指導案　集団を理解しよう

■基礎データ

|  |  |
| --- | --- |
| 大目標 | ＊＊＊PART1　アイスブレイクを学ぶ＊＊＊ |
| ステップ・タイトル | ステップ3　>>>　集団を理解しよう（第3回） |
| ねらい（学習目標） | ①個人作業と集団作業のそれぞれの意味を知る  ②集団の傾向を想像する力をつける  ③集団ゲームのおもしろさと難しさを知る |
| 使用する技術 | アイスブレイク（全体理解） |
| 受講者に与えるテーマ（例） | 「みんながどんな人か予想しよう」 |
| 進行 | ①導入・グループ分け・説明→②個人ワーク→③グループワーク（グループ内発表、 グループワーク）→④全体発表→⑤まとめ |
| グループ内の役割分担 | 特に設けず |
| 用意する物品 | キッチンタイマー（全体時間管理１個、各グループで個別に時間管理が必要な時はグループ 数だけ用意する）、A4コピー用紙（人数分）、ワークシート（「減らしましょう」～全体傾 向を読み取ろう）（A3に拡大コピーして使用すると使いやすい）（人数分）、YES-NO カード（厚手の紙に両面印刷すると掲示する時に紙がよれずによい）（人数分）、水性ペン（黒・人数分（各人の筆記用具でもよい））、トランプ（グループ分けに必要な場合） |
| 備考1 | 大学初年次教育などで「グループの中で発言すること・他人の意見を聞くこと」を中 心に学習したい場合には、様々なアイスブレイク手法（STEP01参照）を毎回実践してもよい |

