

# <LT (ホームルーム)> (モデル授業)

## 対話の重要性を気付かせる取組

～Nonverbal Communication ゲームを用いて～

教諭 神戸 亮二

### はじめに

主体的・対話的な学びを推進していく上では、生徒相互の会話とコミュニケーションが重要になってくる。本研究の指定を受け、授業などでグループ学習を推進し意見交換や発言力を高めているが、人間関係は言語以外の意思疎通も必要とされている。それは、非言語的な要素であり、たとえば相手の表情や視線であったり、沈黙をもたらす場の雰囲気であったりする。

普段の学習では、グループで積極的な言語活動ができる工夫を行っているが、協同作業に無言という条件を与え、Nonverbal (非言語) コミュニケーションによる相手の気持ちを推察する能力を高めるとともに、会話・対話の重要性を気付かせる取組を行うこととした。

### 1 取組の概要

#### (1) 趣旨

- ア 普段気付いていない Nonverbal コミュニケーションについて理解を深める
- イ 人の感情の動きと現れ方、感情が与える影響について理解する
- ウ チームで協力することの意味を知る

#### (2) 対象

2年5組 39人 (男子：5人、女子：34人)

#### (3) 計画

- ア 普段のコミュニケーションとは異なる非日常的な環境で実施することから、クラス内の生徒同士にある程度人間関係が構築された2学期のLT (ホームルーム) の時間に行うこととした。
- イ 本来はLTの50分では短いですが、コミュニケーションについて改めて考える機会が確保できるような内容と時間配分を目指した。



#### (4) 方法

- ア 今回の取り組みには、ファシリテーター (facilitator : 促進者 中立的な立場で進行や活動の支援を行う担当者) を設定した。ファシリテーターには、今回使用する教材を知り指導の実績がある教員をお願いした。
- イ ファシリテーターは進行役に専念してもらい、活動中は担任として生徒の参加状況を観察することに努めた。
- ウ 教材は、株式会社プレスタイム社監修の「協力ゲーム」を使用した。

### 2 研究内容

#### (1) 事前準備

- ア 5人グループ7班と4人グループ1班を作成しておく。欠席者を見込んで、4人グループ用の教材を複数用意しておく。
- イ 男子は各班に1人割り当てる班構成とする。

## (2) ゲームの展開

### ア はじめ

- (ア) 班編成の指示を行い、机を合わせて準備をさせる。机上には何も置かず、机は密着させ活動がスムーズに行われるようにする。
- (イ) 班の代表者に今回行うゲームの課題とルールが印刷された用紙を渡し、代表者から班員に読み上げて伝達させる。
- (ウ) ゲームは無言で行うため、途中で質問が出ないように開始前に疑問点がないか十分確認しておく。
- (エ) 確認を終えたら、今後は無言で作業を行うことを伝え、紙片の入った封筒を渡して開始させる。

### イ 展開

- (ア) ファシリテーターは活動が停滞している班には必要により支援を行い、参加しやすい場づくりを行うこと、興味・関心を引き出して合意形成を図ることなど手助けを行う。
- (イ) 担任は生徒の取り組み意欲や参加状況などの観察を心がける。

### ウ まとめ

- (ア) 課題が達成された班には振り返りの時間を与え、用紙に記入させる。
- (イ) 「ふりかえり」用紙に記入された内容を各班から発表させ、この活動から得られるコミュニケーションの大切さについて考えさせる。

## (3) 配付資料

- ア 課題とルールの用紙【資料 保体 01】
- イ ゲームの紙片セット【資料 保体 02】
- ウ 「ふりかえり」用紙【資料 保体 03】
- エ 生徒に配った課題用紙【資料 保体 04】
- ※【資料 保体 03】を参考に作成

## 3 成果と課題

### (1) 成果

クラス担任が説明・進行・支援・まとめ役を全て行くと、説明に気を配り生徒の観察に注意が及ばなくなる。個々の生徒が持つ能力や意欲を見つけるためには、今回のように進行役（ファシリテーター）と観察者（担任）が役割分担を行うことが必要と感じた。担任は指示や展開を気にすることなく観察に専念することができるため、気持ちと時間の余裕が生まれた。



生徒の感想では、班ごとに違いがあった。早く課題を終わらせた班では、「周囲の状況を見ながら、自分のことを考えることが難しい」という意見が多く、表情や視線、相手の状況を見なければならぬ趣旨を理解していた。課題を解くのに苦労していた班では、「言葉やジェスチャーなど普段当たり前に使っているコミュニケーションツールの大切さに気付いた」という意見が多く、相手の気持ちを推察する能力を高めることについて

の理解は少なかったと感じる。しかし、会話・対話の重要性を気付かせることはできた。

担任として、冷静に見ていると普段から相手のことを気遣いコミュニケーションが取れている生徒がこの課題を早く終わらせる傾向にあることに気がついた。Nonverbal（非言語）コミュニケーションでも、相手のことを気遣ったり、相手のことをよく見たり、理解しようとしたりすることが大切なことに気がついた。

## (2) 課題

生徒は様々な躰きに出会うことから、ファシリテーター役は先々に現れる状況を予想し、対応策を考えていなければならない。進行役を務めることは、実践しながら経験を積んでいくことが必要とされる難しさを感じた。また、観察者として参加したことにより、普段の授業の様子を客観的に見ることができ、積極的に授業に参加している生徒や少しぼんやりしている生徒など授業では見られない細かい部分まで観察できた。

約40人のクラスで先生が一人で授業をしながら、生徒一人ひとりのことをしっかり観察することは難しいと改めて感じた。

## おわりに

主体的・対話的な学びを、生徒自身に体験的に学ばせ、より深く考えさせる学習として、今回の活動は有効であったと感じている。

無言の環境は普段の生活場面では少ないが、声を出せなかったり、声を出しても聞こえなかったりする労働環境ではありえることである。単なる経験ではなく、生徒の将来にはコミュニケーション能力を身につけることが必須である。

生徒の多くは高校を卒業したら就職する。話せない環境や聞こえない環境などさまざまな場面でコミュニケーションをとり、仕事を円滑に行わなければいけない。高校生活の中でこのコミュニケーション能力を身につけるために今回の活動を多くの生徒に行わせてから、各教科や各先生の協力のもと、学校全体で主体的・対話的な学びを更に進めていけると良いと感じた。

参考書籍 ・株式会社プレスタイム社 <http://presstime.co.jp/>  
新版 Creative Human Relations 人間関係トレーニング・マニュアル集 107  
「協力ゲーム Communication」 著作：星野欣生 津村俊充

資料 【L T01】 【L T02】 【L T03】 【L T04】

※教材の使用及び報告書への掲載は、株式会社プレスタイム社に確認済み。(10/12)