

2 研究の実際 > (2) 活動プログラムの実際 エ 活動プログラムの実践  
 <中学校(学年)> 活動プログラム③トラブル解決のスキル



ペアやグループを意図的に構成して、実践しました！

1 活動プログラムの展開案において、グループでの活動がある場面を確認しました。

【活動プログラム5時目の展開案より】

<p>【スライド5】                  ○練習するときの約束を確認します。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・恥ずかしがらない</li> <li>・冷やかさない</li> <li>・よいところを見付ける</li> </ul> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に行動できるようにするためには、約束を守って練習することが大切であることを伝える。</li> </ul>
<p>【スライド6】                  ○今から皆さんが考えたシナリオを使って、トラブルを解決する練習をしましょう。</p> <p>○4人グループになり「もめている役」(2人)と「間に入る役」、「観察役」に分かれて練習します。時計回りに役を交代して、全部の役を体験します。</p> <p>○ワークシートAに名前を書きましょう。書いたら、「観察役」に渡してください。</p> <p>○「観察役」は、「間に入る役」をよく見て、ワークシートAの1に、トラブル解決のポイントがよくできていたら◎、できていたら○、もう少しだったら△を丸で囲んでチェックをしましょう。また、ポイント以外の良かったところも書きましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・役割をスライドで提示する。</li> <li>・ワークシートAを配付する。</li> <li>・グループごとにAさんとBさんのシナリオのカードを配付する。</li> </ul>

学習活動3  
 トラブル解決のポイントに気を付けながら練習をする

資料1 活動プログラム5時目におけるグループ活動の場面



2 活動プログラム②の実践後に「グループ活動アンケート」(2回目)を実施しました。

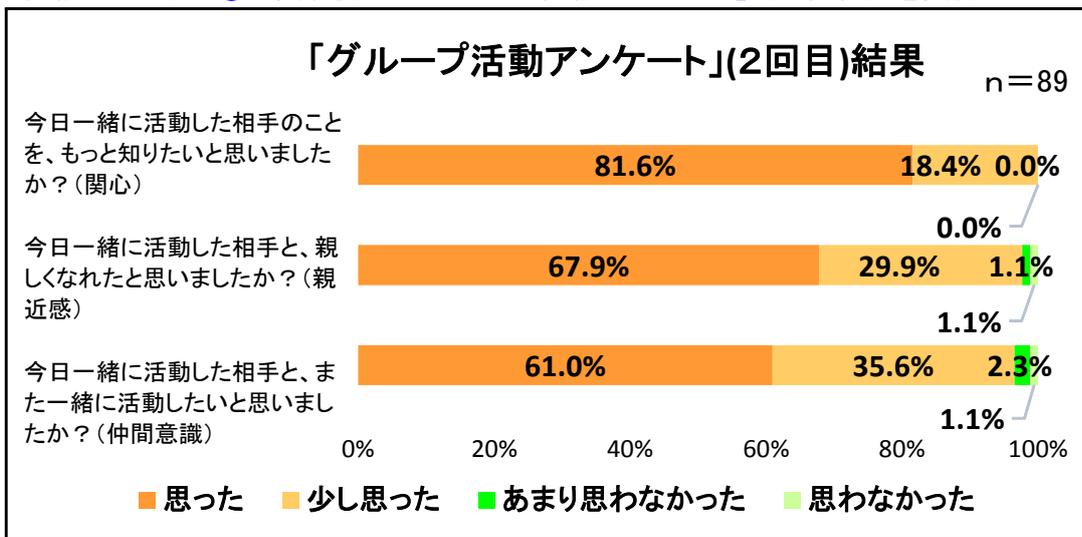


図1 「グループ活動アンケート」(2回目)結果



3 学習のねらい及び「グループ活動アンケート」(2回目)と「トラブルについてのアンケート」の結果から、以下のようなグルーピングのための視点を挙げました。

○友達のトラブルの場面に関わるロールプレイングの体験を通して、メディエーターとしてのスキルを学ぶため

- ・練習したスキルを実際の場面で使うことができるようにするため、日頃の生活班を生かして生徒を組む。
- ・可能な限り、活動プログラム①と②のグループとは異なる生徒同士を組む。

