

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(学級)> 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> <ul style="list-style-type: none"> ・恥ずかしがらない ・冷やかさない ・よいところを見付ける 	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
<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す。</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"> ・役割をスライドで提示する。 ・ワークシートAを配付する。 ・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。

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。

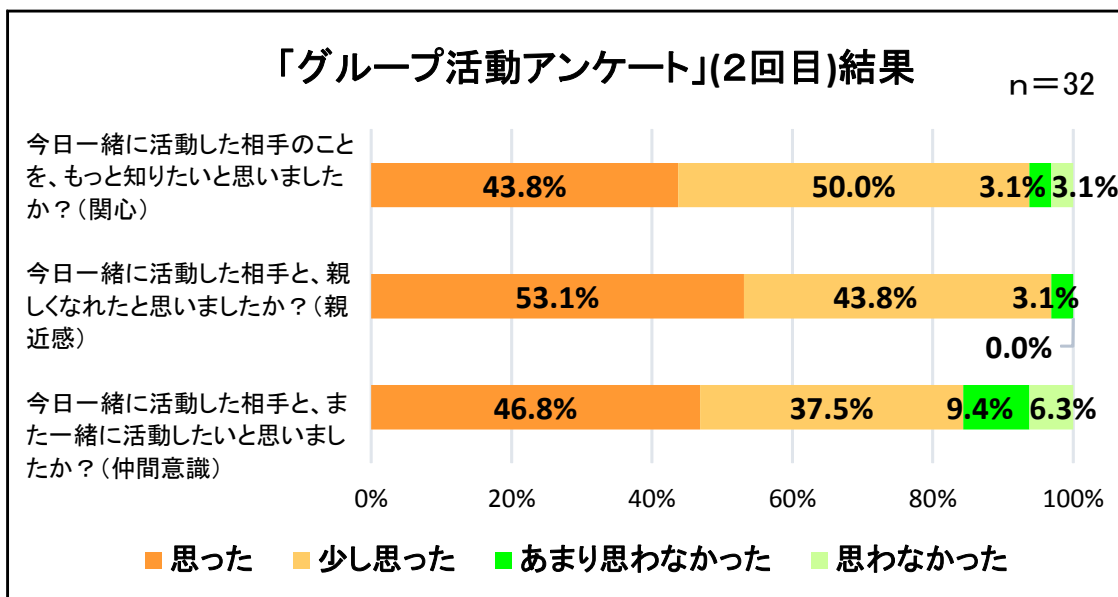


図1 「グループ活動アンケート」(2回目)結果



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、授業で取り扱う係活動におけるトラブルの場面に合わせて、係活動の生徒同士を組む。

○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できるなどの気遣いができる生徒を組む。
- ・「トラブルについてのアンケート」で「声掛けの意識」が低い生徒同士を組まない。
- ・授業で取り扱うトラブルの場面と同じトラブルを経験したり、トラブルが継続したりしている生徒同士は組まない。
- ・係活動でのトラブルの場面をロールプレイングする活動とグループでの気付きや感想を交流する活動を行うため、活動の進行ができる生徒をグループに配置する。



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】												
ヒグ 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		「トラブルについてのアンケート(声掛けの意識)」で「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 (◎か○)	怒りについて知る	トラブル未然防止のスキル
1	○○ ○○	4	3	4	3	他の人のことも知りたい			◎	B	E	E
2	○○ ○○	3	4	4	3	✓		✓		D	F	C
3	○○ ○○	4	1	1	4					C	B	B
4	○○ ○○	4	3	2	2	いろいろな人と関わりたい				G	D	A
5	○○ ○○	4	4	4	4	✓	✓	✓		E	H	E
6	○○ ○○	4	3	3	4				◎	A	H	C
7	○○ ○○	4	4	3	4					D	I	A
8	○○ ○○	4	4	4	3					A	C	F
9	○○ ○○	3	4	4	4					F	C	G
10	○○ ○○	2	4	4	4					C	A	H

