

学習指導に生かすグループアプローチ実践事例

中学校 大木教諭

◎学校内でのビーイングの活用

学習活動の下地を作るための活動・・・(自分たちで作る、自分たちのための行動規範)

自分たちで作った行動規範であるが故に、自分たちで守っていこうとする意識が強い。● 学級



経営で・・・

(学級でのビーイング活用例)

年度当初に学級目標を設定

生徒による決定で「楽しいクラス」に決定。その楽しいクラスにするためには、どんなことをしたらよいかをなるべく具体的に出し、みんなが実践できる・または実践していこうというものの中で、クラス全員の承認(と言っても3人しかいませんが・・・)がとれたものだけを、具体的実践内容として、ビーイングの中に残していく(働きかけ支援は教師がやるが、最終

的な決定は生徒達の手で行うこと)。

「楽しいクラス」にするために・・・

- ・集中 ・人の嫌がることはしない ・協力する
- ・場を読む ・時間を見て行動 ・自分の意見を言う
- ・頼まれたことは最後までやる ・反応する
- ・元気にあいさつ ・人の失敗をけなさない
- ・悪口を言わない ・何にでも一生懸命やる
- ・あとかたづけをちゃんとする ・人の動きを見て行動
- ・責任を果たす ・人の話を静かに聞く
- ・自分から進んでやる ・何事も最後まであきらめない。

ビーイングは、これからの学級生活の中でみんなで大切にしていきたいもの。だから、大切にしたいものには名

前を付けよう!ということで、「目標

君」に決定!

存在感のあるもので、もう一人のクラスメイトとして教室においておきたい(教師の投げかけ)。生徒達の思案の結果、段ボールを教室から吊し、学級目標にすることに決定(写真)。

飾るだけの学級目標にしないために・・・

- ・週目標は、目標君の中にある具体的実践内容から、一番できていないものを取り上げる。週末の帰りの会で1週間の振り返りと、見直しをして、来週の週目標(目標君 Jr.)決定する。





- ・ いろいろな活動の場面での振り返りで利用する。また、ある活動のふりかえりのプラス要因が出れば、それを目標君に重ねて、一般化する。とくに、成功体験でのプラス要素が出たとき、タイムリーに追加できると、より効果的(負の要素が多いときに、これを取りあげない)。

○ その他(日常生活から自然とできあがってきた、目標君意識の場)

毎日の目標設定を、朝の会でしている。方法は、石を一人一つ配り、自分の1日の行動目標を公言

し、袋に石を入れる(あまり堅苦しくないのだが、儀式的なもの)。これを行い、帰りの会で、同様に石を配り、個人の設定目標に対する反省を公言して袋におさめる。これを毎日くり返す中で、自ずと行動規範ができあがってくる。



毎日、4人で目標設定をして1日を過ごしています。毎日の生活の中に、ほんのささやかな目標設定があるだけで、そして、それをみんなの前で公言するだけで、ちょっとした緊張感をもって生活できます。もし、それが守れなくても、みんなからチェックされる訳でなく、攻撃される訳でもなく…。だから1日のふりかえりで、守れなかったことも正直に言えるし、次に頑張ろうっていう気になる。不思議なものです。

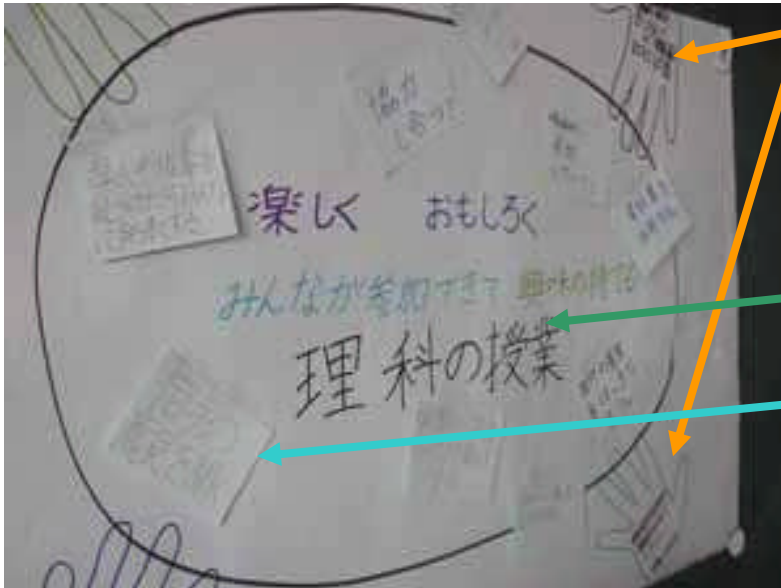
(学級通信 No. 3 より)