○グループでの活動が停滞しないため

- ・友達との関わりが苦手な生徒と、相手のことを考えて発言するなどの気遣いができる生徒を組む。
- ・シナリオを作ってロールプレイングをする場面があるため、セリフを考えることが苦手な生徒と得意な生徒を組む。
- ・同じトラブルの場面を経験したり、トラブルが継続したりしている生徒同士は組まない。
- ・「トラブルについてのアンケート」で「声掛けの意識」の低い生徒同士を組まない。



4 「PIGシート②」を活用して、「グループ活動アンケート」(2回目)と「トラブルについてのアンケート」の結果及び担任の観察を基にして総合的にアセスメントし、グルーピングを行いました。

※資料2は、個人情報保護のため、一部データを加工しています。

[取扱注意]														
PIGシート② (中学校)		振返 ③	グループ活動 アンケート [実施日○/○]			理由などの 特記事項	担任等の観察 [実施日○/○]				グループの編成			
No.	氏 名	学習に進んで参加できた	活動した相手をもっと知りたいと思う	活動した相手との距離が縮まったと思う	活動した相手とまた一緒に活動したい		「1」が多い	部活動でトラブルの場面があった	台詞を書けない・支援が必要	相手のことを考えて発言できる	怒りについて知る	トラブル未然防止のスキル	※グループ編成に関する見取りを記入する	トラブル解決のスキル
1	〇〇 〇〇	4	4	4	4				○	F	C		G	
2	〇〇 〇〇	4	3	4	4					C	A		C	
3	〇〇 〇〇						✓	✓		G	G	事前説明	G	
4	〇〇 〇〇	4	4	4	4					E	E		E	
5	〇〇 〇〇	4	4	4	4					E	C		C	
6	〇〇 〇〇	3	3	3	3				○	G	B		E	
7	〇〇 〇〇	4	4	4	4				◎	F	A		A	
8	〇〇 〇〇	4	4	4	4			✓		A	A	事前説明	A	
9	〇〇 〇〇	4	3	3	3		✓	✓		B	B	要支援群	B	
10	〇〇 〇〇	4	3	4	4					H	D		D	

