

集団活動の進め方と指導のポイント



右のQRコードから
左のページの表示を
お願いします。

R7. 2. 13
AELL



サクスシェア
代表社員 田中 聡



集団活動の進行の実際①

じゃんけん自己紹介



「じゃんけん自己紹介」

- 1 クリップをひとり3個持ちます
- 2 スタートの合図で近くの人とじゃんけんをします
- 3 「勝ったら」クリップを相手にひとつ渡します
そして「相手のいいところ」をひとつ誉めます
- 4 話を聞いたら、お互いにお礼を言って握手をします
- 5 別の人とじゃんけんを繰り返します
- 6 クリップが全部なくなったら順番に椅子に座ります
- 7 3分経ったら振り返りをします

【ルール】

- ・ 同じ人と「連続で」じゃんけんをしません
- ・ 話をする人は、相手の目を見てしっかり話します
- ・ 話を聞く人は、相手の目を見てしっかり聞きます



この活動の強み

- ・ **動きがある**
- ・ **全員が同時に動く**
- ・ **短い時間で実施できる**
- ・ **じゃんけんができれば低学年でも実施可能**
- ・ **ルールが比較的簡単**
- ・ **ルールのバリエーションが無限**
- ・ **準備が簡単**
- ・ **時間構成が簡単（進行役の裁量が効く）**
- ・ **他者トラブルが起きにくい**
- ・ **負け続けても「たくさんほめられる」というメリットがある**

活動の構成

【構成するよさ】

- ・ 心理的安心感を確保できる（枠の中の自由）
- ・ 心理的抵抗感を予防し心的外傷から守ることができる
- ・ 子ども相互のふれあいを効率的かつ効果的に促進できる

構成する条件設定「何を構成するの？」

時間

プログラムの
内容とレベル

グループの
種類や大きさ

ルール

振り返りのチェックポイント

- ☐ 活動に参加する子どもの気持ちを盛り上げている
- ☐ 一方的説明の連続時間は、1分以内である
- ☐ 初めに「目的」「内容」「方法」「ルール」を説明している
- ☐ 「内容」「方法」「ルール」の理解を助ける補助資料がある
- ☐ すべての子が聞いていることを確かめながら話をしている
- ☐ 注目を集める「声」「表情」「身振り」が意識されている
- ☐ 子どもたちに話をする「位置取り」ができている
- ☐ やり方について、モデル提示をしている

- ☐ ルールが破られた際は、やり直し等進行を止めて指導している
- ☐ 「目的」達成に関わるできごとをメモする

- ☐ 活動終了後、「目的」達成に関わる評価コメントをしている

集団活動の進行のポイント



動機付けの工夫



動機付けの工夫

表1 古くからの「遊び」の種類

ピューラーの分類 (心理的機能面)	カイヨフの分類 (遊びの内容)	ピアジェの分類 (知的発達の見点)	バーテンの分類 (遊び方の観点)
①感覚遊び (機能遊び)	①競技遊び	①機能行使の遊び	①専念しない行動 (何もせずにぶらぶらしている)
②運動遊び (走る/投げる)	②偶然遊び (サイコロ遊び)	②シンボル遊び (ごっこ・想像・模倣遊び)	②傍観者遊び (他の遊びを見ているだけ)
③模倣遊び (想像/ごっこ遊び)	③模倣遊び	③ルール遊び	③ひとり遊び
④構成遊び (想像遊び)	④眩暈遊び (渦巻き)		④平行遊び (他の子どものそばで、 同じような遊びを展開 するが互いに関わり合 わない)
⑤受容遊び (動植物・絵本)			⑤連合遊び (他の子どもと玩具の やりとりをして遊ぶ)
			⑥協同遊び(組織的遊 び:共通の目標に向け て仲間関係が組織さ れ役割を持って遊ぶ)

動機付けの工夫

「面白い」とは？

脳のどこ？を
反応させようと
するのか？



「PRESIDENT」 2019.12.13より

脳内物質

ドーパミン

「やる気の元」となる脳内神経伝達物質ドーパミンは、やる気や幸福感を得るだけではなく、感情や意欲、思考等の心の機能にも大きく関与しています。活動することにより分泌が増え、寝転がったり、休んでいる時には分泌が減ります。まずは、行動を！！

オキシトシン

「安らぎホルモン」「思いやりホルモン」と言われる神経伝達物質の一つオキシトシン。オキシトシンが分泌されることにより、コミュニケーション力が良好になり、人間関係等において理解度が向上するとされています。

やる気スイッチ

ON !!