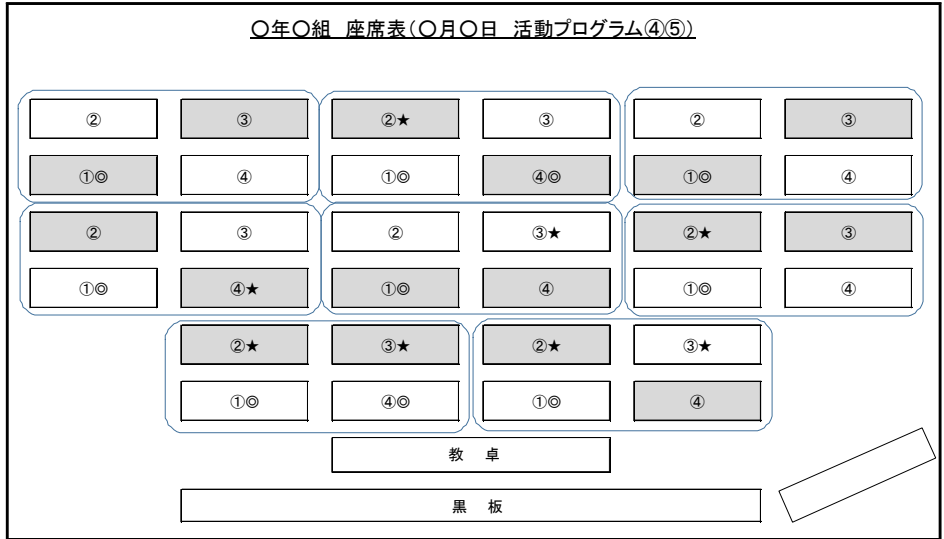
資料2 「PIGシート②」を活用したグルーピングの実際



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8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。

- ・ 座席は係活動の班で配置する。
- ・ 配慮を要する生徒は、気遣いができる生徒の隣に配置する。
- ・ ロールプレイングの場面で、気遣いができる生徒がモデルになるようにするため、最初に「間に入る役」を行う①(資料3)の座席に配置する。



- 【座席表上の記号】**
- ◎(気遣いができる生徒)
 - ・ 相手のことを考えて発言できる
 - ・ 話合いの進行ができる
 - ★(配慮を要する生徒)
 - ・ 友達との関わりが苦手
 - ・ 友達に声を掛けることができない
 - ・ セリフが書くことが苦手

資料3 座席配置の実際

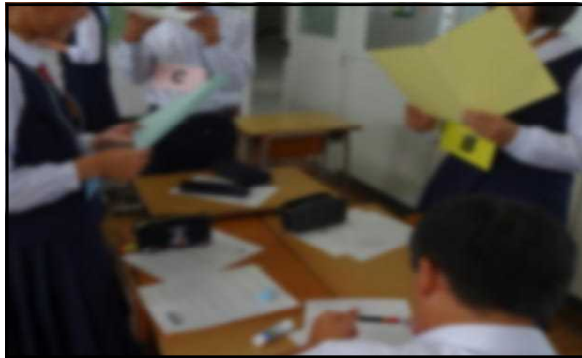


6 実際の授業は、以下の通りです。

過程	●配慮の実際	・生徒の反応や教師の気付き
【授業前】	<ul style="list-style-type: none"> ●既存の係活動の班を生かし、授業で取り扱うトラブルと同じトラブルを経験したことがある、またはトラブルが継続している生徒同士が同じグループにならないようにグルーピングした。 ●授業当日の朝、担任から生徒に主な学習内容とそれに伴った座席配置について伝えた。 	<ul style="list-style-type: none"> ・ 座席配置については、黒板に座席表を掲示して説明した。学級全体に対して示したため、座席の変更についてはスムーズに進めることができた。
【授業中】	<ul style="list-style-type: none"> ●グループ活動で机を寄せ合う場面で、男女がバランス良く交わるように座席を配置した。特に、配慮した生徒については、元の座席の場合でも机を寄せ合う場合でも、気遣いができる生徒をできる 	<ul style="list-style-type: none"> ・ ロールプレイングのシナリオを考えることが難しい生徒へ、同じグループの友達が優しく関わる姿が見られた。

