

## 関係づくりの技法 ～ SGE & SSTを中心に～

2008.11.5 H小学校 研修会

名城大学 曾山和彦

1

## かかわり合い・認め合いを育む例

1. 帰りの会での認め合い; きらきらタイム
2. 教科の中でのかかわり合い; 復習タイム
3. 教科の中での認め合い; 小テスト交換丸つけ
4. 数分でできるエクササイズ; 次シートにて紹介

2

## ウォーミングアップエクササイズ

□ ねらいは「信頼体験」

1. ネームゲーム
2. ジャンケン手の甲タッチ
3. 質問ジャンケン

3

## エンカウンターによる学級づくり

～ 藤島先生の家庭(NHKプロフェッショナル)～



学校・学級の温かな人間関係づくり

- つながりが、人を癒す
- つながりが、人を育てる



「人は 人の中で 人になる」

情熱、技、研究を続ける姿勢

← プロの教師

4

## 「居心地のよい」学級の条件

□ 居心地のよい場所(集団)には、**ふれあい(リレーション)**と**ルール**がある

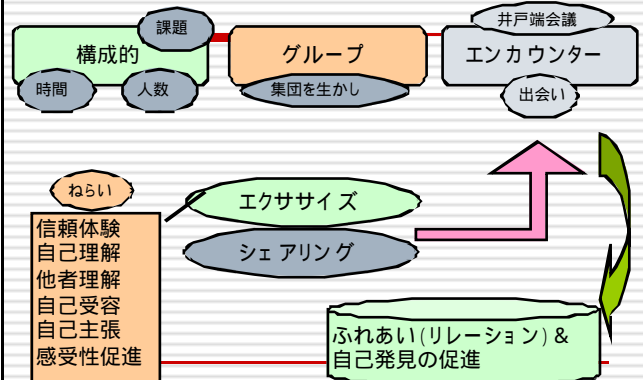
□ **ふれあいとルール**のある集団は、教育力のある集団でもある

\* 参考文献 「公立学校の挑戦」(図書文化)

エンカウンターは**ふれあい促進**の技法

5

## 構成的グループ・エンカウンター(SGE)



## SGE活用上の留意点



ポイントはこれ！！

- 教師自身が体験しておく
- ショートエクササイズから入る
- ねらいをおさえる
- **集団の実態に応じた**エクササイズを選ぶ
- アレンジを忘れずに
- 「強制」ではなく、「構成」を

7

## シェアリングはなぜ大切か

- 現代は大人も子どもも、自分の感情(気持ち)を見つめる、解放することが不足がち
- まずは、「快・不快」に焦点を当てて見つめる、解放する
- 自分の感情を見つめる、解放する、他者の感情に触れ、さらに自分の感情を見つめる、解放する体験がシェアリング
- シェアリングにより、「自己発見&ふれあい」が促される

8

## シェアリングの工夫

1. 原型発問;「気付いたこと、感じたことを発表してください」まず、快 - 不快からでも
2. 原型では出にくいとき 目的に沿って気持ちを尋ねる;「リフレーミングしてもらい、どんな気持ちでした?」
3. 話すのが苦手な子どもが多い場合、シートに記入させ、シートを交換して読みあう
4. グループサイズは2人 4人へ;「二人で話したことを紹介してください」

9

## シェアリングでの沈黙

- 沈黙を恐れなくてよい。沈黙の中にも、個々の心の内では振り返っているもので、それでよい。順番に話をさせる必要もない。大切なのは、短い時間でも自分の気持ちを振り返る時間をもつこと
- ただし、沈黙だけでは、他者の気づきを分かち合えないため、徐々に沈黙の解消を目指すこと

10

## 社会性発達の質的变化～10歳前後

- 10歳前後を境に、道徳性(大人に委任 自分で判断)、友人・母親関係(母への同調 友人への同調)が質的に変化する。
- 10歳までの「教える生徒指導」、10歳からの「考えさせる生徒指導」

・中学校、高等学校で「管理的」すぎないか  
・小学校で「自発的」を強調しすぎていないか

## ソーシャルスキルを育むには

学んでいないなら学ばばいい、  
間違っていて覚えているなら学び直せばいい

行動理論(学習理論)がベース



ソーシャルスキルは児童期に最も発達する  
特に小2～小5の時期が大切

## ソーシャルスキルを育む具体対応


□ ターゲットスキル「話を聞く」の場合

1. ルールが「守れない」時を見逃さない  
(対応; 対決アイコンメッセージ、確認の質問など)
2. ルールが「守れている」時を見逃さない  
(対応; 褒める、勇気づける、認める)
3. ソーシャルスキル・トレーニング  
(命令ゲーム、仲間外れは?、ロールプレイ等)

## ソーシャルスキル・トレーニング(SST)

してみせて 言って聞かせて させてみて  
ほめてやらねば 人は動かず

<基本展開>

1. インストラクション(言語教示)
  2. モデリング(示範)
  3. リハーサル(実行)
  4. フィードバック(評価)
- 

## 学級集団を活用した ソーシャルスキル・トレーニングの薦め

- 人づきあいの楽しみ方を学ばせる
- 教え込む雰囲気ではなく
- 楽しくて仕方ない工夫
- 友だちと一緒に活動する喜び

## SGEとSST

- ・ターゲット; 「感情」か、「行動」か
- ・教えること; 「なじまない」か、「なじむ」か
- ・Q-Uプロット改善; 縦型に効くか、横型に効くか
- \* 両者の統合活用例; 「質問ジャンケン」

参考文献; グループ体験による学級育成プログラム  
(河村茂雄、図書文化)

16

## 最後に!! 誰もが元気になる魔法シート

### 演習; いいところ四面鏡

1. シートに自分の名前、メンバーの名前を記入する
2. グループ内でシートを回す(交換する)
3. 自分の名前の欄に、その人のいいところだと思う  
場所に を3個つける。
4. メンバー全員交換し、書き終えたら自分のシートを見る
5. どうしてその項目に をつけたのか、お互いに伝える

シート交換時の「お願いします」のスキルも大切に!