セロトニンとは、ストレスに対して効果のある脳内神経伝達物質です。不足すると、自律神経のバランスが崩れ、イライラやストレス過多、疲労の原因にもなります。

セロトニン

動機付けの工夫

モチベーションって

TEMONA

モチベーションと動機づけ

動機づけの種類



社会的動機付け

外発、内発、達成を包含する

外発的動機づけ

処遇、待遇、金銭、義務

内発的動機づけ

好奇心、感情性、挑戦性、認知性

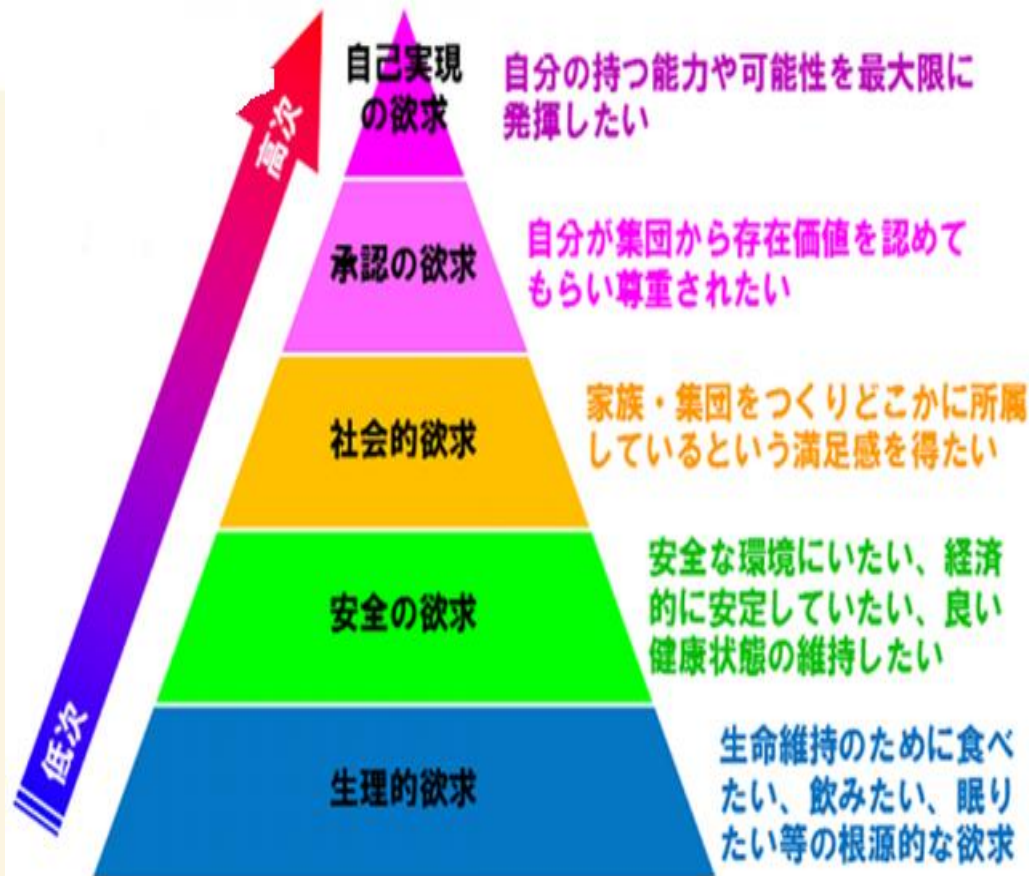
達成的動機付け

より目標達成をしようとする

生理的動機付け

食べたい、寝たい、排泄したい

Maslowの 欲求の5段階説



動機付けの工夫

社会的動機付け

- 遊戯動機**…楽しさや面白さを求める。緊張をやわらげ、冗談やゲームを好む。
- 理解動機**…理論的な考えを求めたり、物事の仕組みを理解しようとする。
- 変化動機**…新しいことを好み、流行に敏感で変革を求める。
- 秩序動機**…安定、秩序、伝統、などを大切にする。整理、整頓、正確さを目指す。
- 達成動機**…努力して高い目標をやり遂げる。才能を生かし自尊心を高める。
- 親和動機**…好きな人の近くにいたい、助け合いたいと思う動機。友情を重視する。
- 屈辱動機**…自分を責め、非難や罰を受け入れたいと思う。敗北を認める。
- 攻撃動機**…言葉や力を使って相手を屈服させたい、反対を克服したいと思う。
- 自律動機**…束縛、強制、横暴な権威、因習を嫌い、自由と独立を求める。
- 支配動機**…人の上に立ちたい、説得や命令によって人に影響を与えたいと思う。
- 服従動機**…優れた人の命令に従い、その人の言う通りにしたいと望む。
- 顕示動機**…目立ちたい、人を驚かせたり、楽しませたりして印象づけたいと思う。