だけ隣に位置するように配置した。

- ロールプレイングの場面で、気遣いができる生徒がモデルになるようにするため、最初に「間に入る役」を行う①（前頁資料3）の座席に配置した。
- グループ活動が円滑に進められるようにするため、机を寄せ合う場面で座席位置に番号を付け、①（前頁資料3）の座席の生徒はグループ活動の進行役とした。



【グループ活動の様子】

- ・ 配慮した生徒は、考えたシナリオでロールプレイングを行い、笑顔で活動することができていた。
- ・ 進行役を決めていたため、グループでのシェアリング等において、活発な話合いが見られた。

今日学習したことを日常生活で使えたらいいと思う。



【配慮した生徒の感想】

- 【授業後】 ● 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。

- ・ 授業後、友達とトラブルになりそうな場面で、配慮した生徒が、授業を想起し穏やかに自分の意見を伝えたり案を出したりしている場面が見られた。

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）

※配慮を要した生徒は8名（5時目は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」の質問事項に関する生徒の回答の結果

※配慮を要した生徒は8名（5時目は1名欠席）で、グラフ上に人数を（ ）で示しています。

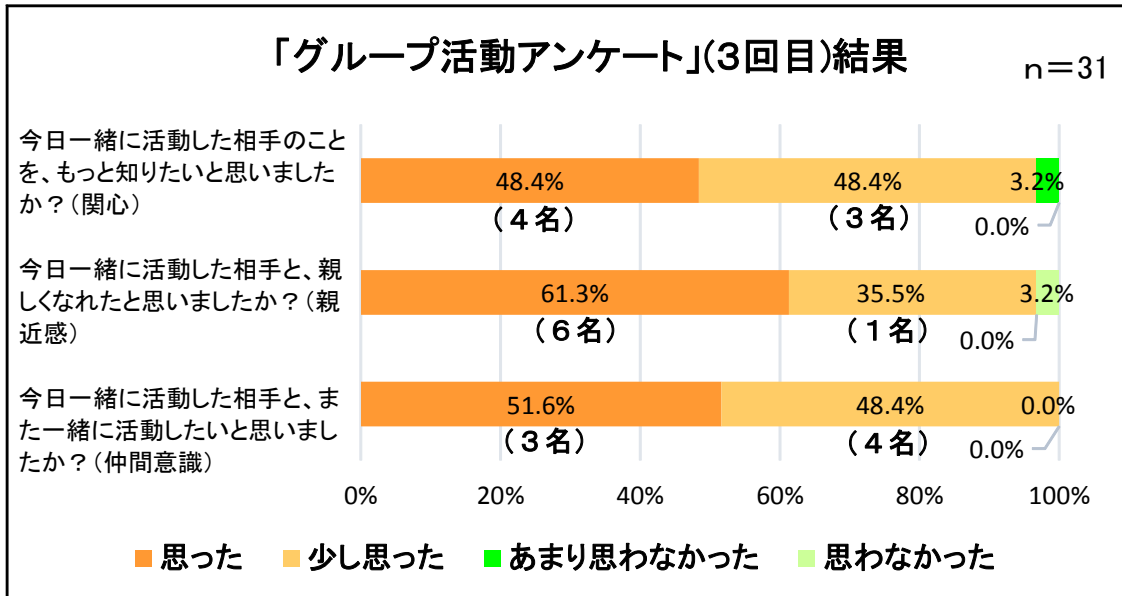


図2 「グループ活動アンケート」(3回目)結果

・ 配慮した生徒の感想



普段一緒に行動をしない人とのグループだったけど、話せるようになりました。また、機会があれば話してみたいと少し思います。

○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

※配慮を要した生徒は8名(5時目は1名欠席)で、グラフ上に人数を()で示しています。

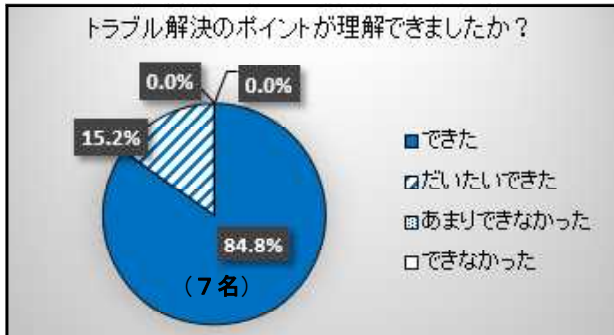


図3 トラブル解決のポイントの理解について(5時目)