この活動をくり返しているうちに、1日の目標設定に行き

詰まったとき、自然と「目標君」の中にある項目の中から、生徒達が1日の目標を設定するようになった。ここにも、「目標君」を意識できる場が自然とできあがってきている。

● 教科学習で・・・(教科学習でのビーイングの活用例)

年度始めの授業で、生徒に授業における行動規範を作らせた。教師側からの働きかけは3つ。



- 1) 1年間授業を通して終わって見たとき、今の自分に比べてどういう自分になっていたか？(個人の目標設定)また、そのために、自分ができることはなにか？
- 2) そのためにはどのような理科の授業にしたいか？(クラスの目標設定)
- 3) クラスの目標を達成するために、全員にできることはなにかをたくさん挙げてみよう(ビーイングの要素)。

1)～3)で、生徒からあがったもの(例)

1) 1年後、自分は理科の授業をとおしてどのようになりたい？

- ・ 計算問題は解けるようになっていたい。
- ・ いろんな植物のことを知っていたい。
- ・ 理科全体を苦手な教科でなくなっていたい。
- ・ 習ったことは理解していたい。

2) このクラスの目指す理科の授業は？

楽しく おもしろく みんなが参加できて 興味の持てる 理科の授業
(↑ みんなの意見を集約したら、この目標になりました。)

3) 2)に近づくために、自分たちができることはなにか？

- ・ 相手の意見を聞く ・実験の準備、片づけを進んでする
- ・ 積極的に参加していく ・資料集を活用する
- ・ 理科で習ったことは生活に生かしてみる ・協力しあう
- ・ 楽しそうなことを見つけたら、みんなに発表する
- ・ 自分の意見をはっきり言う ・みんなで意見を共有する

作りっぱなしで終わらせないために・・・

- ・ 毎回、生徒が理科室に入室してきてから、掲示する。

生徒に対する効果 → 毎回、見ている前で掲示されるので、妙に意識できる。

教師に対する効果 → 生徒にニーズに応えようとする教師側の意識の高揚。

- ・学級のビーイングと同様に、授業が盛り上がったときなどに、ふりかえりをしてそのふり返りの中で、自分たちのクラスで目指す授業に近づくために加えたいものがあれば、全員の承認をえてふやす。(授業が盛り上がる、深まるにはそれなりのプラス要素があり、これを一般化していく)

振り返りのキーワード

今日の活動は、自分たちが目指す授業に近づいていましたか？

今日の授業が楽しかった(興味をもてた)のは、どのようなことがあったからですか？ など

- ・ノートの表紙貼った自分の個人目標に対するふりかえりを促す(月1回、学期に1回程度)。

◎生徒同士の意志疎通、感情表現、感情の処理能力向上のために・・・

人と人の意志疎通や自分の感情を素直にあらわしたり、それをもとに意志表示すること(読みとること)は、とても大切。しかし、なかなかそれが難しく、いろいろな問題を生じたりする。それを少しでも解消するためのいくつかのテクニックを伝えたいそして、それを楽しみながら活用しようとする試み。



実践1) 自分の感情を分かりやすく伝える

～ 温怒計 ～

怒りのバロメーターを温度計の温度上昇になぞらえたもの。実際に作成してみて、日常生活のいろいろな場における怒りのケースを挙げ、みんなで、その温怒を比べあう。それぞれのケースにおいて、怒りのレベルに温怒差があることに気づけた。また、感情をこのようにして表すことで、他の人に感情をうまく伝えることができた。また、この温度を下げる方法について

もみんなで考え、自分の感情の扱い方についても考察してみた。

せっかく作った温怒計、生徒達のその活用法を考えさせた。いろいろな活用方法があり、現在教室で活用中。教室の黒板の隅にも1つ張り付けてあり、教科担任の先生も、たまに使用している模様。



