

「人間関係づくりの演習と道徳⑤」

～「席替え」の仲間づくりに～

土田 雄一

1 「席替え」時の仲間づくりに

今回は、年に何度かある「席替え」時の仲間づくりに有効な演習を紹介する。席替えをしたときの不安は「グループの一員になれるか」である。そこで、「自分も他のメンバーと仲間になれた」という意識が高まる演習を実施したい。

2 「シャッフルネーム」で仲間づくり

○やり方

・自分の名前をひらがなでカード1枚に1文字ずつ書く。(文字の色を変えるとよいが、自分のカードがわかるように☆や△などのマークを端につけるとよい。)グループ全員のカードを使い言葉や文を作る。

- ① 2文字～3文字の言葉。
- ② 3文字以上の言葉。(長いほどよい)
- ③ 全部を使って一つの文章にする。

※ポイント：全員の名前の文字を使うこと。あまらないうにお助けカード(白紙)を1班2～3枚利用できるようにし、必要な一文字を加えてもよいことにする。

全員の名前の文字をあまらないうに使うのがポイント。2～3文字の言葉は比較的作りやすい。方言や話し言葉と「お助けカード(白紙)」の活用により、楽しい文章ができる。

文章が完成すると笑顔が広がる。

「自分の名前と友達の名前を組み合わせると言葉ができる」「全員の名前をもとに文章ができる」。これは、とてもうれしく楽しい体験である。特に楽しい内容の文章ができたグループはうちとけやすい。



3 やっぱり「連想イメージゲーム」が最高

*5年「連想イメージゲーム・いいねえコール」は、手軽に実施でき、グループの人間関係づくりにも効果があるおすすめ演習だ。(96号で紹介)

○やり方

設問(お題)に対して思い浮かんだものの言葉を書くゲーム。(4～5人組で実施するとよい。)例:「赤い果物といえばなに?」と聞き、5秒程度で思い浮かんだ果物を一つ書かせる。書き終わったら、グループで見せ合うゲームである。回答はリンゴの他、イチゴ・サクランボ・モモなどがでる。どれも正解であるから、「いいねえ」と声をかけあうゲームである。

席替えのときにも有効であり、「ぴったり合わせる」や「ばらばらにする」などのルールのほか、「土田君が思い浮かんだ『赤い花』はなに?」のように、順番に「一人が考えたものを予想する」のも楽しい。一人ひとりが主役になれる。

たとえ、みんなが外れても「書いた理由」を聞くことが楽しく他者理解につながる。笑顔が広がる。

4 「目的」と「ふりかえり」を大切に

演習をする際に大切にしたいのは「目的(ねらい)」である。今回の目的・ねらいは「班の人間関係づくりをすること」である。班の一員として認められた(認められたか)かどうか、振り返るとよい。

5 道徳の資料と関連させて

資料への導入としては、*4年「1 みんなのためにできること」がある。ねらいは異なるが「班活動」の話であり、意欲をもちやすくなる。

ねらいに関連するものとしては、*4年の「3 ブラジルからの転入生」もよい。勝手なイメージによる思い込みで友達をみてしまう資料だが、演習からそれぞれのよさを感じて、仲間づくりをしようとする気持ちをもつことにつながる。

*「ゆたかな心」(光文書院)