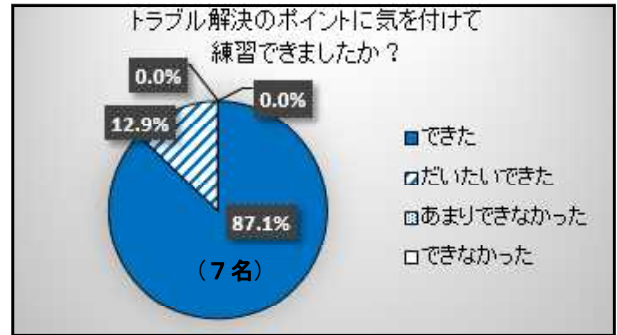


図4 トラブル解決の練習について(5時目)

・生徒の感想



グループの人と楽しく交流ができました。ちゃんと友達の話も聞いて、解決案を出さない方がいいということを知りました。

グループでロールプレイングをして、実際のもめごとを解決していくときどうしたらいいのかよく分かりました。楽しく学べて良かったです。



○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

※配慮を要した生徒は8名(5時目は1名欠席)で、グラフ上に人数を()で示しています。

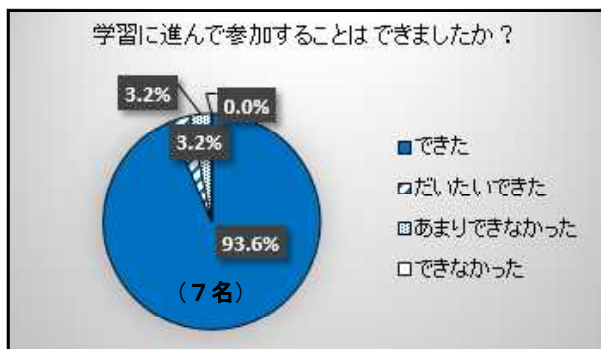


図5 学習への参加状況について(5時目)

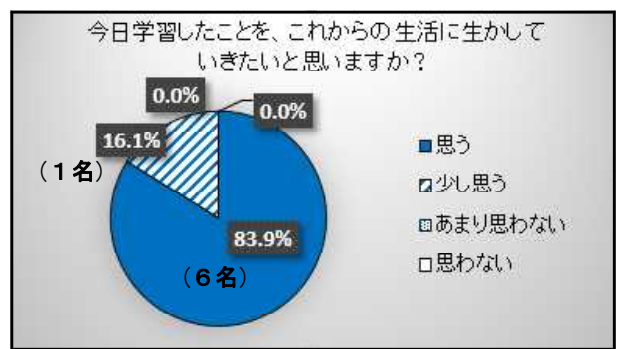


図6 学習内容に対する活用意欲について(5時目)

・生徒の感想



実際に練習をすることで、もめている2人の間に入ることの大切さがよく分かりました。これから、もめているところを見たら、間に入っていきたいと思います。



練習をして、間に入る役は思ったよりも難しかったです。練習では、表情や声の大きさに気を付けて解決することができました。もめごとは日常生活でよくあることなので、もめごとがあったときは、今日練習したことを実践していきたいです。

◆授業後の教師の感想

前時の台詞を考える場面で、台詞を考えることが難しいと感じる生徒がいましたが、スムーズに活動することができていました。また、ロールプレイングでは、どのグループも積極的に活動していました。日常よくある場面を取り扱うことで、実際に使っていきたいと思う生徒が多く見られました。

配慮した生徒の「グループ活動アンケート」には、「グループの人はみんないい人ばかりで、とても楽しかったです。授業以外でも話してみたくくなりました」という記述が見られました。グループ活動を通して、仲間意識がでてきたようでした。