実践2) 感情表現の表作り

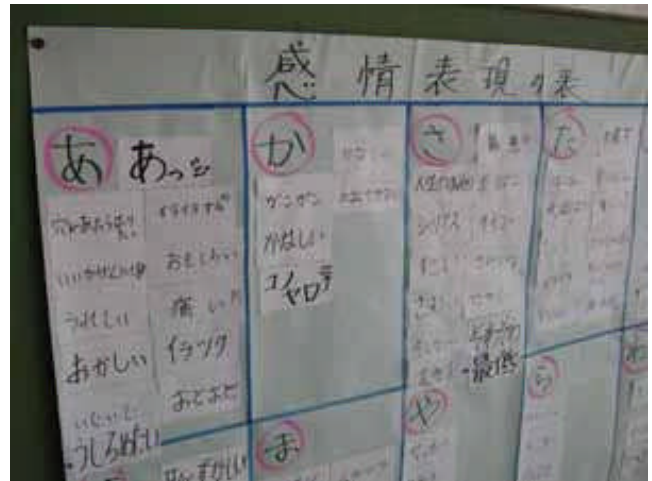
普段使っている感情表現って意外と少ないものです。そこで、いろいろな感情表現を出してみました。あいうえお順の表に分類してみると、けっこうでる。この活動を通して、自分の表現の幅の狭さに改めて気づけた様子でした。

また、その中でよく使う表現トップ5、あまり使わない表現トップ5を挙げたりしました。

この表の使い方についても、生徒に考えさせてみました。今の自分の気持ちに近いものをこの中から出したり、道徳の物語の主人公の気持ちをこの表の中から出したりと、いろいろな場面での活用ができています。1つの「うれしい」という感情でも、感情表現の表の中にあるいろいろな表現と重ね合わす(例えば、飛び上がりたいくらい、天にも昇るよう

などか)ことで、感情の程度がより明確になってきて、生徒達にも理解がしやすいようでした。

いろいろな活動の中で、この表の中になかった表現が出たときには、今でも、生徒がそばにおいてある紙に書き加えて張り付ける作業を、けっこうしてくれてます(表のそばに、紙とペンとのりを常備してます)。これからも、いろいろな場面での活用を考えていきたいと思っています。



実践3) 対立エスカレーター

人は対立の場にいるとき、エスカレーターに乗っている状態と同じになります。1つの対立がエスカレートしていく状況を、階段状のエスカレーターに書き込む作業をします。

この作業を通して、自分がこのような場合になったことはないかななどのふりかえりをさせます。また、対立エスカレーターを上に動かしているものは何か? エスカレーターの上から下へ下りてくる方法について、みんなで考え、意見交換をしました。

ビーイングや感情表現の表の写真を見ておわかりのように、こまぎれの紙をいっぱい活用しています。これは、言葉ではなかなか出ない意見を、たくさん出させるための工夫です。その他に、生徒の状況把握のために、クイックチェックやハブユーエバーもよく使います。