- 援助動機**…弱い者、困っている者などを助け、慰め、励ましたいと思う。
- 依存動機**…甘えたい、助けてもらいたい、愛されたい、同情されたいと思う。
- 異性愛動機**…異性を求め、恋愛関係や性的関係に関心を向ける。
- 屈辱回避動機**…失敗して軽蔑されることを避けたいと思う。自己防衛的な思い。



集団活動をすすめるリーダーの在り方 【資質1】

個を育てるのに役立つ集団をつくる技能が必要

リーダーとして必要な技能 その1 【自己開示能力】

①自分の事実 ②自分の感情 ③自分の思考 をオープンにする勇気

【自己開示能力】が大切な理由

- ・ 参加者のモデルになる
- ・ 参加者がリーダーに親近感をもつ

【自己開示能力】を高める方法

- ・ 多様な見分をする
- ・ 合理的でない固定観念を修正する
- ・ 子ども心を出すようにこころがける



集団活動をすすめるリーダーの在り方 【資質2】

個を育てるのに役立つ集団をつくる技能が必要

リーダーとして必要な技能 その2 【自己主張能力】

現実原則（本能的ではなく理性に従う）を提示する強さ

【自己主張能力】が**必要な理由**

- ・ 構成的であるため、枠からはずれる参加者に「だめ」と介入が必要
- ・ エクササイズ中に介入が必要な場面がある（心的外傷の防止など）

【自己主張能力】を**高める方法**

- ・ 失愛恐怖（相手を悲しませるだろう）から脱却する
- ・ アグレッシブになること（敵意的ではない攻撃的）
- ・ タイミングや言い方のモデルを見つけて模倣する



子どもを次の行動へ誘う声掛け

「〇〇すると、●●できるよ！」

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

指示や活動の前には空気づくりを意識する

脳内物質と行動の関係から
(ドーパミン・セロトニン・ノルアドレナリンなど)

