんだとわかるような情報が集まってきます。それに応じて、考えを修正し、正しい答に向かって進んでいきます。その過程で、タイミング良く、軌道修正を促す発言をしてくれる人がいると、心強い気持ちになります。また、場がなごむような、笑いを誘うような雰囲気を出してくれる人がいると、その場のムードが一気に良くなります。そろそろ他のグループからは、「せーの、できた！」という声が聞こえてきます。そうすると、あせりが出てきます。そのようなタイミングで、重枝先生がグループの様子を見て、声をかけてくれます。それでまた、グループ全体の雰囲気が変わり、士気があがります。生徒の立場に身をおくと、教師の働きかけの意味を実感できます。ほんの少しの声かけでも、教師の言葉かけというのは大きな影響があります。生徒側のやる気を喚起したり、逆に失わせたり・・・そのような影響力があることを実感する場面でした。

重枝先生に声をかけられて、また意欲的にグループで情報を伝え合ったり、意見を出し合ったりしながら、どうにか自分たちなりの答にたどりつきました。答合わせをすると、何カ所か間違いがありました。情報のつなぎ合わせ方がうまくいかないと、正しい答が見つからないという、大人にとっても難しいゲームでしたが、その過程で、たくさんの気づきがありました。

○体験した感想

情報を組み立てるGWTはたくさんあります。しかし、何度体験しても、ゲーム中は集中し、夢中になっています。グループのメンバーが変わると雰囲気が変わり、新鮮です。メンバーの個性によって、自分の役割も変化します。たった短い時間でも、ゲームを通して、人間関係が密になるところが、参加体験型エクササイズの魅力だといえます。楽しみながら、人間関係について学べるのです。

今回の内容は「ムシムシ教室の席替え」や「ももちゃんのおつかい」等にくらべると、難しい内容でした。また、「水族館の見取り図」や「知子さんへの手紙」を完成するという、解決する課題が多いものでした。情報カードも30種類あり、その情報をうまくつないでいけるかどうか、大事なキーポイントになっています。

そのことを教師がよく理解して、ゲーム中に意図的に働きかけを行うことは有効です。教師の行動や言葉は、生徒に大きな影響があります。ゲームに集中していても、生徒は教師の動きを敏感に感じています。

生徒側の立場に身をおくことや、実際にエクササイズを体験しておくことは、指導側に立ったときに大きな武器になります。

「風土会」において、理論を学んだ後に行っている「エクササイズの体験活動」の意義は非常に大きいと感じます。体験を通して、それぞれの先生方が「感じたこと」を財産にできれば、確実に「実践」自体が変わっていくと思いました。

○振り返り用紙

P 機能(リーダー性)と M 機能(言い過ぎを押さえたり、良い雰囲気をつくる)を意識させたいときには、それを反映させたワークシートをつくります。教師が何に結びつけたいのかによって、ワークシートは変わってくるのです。さらに、そこで学んだことを意識させて生活させます。アウトプットのさせ方まで、教師は考えて授業を行います。



人間関係プログラムのグラフを常に教師も生徒も意識しておきます。ワークシートに体験からの気づきをまとめさせて、そこから日常のアウトプットにつなげていくのですから、どのようなワークシートや振り返り用紙を教師が準備するのかが、とても重要です。

また、振り返りで生徒に「視点移動力」を身につけさせるために、さまざまな視点での考えを交流します。5つのねらいを押さえたり、「心の器が大きくなったね。キレた人はいなかったね」など、最後にもう一度、意識させます。

このような取組の積み重ねが、学校を活性化するのです。

☆ 今回の学習会のキーワード ☆

- 人間関係プログラム
- 視点移動力
- コンセンサス
- 学校教育と地域・家庭教育のコラボレート
- キャリア教育 「立志式」



♪学習会に参加された先生方の感想♪ (参加人数 20名)

- ・前回の会以来、学活という学活ができないまま今に至っています。朝の会・帰りの会・授業の中で、話の聴き方について触れていますが、まだまだゾーンに入らないどころか、わざと雰囲気をこわそうとするような聴き方をしている生徒もいて、悩む毎日です・・・。
2学期までは順調に書いていた学級通信も、保護者からのクレームで書けなくなってしまい集団づくり・学級経営に前向きになれない日が続いていましたが、本日の会で学んだことを再度振り返り、来月からまた頑張りたいと思います。本当にありがとうございました。
- ・「人間関係プログラム」「キレル人」「チンパンジーとオラウータン」の話はわかりやすく、いつか自分の話の持ちネタになるようにどこかで実践していきたいです。
- ・今年度初任で「初担任」をしています。クラスをまとめるのに苦労しながら GWT をやっています。子どもたちは楽しく取り組んでいます。振り返り・シェアリングがうまくできているのか・・・？また、たくさん勉強して、より良い子どもたちを育てていきたいです。
- ・いつもいろいろなことを考えているのですが、風土会で学ぶことで、その考えに筋道ができるように感じました。自分がやってきたことがまとまり、これからやる筋道が見えてくるような・・・。自信をもって話す(重枝先生のマネをする)と、生徒の聴き方、生徒への浸透力が変わります。(よくマネをしています)
- ・我が子の「2分の1成人式」を見て感激したことを思い出しながら「15歳の主張」の話をお聞きしました。国語の教師として発表(話す)の学習に取り組んでおりますので、学級集団づくりの課題としての視点から、また違った教えを受けた気がしました。ありがとうございました。クラスが落ち着かない時でも、「風土会」で学んだエクササイズをやると生徒が生き生きしたり、普段見られない生徒の動きが見えたり、クラスがリフレッシュし、和やかな雰囲気になります。まだまだいろいろ学ばせていただきたいと思います。
- ・今日のエクササイズもグループの中で、互いに試行錯誤しながら人間関係をつくりあげるものとなりました。その後のシェアリングにおいても、さまざまな方法があるということ、そして、その深め方が大切であることを感じることができました。
- ・「水族館へようこそ」のエクササイズは非常におもしろかった。情報を聞き、そこから組み立てていく活動は全員が協力しなければならない。ぜひクラスでやってみたいです。
- ・最近、風土会で紹介されているようなエクササイズをやっている学校は多いのですが、その場限り楽しむので終わっているような気がしていました。今日、「人間関係プログラム」のグラフで理由がわかりました。教師側が「日常体験」に結びつけていくことを十分していなかったようです。その点を生かしながらエクササイズに取り組ませようと思います。
- ・今の自分のクラスの状況は、決していい状況ではありません。度々 GWT を取り入れさせていただきましたが、改めて振り返ると、先生が言われた「日常のアウトプット」の頻度がとても少なかったのではないかと・・・と気づかされました。できる限りのアンテナをはって、少しでも良い方向へと取り組んでいこうと強く思いました。ありがとうございました！