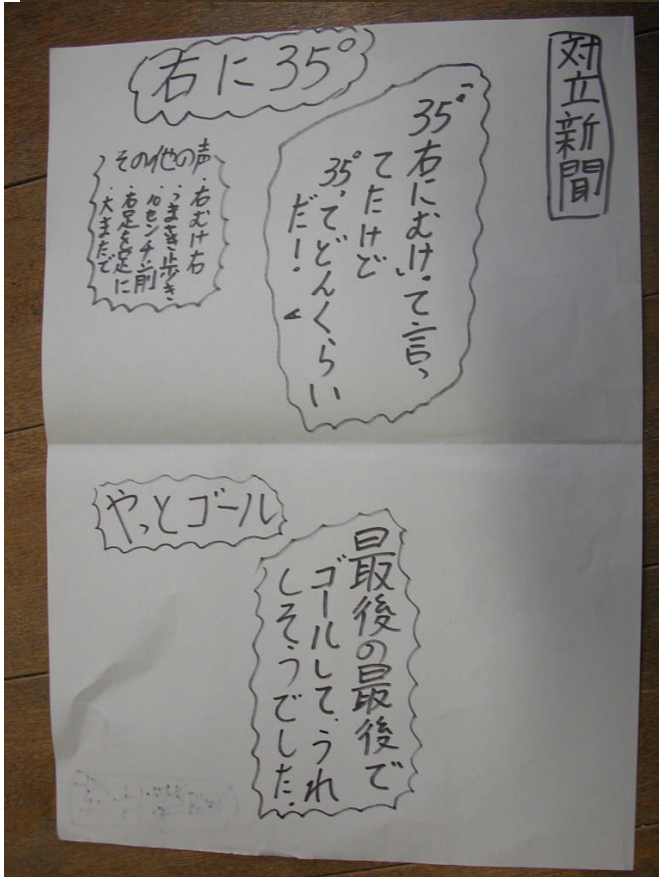
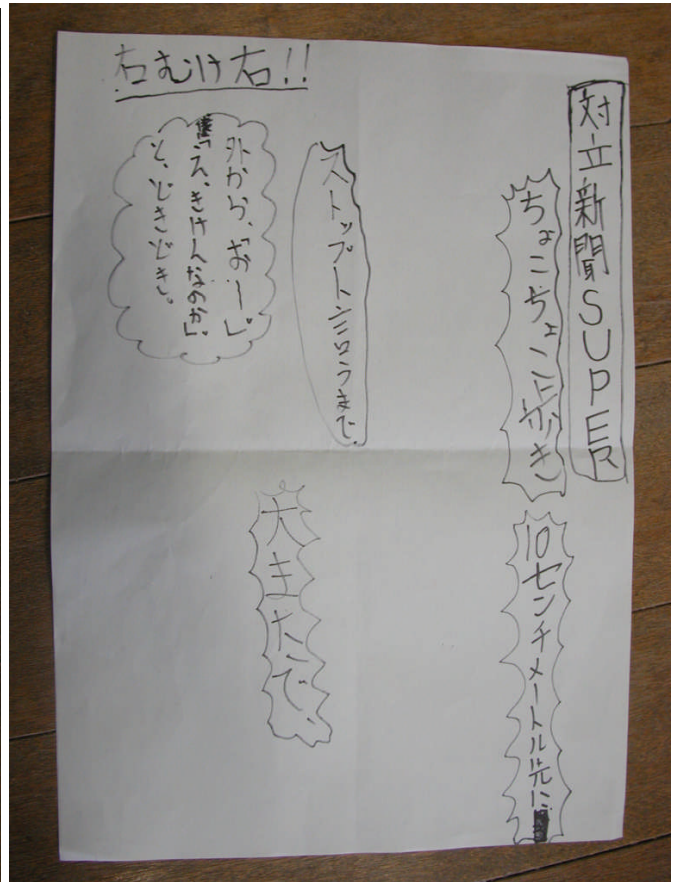
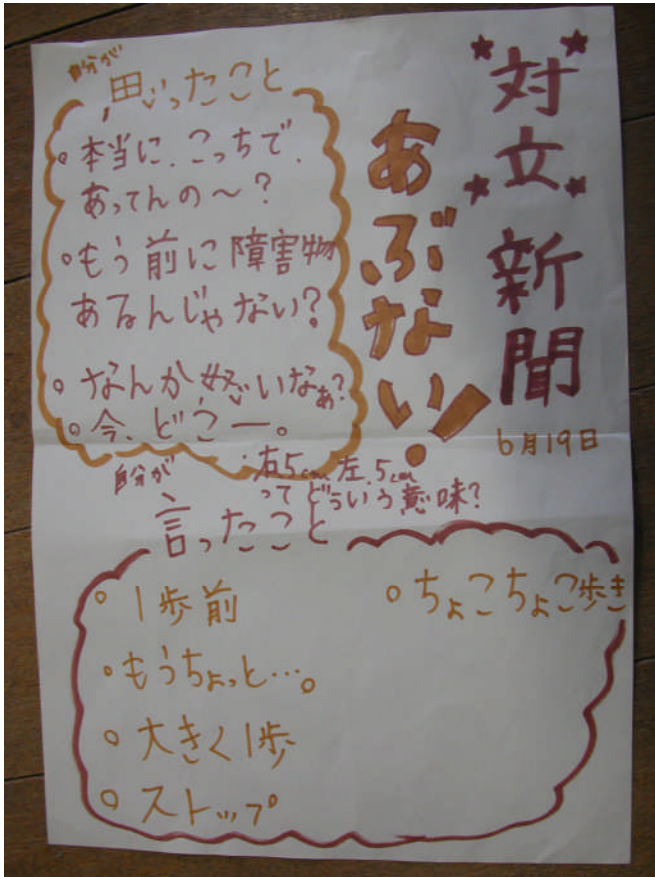
実践4) 対立フィールド

実践3を更に体験活動化して、活動に暗喩(メタファー)をのせて行います。教室に散乱した障害物は対立をエスカレートさせるものの例えです。これらに触れないように、教室内をゴール地点まで移動します。ただし、移動する人は目をつぶっており、他の一人が言葉だけで相手をコントロールしていきます。