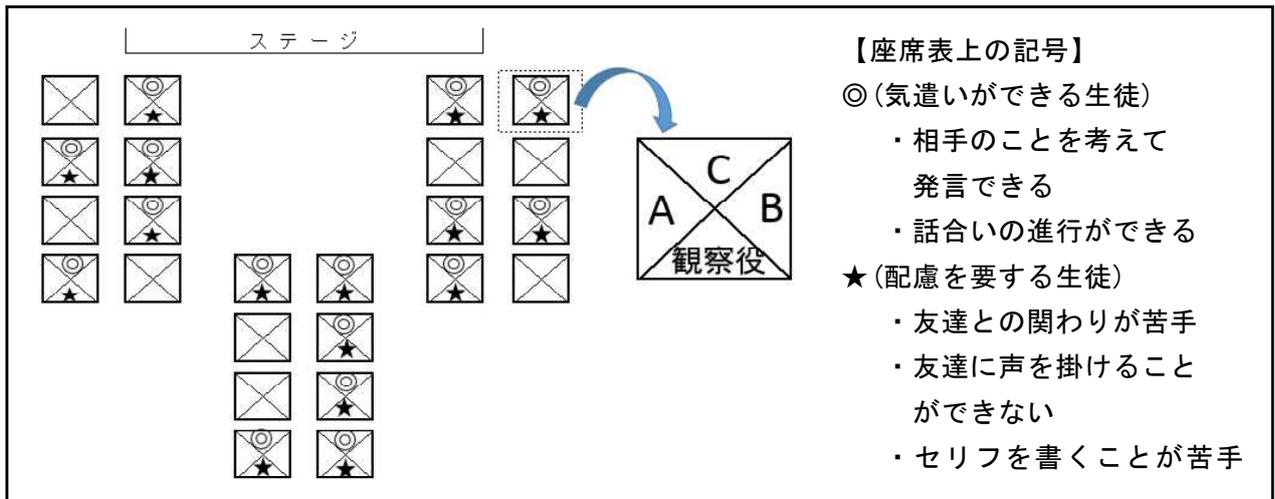
資料2 「PIGシート②」を活用したグルーピングの実際



**5 実際の座席は、以下の点に気を付けて配置しました。今回、配慮した生徒は16名です。**

※資料3は、個人情報保護のため、一部データを加工しています。

- ・ 話し合い活動を進めることができる生徒を、可能な限りグループに配置する。
- ・ 日頃の観察で、相手に対する言葉遣いの乱暴な生徒同士を組まない。
- ・ 配慮を要する生徒を含むグループは、各学級の外側に配置する。
- ・ グループでの活動を、より充実させるため、グループ間の距離をとって配置する。
- ・ ロールプレイングの場面で活動のモデルを示すことができるように、気遣いができる生徒が最初に「間に入る役」を演じ、配慮を要する生徒が「観察役」となるように配置する。



資料3 座席配置の実際



**6 実際の授業は、以下の通りです。**

過程	● 配慮の実際	・ 生徒の反応や教師の気付き
<p>【授業前】</p>	<p>● 「集合隊形」と「活動隊形」での各学級の区画やグループ配置が分かるように、事前に体育館の床面にテープで目印（ピンク）を付けた。</p> <div style="text-align: center;">  <p>2016/09/30</p> </div> <p>【活動隊形時の目印】</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 生徒の反応や教師の気付き</li> <li>・ 前時とは異なるグループの配置となったが、目印を付けたことでロールプレイングで演じる順番が分かりやすかった。</li> </ul>

- シナリオを作ってロールプレイングをする場面があるため、日頃の観察により台詞を考えることが苦手な生徒と得意な生徒を組んだ。
- 授業当日の朝、担任が学習内容と学習形態、座席配置の隊形移動について、生徒に伝えた。

・座席の配置や隊形については、前日の帰りの会のときに説明した。事前に説明を行っていたため、「集合隊形」と「活動隊形」の移動をスムーズに行うことができた。

【授業中】

- ロールプレイングの場面で、活動のモデルを示すことができるようにするため、まず、気遣いができる生徒が「間に入る役」を演じ、配慮した生徒が「観察役」となるように配置した。

- ・1回目のロールプレイングでモデルを示したことで、自作のシナリオを使った練習をスムーズに行うことができた。
- ・「もめている役」「間に入る役」「観察役」と役割を代えながらロールプレイングを行ったことで、立場が代われば考えも変わってくることを体験することができた。
- ・グループの間隔を空けたことで、周りを気にすることなく集中して活動ができた。



【グループ活動の様子】



【グループ活動(全体)の様子】

- 配慮した生徒のいるグループを中心に、学年職員で担当する範囲を決めて声を掛けるなどの支援をした。

シナリオを作るのは難しかったけど、役割を演じてみて相手の気持ちが分かった。



【配慮した生徒の感想】

- ・副担任等がグループを回って声掛けなどの支援をしたため、配慮した生徒だけでなく多くの生

	 <p>【配慮した生徒への声掛けの様子】</p>	<p>徒が積極的に活動することができた。</p>
<p>【授業後】</p>	<p>●配慮した生徒の様子を観察し、必要に応じて声掛けをした。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・授業後、生徒同士が活動について教室で話題にする場面が見られた。</li> <li>・生徒の授業中の様子や感想を学級通信等で伝えることで、学習した内容が深まったことを感じた。</li> </ul>