■学習の流れ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 構成 | 学習活動の内容 | 指導上の留意点 |
| 1.導入　 （20分） | ⑴導入（20分） | それでは、みなさん、挨拶しましょう。おはようございます／こんにちは。  ※受講者にも発声させる |
| STEP01のふりかえり （実施した場合）  集団を理解するゲームの説明  （アイスブレイク） | 前回、前々回とアイスブレイクについて学んできました。今回がアイスブレイクの最終回です。１回目は自己紹介で「自分のことを伝える」、２回 目は他己紹介で「相手のことを知り・伝える」という内容でした。  今回は「この場にいる人たちの全体傾向を想像しよう」という内容で、ゲーム性の強いアイスブレイクを行おうと思っています。「減らしましょう」という「集団を理解するゲーム」です。  ※アイスブレイクの説明が必要な場合は「STEP01 学習の流れ ⑤まとめ」参照 |
| グループ分け | それではグループ分けをしましょう。グループに分かれる時には、荷物を持って移動してください。 |
| アイスブレイク  自己紹介（復習を兼ねて） | グループに分かれましたか。まずは（これまでの復習も兼ねて）グループの中で自己紹介をしましょう。時間を計りますので、「誰々さんの隣にいる○○です」というかたちでの自己紹介と、A4の紙を使った自己紹介をやってみてください。まずは各班、A4の紙と黒の細い水性ペンを人数分持っていってください。  ※ 2種類の自己紹介については「STEP02 学習の流れ ①導入 アイスブレイク・自己紹介」参照  （15分程度のアイスブレイク後）おつかれさまでした。まだ終わっていないグループも、時間の関係でとりあえず終了してください。  みなさん拍手をお願いします。 |
| 2.展開１  （7 分） | ⑵集団を理解するゲーム（7分）  集団を理解するゲームの方法 | 今日は、２部構成です。第１部は、ワークシートを使った個人ワークとグループワークです。第２部は、各グループから発表者が前に出て、全員でゲームの実戦をします。 |
| 配布物の確認 | みなさんは2つの配布物をもっているでしょうか。まず1つ目はA3の大きさの「減らしましょう～全体傾向を読み取ろう」というワークシート、 そして2つ目は表裏に YES・NO と書かれている紙、これらが1枚ずつ手元にあるでしょうか。今日はこの 2つを使います。  ※グループ数が6グループ以下の場合は「Not 100%、80%、60%、40%、20%、Not only 1」を、グループ数が 7 グループ以上の場合は「Not100%、85%、70%、55%、40%、25%、10%、Not only 1」を使用する |
| ワークシートの説明 | 第1部は、「減らしましょう～全体傾向を読み取ろう」というワークシートに沿って進めます。ワークシートの左の方に上から順に「Not 100%、80%、60%、40%、20%、Not only 1」と書いてあります。  ※本指導案では6グループ以下のバージョンで説明 |
|  | 集団を理解するゲームの説明 | これからみなさんにいくつかの質問を作ってもらって、その質問に対して参加者全員が YES-NOのカードを挙げて回答します。質問に対して、自分があてはまる場合はYES を見せ、あてはまらない場合はNOを見せます。「Not 100%」では、「ほぼ全員」が YES と答える質問を考えてください。ただし全員が YES と答える質問ではいけません。  たとえば「私は人間である」という質問だと全員がYESと回答します。このように100%の質問は簡単に作れるからです。  次に「80%」では、参加者の８割がYESと回答する質問です。同じように 「60%、40%、20%」についても質問を考えてください。最後の「Not only 1」というのは、２～３人がYESと答える質問です。ただし「1人だけが YES」と答える質問ではいけません。「私は○○である」と自分の氏名を質 問にした場合には、その人だけが YESと回答するからです。  第2部の実践では、Not 100%から順番に、80%、60%、40%、20%、 Not only 1と質問をしていき、本当にYESと回答する人数が減っていくかを確かめます。もしYESと回答する人が、直前の問いより増えてしまった場合にはゲームオーバーです。 |
| 3.展開2  （13分） | ⑶個人ワークの説明（13分） | ワークシートに書かれている割合の意味は理解できましたか。  ワークシートを見ると、それぞれの割合のところに「①個人、②グループ、③結論」と書いてあります。まずは個人ワークをやります。自分1人で質問を考えてください。イメージトレーニングです。正解があるわけで はありませんので、周りの人達を見渡しながら想像力を働かせてください。相談をしてはいけません。  質問を考えたら「①個人」と書いてある四角の中に書いてください。作業の時間は10分間です。 |
| 質問作成のポイント | 質問を考える時のポイントが3つあります。  1つ目です。個人ワークは、集団全体の傾向をイメージして、それを質問 に具体化するイメージトレーニングです。正解も不正解もありません。質問を考える作業が意外に難しく、10分間かけても全部できない人がいるかもしれません。得意・不得意があると思うので、得意な人はどんどん書き、不得意な人は一生懸命考えてください。  2つ目です。プライベートな答えづらい質問はやめてください。本番で答えづらい質問をされた時はカードを挙げなくてかまいません。  3つ目です。「限定条件」をつけないでください。たとえば、80％の質問で「めがねをかけている人」、60％の質問で「めがねをかけている中でフチなしの人」、40％の質問で「フチなしのめがねをかけている人の中で男の人」、といったように条件を狭めていくやり方です。６つの問いは、内容の関連性がない質問にしてください。  よろしいでしょうか。作業の時間は10分間です。それでは始めてください。  ※キッチンタイマーなどで10分を計る。３分前や１分前などに「残り○分です」などと声かけを徹底する  ※終了時に音が出るものなどがよい |