ふりかえりには、活動の中に出てきた言葉を、新聞の見出しに例えて各自簡単な新聞(見出しのみ)をつくりました。お互いに新聞の中にかかれている言葉を説明しあう中で、感じたことなどの意見交換をし、それらの発表の中にある、対立をエスカレートさせないエッセンスについての意見交換をしました。もちろん、この活動での学びのいくつかは、新しい目標君 Jr.として、学級目標の中に加わりました。



対立フィールドの感想



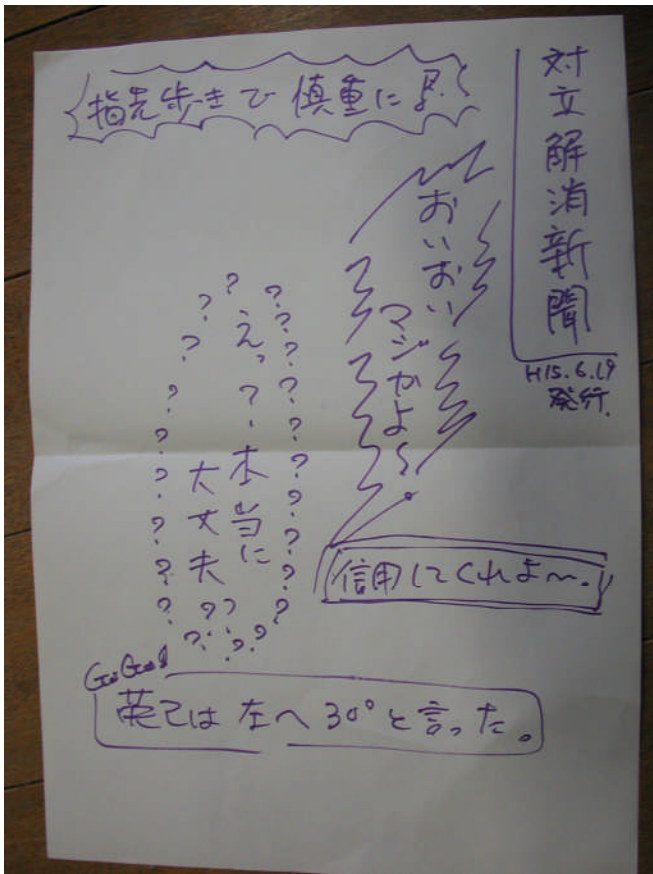
対立フィールドをして、いろんなことが分かりました。例えば、人を信用してなければ「目標君(ゴール)」の所までいけなかったと思います。あと、他には、声を出してきちんと進む場所を教えてあげたりすることも、何か、対立しないための調味料だったと思います。

実際にみんなが声に出していた言葉は、「大またで」や「10cm前」、「右に35度」、「右足を右に」、「つま先歩き」とかです。

最後に、志乃さんがゴールして「おー」と、ナビしていた自分もびっくりしました。これから対立エスカレーターに乗ってしまった時は、原点にもどってちゃんとしたいです。(男子)

私は対立ゲームをやってみて、色々感じました。自分が指示してあげる時は、自分は、前の障害物が見えているから、「まだ大丈夫」「まだ大丈夫」と、簡単に言っていました。難しいことを言っても、自分には分かっているけど、目をつぶっている人にはよく分からなかったなあと思いました。

でも、自分が目をつぶってやってみると、「これは、指示する人は、すごく大切ななあ」と思いました。



自分は指示を簡単に言っていたけど、目をつぶってみて「まだ、まだ」って言われても、もう前に障害物がありそうでとても恐かったし、「大またで」とか言われても、どれくらい大またなのかよく分からないこともありました。私は、目の不自由は人の気持ちが少し分かったような気がしました。

目の不自由な人は盲導犬という犬を信じて歩いているなんて、とても×100すごいなあと思いました。私なんか、犬より信用できる人間に指示してもらっていたのに、全然、信用せず、とても不安でした。私は、このゲーム？でいろいろな事を知ったような気がします。(女子)

対立フィールドをやってみての感想。まずは、「これっていけるのかなあ」と思っていました。僕は、はじめ目をつぶったときは、不安ですべてマイナス思考でした。でも逆にアドバイス？する人では、これもまた難しくなかなかうまくいかず、だめだなあと思っていました。対立フィールドでは、僕的には、目をつぶっているときは、時間がたてばたつほど不安になり、アドバイス？の方では、考えこんでしまいました。でも、やっと最後、ゴールにたどりつけました。