**実践してみたら、このような生徒の姿が見られました！**

◆授業後の生徒の反応（「グループ活動アンケート」・「振り返りシート」より）  
 ※配慮した生徒は16名（1名欠席）で、グラフ上に人数を（ ）で示しています。

○グループ活動における生徒の友達に対する意識の変化について  
 ・「グループ活動アンケート」の質問項目に対する生徒の回答の結果  
 ※配慮した生徒は16名（1名欠席）で、グラフ上に人数を（ ）で示しています。

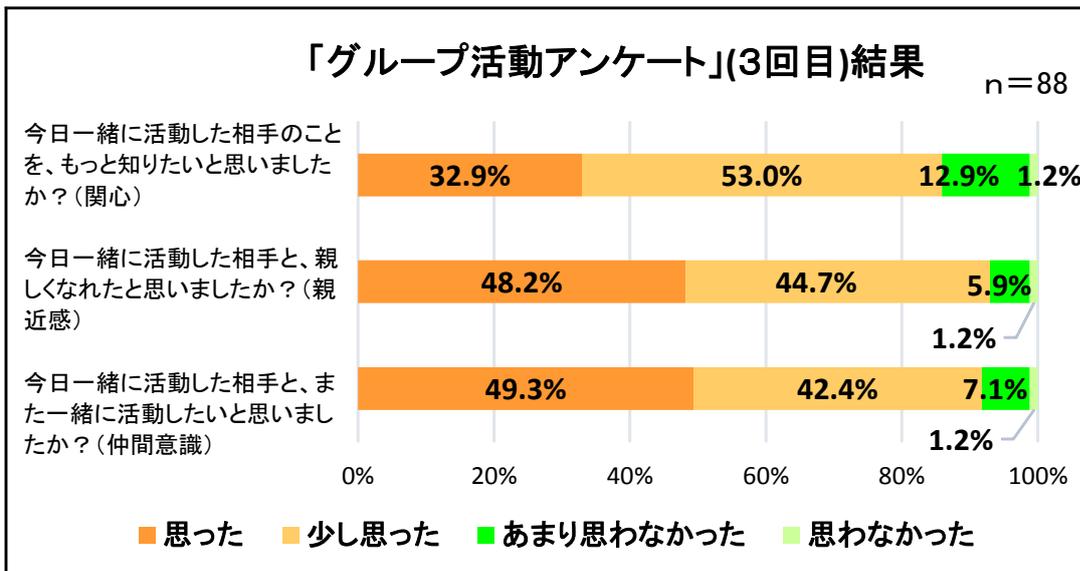


図2 「グループ活動アンケート」(3回目)結果

・配慮した生徒の感想



グループの友達と一緒にいろんなことを話すことができとても楽しかったです。また、こんな機会があったら、もっといろんなことを話してみたいです。

相手のことを知ることができたし、男子とも話すことができたし、楽しかったです。だから、このメンバーでもっと話をしたいです。



○グループ活動で取り扱った「トラブル解決のスキル」の学習について

・「振り返りシート」の質問項目に対する生徒の回答の結果

※配慮した生徒は16名(1名欠席)で、グラフ上に人数を( )で示しています。

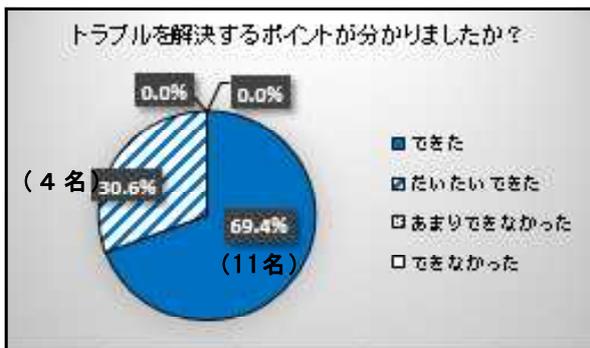


図3 トラブル解決のポイントの理解について(5時目)

