

関係づくりに活かす 構成的グループ・エンカウンター

名城大学 曾山和彦

2008.12.26

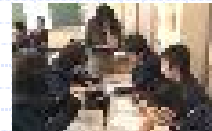
エンカウンターによる学級づくり

～ 鹿嶋真弓 (NHKプロフェッショナル, 2007/4月放映) ～



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」

エンカウンターを一つの「技」として活用した鹿嶋先生の実践は必見です。

「居心地のよい」学級の条件

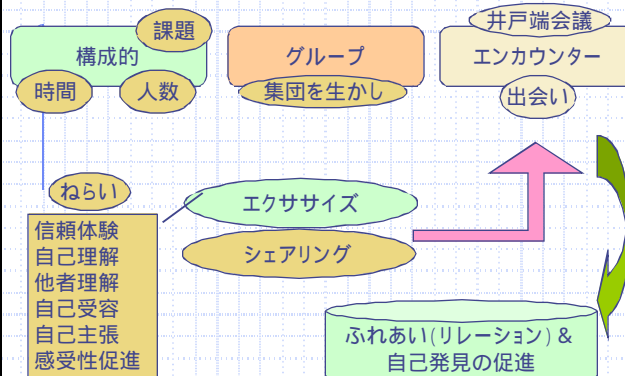
◆居心地のよい場所(集団)には、**ふれあい(リレーション)**と**ルール**がある

◆**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

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

ふれあい促進のベースづくり

～ 安心・安全への欲求に応える～

アイスブレイキング = 心の氷溶かし

- ◆相手の土俵(趣味等)で語り合う、一緒に楽しく身体を動かす、等々

演習1 「君こそスターだ」

演習2 「ネームゲーム」

演習3 「質問ジャンケン」

演習1;君こそスターだ

ねらい;信頼体験(ホッとする雰囲気味わう)

- ・出会った人と一回勝負のジャンケンをする
- ・勝った人は、シートに、相手からのサイン(フルネーム)をもらう
- ・時間は3分
- ・名前を知ることがふれあいへの第一歩
- ・最後に「大逆転」が。お楽しみに!

7

演習2;ネームゲーム

ねらい;信頼体験(ホッとする雰囲気味わう)

- ・4,5人のグループで行う
- ・トップの人から順に名前をつなげていく
「 さんの隣の です」
- ・最後の人まで終わったら全員で拍手をする
- *途中、名前を思い出せなかったら、教えてもらう
- *2回目は「好きなもの」を加えてゲームを続ける

生徒同士、名前を呼び合うことはとても大切!!

8

演習3;質問ジャンケン

ねらい;自己理解(お互いのことを少し知り合う)

- ・ペアになる
- ・時間は30秒
- ・ジャンケンで相手に勝ったら、シートの中から一つだけ質問ができる。負けた人は簡潔に答える
- *始まりは「お願いします」、終わりは「ありがとう」とお互いに言葉をかける
- 関係づくりの背中をちょっとだけ押す!!

9

グループシェアリング

ねらい;体験を振り返り、気づきを確認する

- ・君こそスターだ、ネームゲーム、質問ジャンケンの体験を通して、気づいたことや感じたことを話し合う(今、自分はどんな気分で座っているのか。ここで、様々な感情を解放することが大切!!)

*例;「メンバーと心の距離がぐっと近づいたようで安心できた」、「名前を呼んでもらうと、仲間として認められているようでとってもうれしかった」等

10

ふれあい促進

~承認への欲求に応える~

- ◆「認めてほしい」という思いにお互いに応えあう。そのために、自分を知る、友達を知る、自分を主張する、自分を受け入れる、友達を受け入れる等のワークを行う

演習4 「二者択一」

演習5 「気になる自画像」

11

演習4;二者択一

ねらい;自己理解

1. 4人グループをつくる
2. 1から5までの「二択」シートで必ずどちらかにつけ、その理由も考えておく
3. 1番について、どちらを選んだか、その理由とともに発表する。メンバー全員が1番を発表し終わったら、2番、3番と続ける

絶対ルール;話を聞くととき首は縦に振る(うなずき)

12

演習5 ; 気になる自画像

ねらい ; 自己受容(自分のことが好きになる)

1. 4人グループをつくる
2. 自分のいいところを選択肢から3個選び記入する(A欄)
3. メンバーのいいところを選択肢から3個選び記入する(A欄)
4. お互いを選んでもらったいいところを順番に伝えあい、記入する(B欄)
5. どうしてその項目を選んだのか、お互いに伝える

絶対ルール ; 伝えてもらった人は首は縦に振る(うなずき)¹³

グループシェアリング

ねらい ; 体験を振り返り、気づきを確認する

・二者択一、気になる自画像の体験を通して、気づいたことや感じたことを話し合う
(今、自分はどんな気分で座っているのか、ここで、様々な感情を解放することが大切！！)

14

ふれあいの徹底 ; A県小学校



毎日、いい気持ちで下校します

- ◆帰りの会での「いいところ探し」(キラキラタイム)を実施
- ◆帰りの会で「さよならジャンケン」を実施

15