| 4. 展開3 （20分） | ⑷グループワークの説明（20分）  グループ内発表 | おつかれさまでした。次にグループワークについて説明します。これからグループの中で、トランプの1の人から時計回りに発表してもらいます。発表時間は1人2分間です。  発表は「自分が100%と考えた質問はこれです。80%と考えた質問はこれです。60%と考えた質問はこれです。40% と考えた質問はこれです。20%と考えた質問はこれです。Not only 1と考えた質問はこれです」と発表してください。その質問を考えた理由もあわせて発表してください。 発表を聞いている人たちは、発表内容をワークシートの「②グループ」の四角の中に書き加えていってください。全員の質問が書けるようにスペースに配慮してください。それではトランプの1を引いた人は、立ってください。  グループのメンバーに向かって発表します。発表時間は２分間です。それ では始めてください。  ※キッチンタイマーなどで2分を計る。1分前や30秒前などに「残り○分／○秒です」などと声がけを徹底する ※終了時に音が出るものなどがよい  はい。みなさん拍手をお願いします。時計回りで次の人が発表者です。それでは始めてください。  ※番号順に最後まで発表を続ける |
| グループワーク：質問選択 | おつかれさまでした。みなさん拍手をお願いします。次は、ワークシート「③結論」です。今度はグループで相談をしながら、発表で出てきた質問の中から、それぞれの割合について、最も適切だと思われる質問を1つずつ選んでください。そしてみんなで相談の結果選んだ質問を「③結論」に書いてください。みなさんが発表した質問をいくつか融合させて、新たな質問を作ってもかまいません。グループで話し合う時間を 15分とります。それでは話し合いを始めてください。  ※キッチンタイマーなどで 10分を測る。5分前、1分前などに「残り○分です」などと声がけを徹底する  ※終了時に音が出るものなどがよい  おつかれさまでした。みなさん拍手をお願いします。 |
| 5. 展開4 （25分） | ⑸集団を理解するゲーム（25分）  ゲームの説明 | 第2部に移ります。第2部ではグループでまとめた「③結論」を使ってゲームをします。  それでは、各グループのトランプの2の人は、ワークシートとYES-NOカードを持って、前に出てきてください。  ※各グループから1人ずつ前に出てきてもらう  ※質問数が6問で、それより多いグループ数で作業をしていた場合には、6つのグループだけを指名して出てきてもらう  （出てきた人に対して）みなさんホワイトボードの前に並んでください。1班の人が、みなさんから見て一番左、2班の人がその隣、3班の人がその隣……といったかたちで、みなさんに見えるように順番に並んでください。  ※できれば、左図のようにホワイトボードや黒板に「Not 100%、80%、60%、40%、20%、Not only 1」と書いておく  （並び終わったら）みなさん、この並び方を見て何となく想像はつきました か。1班の人は、グループ内で決めた Not 100%の質問をしてください。2班の人は80%、3班の人は60%、4班の人は40%、5班の人は20%、6班の人はNot only 1です。これから1班の人から順番に質問をしていきます。まずは1班の人が質問をした後、15 秒ほど時間をおいて「いっせーの」で、質問した人もホワイトボードの前にいる人も含めてみんなで一斉 にYES-NOカードの当てはまる方を、質問した人に見えるように挙げてください。そして質問した人がYESの枚数をカウントしてください。もちろん自分のカードも数に入れてください。そしてカウントが終わったら、その結果をホワイトボードに書いてください。  なお、答えたくない問いの場合は、カードを挙げなくてもかまいません。  それではまずは Not 100%から始めてみましょう。１班の人、質問をよろしくお願いします。もちろんみなさんは相談をしないでください。  ※質問から15秒ほどおいて「いっせーの」で全員がYES-NOカードを挙げる  ※質問者がYESの数をカウントするのが大変そうならば、周囲の人たちでサポートする  ※本指導案では、すべての班に参加意識をもたせるために、各班1人ずつ前に出したが、ある1班全員を前に出して「その班で考えた質問すべて」をNOT100％から順に挑戦する形でもよい |
| ゲーム開始 | （実際にやって結果がわかる）はい。ありがとうございました。次に80%の質問を２班の人にしてもらいます。先ほどの質問よりも人数が多かったら、ゲームオーバーです。  それでは 2 班の人、質問をよろしくお願いします。もちろんみなさんは相談をしないでください。  ※質問から 15 秒、「いっせーの」で全員が YES-NO カードを挙げる  （成功したら）おめでとうございます。みなさん拍手をお願いします。最後までうまく進めることができました。  （失敗したら）残念でした。ここで数が大きくなってしまったのでゲームオーバーです。みなさん拍手をお願いします。前に出てきたみなさん、おつかれさまでした。自分のグループに戻ってください。時間があるので、もう1ターンやってみましょう。  今度は、各グループのトランプの3の人は、ワークシートとYES-NOカードを持って、前に出てきてください。  ※各グループから1人ずつ前に出てきてもらう  ※ 1班が80%、2班が60%の質問をするなど、班と質問の対応関係を変えるように工夫する  ※時間いっぱいまで実施する |
| 6. まとめ （5分） | ⑹まとめ（5分） | みなさん、おつかれさまでした。拍手をよろしくお願いします。  今日は「集団の傾向を想像する」ことをテーマに、個人とグループで質問を考え、最後は全員で YES-NOカードを出しながらゲームをするというアイスブレイクを実施しました。  ※数人に感想を尋ねてもよい  アイスブレイクの方法には様々な種類のものがあります。自己紹介をしたり、取材をして他己紹介をしたり、今回のようにゲームを行ったりもします。長時間のグループワークをする時には、こういったアイスブレイクを 活動の前に行うことで、グループの雰囲気を良好にし、相手のことや全体のことを把握することもできます。 みなさんもグループワークをする時には相手の心に残るようなアイスブレイクをして、その後のグループワークに移るようにしてください。  今日はここでおしまいにしたいと思います。おつかれさまでした。 |

■評価ポイント

1．個人作業と集団作業のそれぞれの意味を知る

2．集団の傾向を想像する力をつける

3．集団ゲームのおもしろさと難しさを知る

■特記事項

・本書のコラムで取り上げているコミュニケーションゲームを実施することもアイスブレイクとして有効であるので活用してほしい。

複製・加工等ご自由にどうぞ