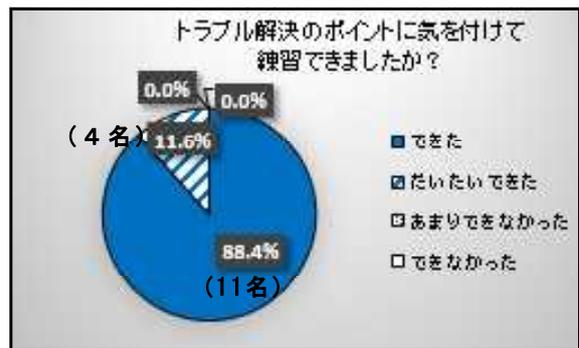


図4 トラブル解決の練習について(5時目)

・生徒の感想



友達のトラブルを解決しようと解決案を出したりアドバイスしたりしたけど、本人たちが話し合った方が一番いいんだと分かりました。

初めはトラブルの間に入るのは難しそうだなと思っていました。両方の話を平等に聴くというのは難しかったけど、解決したら嬉しかったです。



○グループ活動を取り入れた学習への参加状況と学習内容に対する活用意欲について

・「振り返りシート」の質問項目に対する生徒の回答の結果

※配慮した生徒は16名(1名欠席)で、グラフ上に人数を( )で示しています。

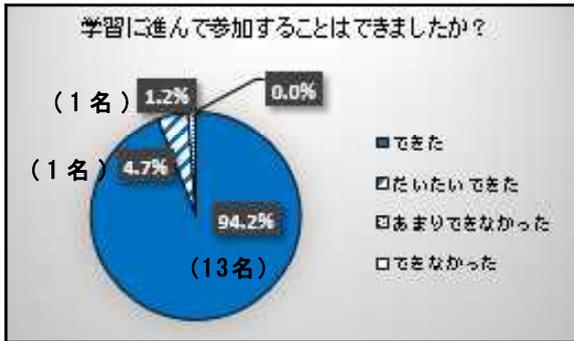


図5 学習への参加状況について (5時目)

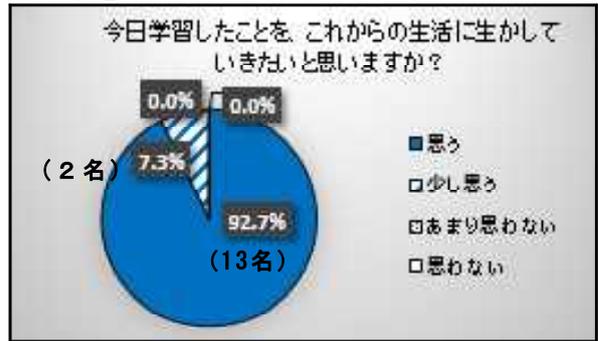


図6 学習内容に対する活用意欲について (5時目)

・生徒の感想



トラブルに巻き込まれるのは嫌だけど、これからは今日学習した方法を使って解決させることができればいいなあと思います。

本当に役立つのかなと思っていたけど、練習をしてみたらすごくスムーズに解決しそうだったので、トラブルの場面では実際に使ってみてみたいと思いました。



◆授業後の教師の感想



活動の様子を見ていると、積極的に活動している生徒が多かったようです。今回は、前時のロールプレイングとは異なり、この時間には自分たちでシナリオを考える場面があったために、そこが少し難しかったようです。ただ、グループ活動の場面になると順番を重ねるごとに熱心に取り組みました。相手のことを考えた話し方や聴き方というのは、これから多くの場面で役立ててくれると思います。とてもいい機会になったと思います。

配慮した生徒の「グループ活動アンケート」には、「話すときに緊張したけど友達が聴いてくれたので嬉しかった」「みんなと話すことができて楽しかった」という記述が見られました。また、これまでより積極的に活動する姿も見られました。