この対立フィールドでは、伝えることの難しさがとてもわかりました。ぼくは、対立フィールドの最後らへんでは、目標を持ちました。目をつぶっているときは「集中」、アドバイス？のときは「冷静」です。守れてはなかった気がするけど、目標をもたないよりは、うまくいったのではないかなあと思いました。対立フィールドでは、伝えることの難しさがわかりました。(男子)

実践5) 協力パズル

正方形をいくつかのピースに切り分け、それを人数分用意します。それを、よく混ぜて人数分の封筒に入れ、渡します。これをみんなで交換しあって、全員がもとの正方形の形を作ります。ただし、パズルを完成するにあたって、自分のいらぬピースを人に渡すことができても、誰かの他のピースが欲しいという意志表示はしてはダメです(たとえ、ジェスチャーや目配せでも)。

生徒達は、このストレスフルの中で、全員のパズル完成に向けて活動します。この活動は、クラスの1学期最後の挑戦として行ってみました。

(生徒の感想)

・協力パズルの感想は、はじめの気持ちは、「こんなのできるのかよ」という感じでした。はじめのうちは、言葉も使えない、ジェスチャーもだめと、伝える手段がなくて、かなりイラついていました。そうしていたら、自分のパズルが完成しそうになりました。一生懸命合うパズルを探していたら、ありました。Sさんのところでした。しかし、これからです。伝える手段がありません。これはとても苦しかったです。そして、なんとか完成しました。そして、最後のパズルが完成したときは、とてもうれしかったです。そして、ぼくが学んだことは、言葉で言えないことが「こんなに苦しい・・・」とは、思いませんでした。ぼくは、言葉の大切さがわかりました。それと、はじめからできないと思っていたら、できなくする手段だと分かったような気がしました。あと、協力の大切さもわかりました。このパズルは、人の協力なしでは、ぜったいにできないパズ

ルでした。協力パズルは、いろいろなことが学べてよかったです。(Kくん)

・協力パズルを作るとき、ジェスチャーなど、自分の意志を伝えることは禁止なのでとても大変でした。自分の欲しい部品(ピース)がなかなか手元にこなくて「少し、イライラ」しました。いろいろ部品のある中で、「これだ!」という部品がみつからなくて、なかなか、5つ正方形ができませんでした。でも、1つずつでも、できるとすごく嬉しかったし、さらに、5つできたときは、もっとうれしかったです。三角や、正方形、長方形などの形を組み合わせで1つの正方形をつくることは、ともて、難しいけどできたときのよろこびがとても大きいと思います。協力パズルをして、人の気持ちを読むことなどをして、また更に、このクラスの一体感が生まれたと思います。(Mくん)

・協力パズルをやってみて、私の気持ちが伝わらないという、ムカムカ感と、人の気持ちを知るという、難しさを知りました。あれが欲しいんだけど・・・と、伝えてはいけないことが、ちょっと・・・でした。みんな、同じことを考えていたと思うけど、私は、初め自分のことしか頭になかったです。でも、私の所にいろいろパーツがきて、これは、自分で形を考えて作るより、みんなのパーツを見て相手にあうパーツをあげることを考えていました。これこそ、「全体をみわたすこと」かなあーと思いました。この協力パズルをやってみて、初めは自分のことばかりを考えていてムカッとしていたけど、みんなも同じことを考えていたことがよくわかりました。人の気持ちを考えるって、難しいなあと思いました。(Sさん)

参考文献

『対立が力に』 みくに出版 他

おわりに

これらの取り組みは、PA手法をベースにしたものである。また、すべてこの4月から試みであり、現在進行中のものである。それがゆえに、アプローチの仕方などには、まだまだ不十分なものが多く、試行錯誤の段階である。しかしながら、生徒達は楽しく活動し、自分たちが設定したものであるので、けっこう意識して頑張っている。教師側にも生徒達の触発されて、心地よい緊張感をもって、授業や活動に臨むことができている。

自分たちで、よりよい学校生活を目指そうとする姿勢は、学級経営だけでなく、いろいろな学校での活動の下地となり、行事への取り組みの意欲などにもつながるものと思っている。そして、これらの実践の積み重ねが、生徒自身の自己決定能力や自己責任・自己管理にもつながるように感じる。