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

子どもへ行動を促す指示は具体的にする

「こっちを向くよ。」



「おへそを田中さんに向けます。」

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

子どもへの指示はわかりやすくする

一 時 に 一 事

行動や手順を細分化してスモールステップで

集団活動をすすめるリーダーの在り方

技術編

Aさせたいなら
B と言え。

片付けさせたい時	走るのを止めさせたい時
・これを片付けたあと、一緒に〇〇しようね ・どっちが早いか先生と片付けの競争しよう ・このタイマーが鳴ったら遊びは終わって片付けだよ ・この写真と同じにできるかな？ （片付けた状態の写真を見せながら…） ・片付け手伝おっか？ ・上手に片付けできたことをお母さんにお話ししようね ・終わったら片付けマンシールをあげるね ・この音楽が終わるまでに片付けできるかな？ ・このブロックは、どこに直すといいのか教えて！ ・次は〇〇するので、その前に片付けタイムね ・「お片付け〜♪」（歌って片付けしてみせる）	・お外に行く人〜？ ・なわとびする人〜？ ・おやつ食べよっか？ ・公園に行って思いっきり走ろうよ ・しっぽとり追いかけてこしよう！ ・スタートを決めてかけっこ競走しよう ・走るの速いねえ！どうやったらそんなに速く走れるのか先生に教えてくれる？ ※止めさせ系は、別のことに気持ちを切り替えさせることが有効だと思われます。しっかり気持ちが切り替わった後、ダメな理由等をじっくり言い聞かせる場面をつくると思います！

言葉の理解度が低い子どもの場合
子どもへの指示は1人称を意識する。

「〇〇をします。」

集団活動の進行のポイント

「教える」



② ティーチング

『教える技術』：行動の定義（MORSの法則）

Measured	計測できる：数値化できる
Observable	観察できる：誰が見てもどんな行動をしているのかがわかる
Reliable	信頼できる：どんな人が見てもそれが同じ行動だと認識できる
Specific	明確化されている：何をどうするかが明確になっている

② ティーチング

『教える技術』

行動の分解	教える内容を「知識」と「技術」に分ける
	やるべきことを分解して伝える（できる人の行動を参照）
	子どもが知っていること、できることを把握（アセスメント）する
伝える	指示を具体的な表現に言語化する
	とるべき行動を具体的に表現する
評価	正しく評価するために、行動の数をカウントする

② ティーチング

『教える技術』

教える内容を「知識」と「技術」に分ける

- ・ 知識・・・聞かれたら答えることができること
- ・ 技術・・・やろうとすればできること

D i s a b i l i t y

Learning Disability, LD

Weblio 辞書・英和辞典・和英辞典 113万語収録!

ターゲット検索 と一致する 項目を

Weblio 辞書 > 英和辞典・和英辞典 > 英和辞典 > abilityの意味・解説

意味 例文 (999件) 類語 共起表現

abilityとは
意味・読み方・使い方

主な意味 できること、能力、技量、力量、才能
new! →イラストで分かる英単語

【音読】 a·bil·i·ty 【発音記号・読み方】 / əbɪləti (米英英語) /

abilityの品詞・この意味・使い方	名詞としての意味・使い方 【接尾辞】としての意味・使い方
abilityの変形一覧	名詞: abilities(複数形)
abilityの学習レベル	レベル: 1 英検: 3級以上の単語 学校レベル: 中学以上の水準 TOEIC® L&Rスコア: 220点以上の単語

new! →TOEIC頻出のビジネス英語450語!

D i s o r d e r

Attention-deficit hyperactivity disorder、ADHD

Weblio 辞書・英和辞典・和英辞典 113万語収録!

ターゲット検索 と一致する 項目を

Weblio 辞書 > 英和辞典・和英辞典 > 英和辞典 > orderの意味・解説

意味 例文 (999件) 類語 共起表現

orderとは
意味・読み方・使い方

主な意味 順序、順、語順、整理、整頓(せいとん)、整列、(...の)状態、調子、(社会の)秩序、治安
new! →イラストで分かる英単語

【音読】 or·der 【発音記号・読み方】 / 'ɔːdə (米英英語), 'ɔːdə (英英英語) / 【フリガナ】 オーダー

② ティーチング

『要素分析』と『過程分析』

「できた」「わかった」の**要素分析**と**過程分析**が重要！

【はさみの使い方の要素】

- ・ はさみのもち方
- ・ 切る紙のもち方
- ・ はさみの歯の上下移動の指の動かし方
- ・ はさみの歯で切る位置
- ・ 切る紙の動かし方
- ・ はさみを動かす速さ
- ・ 目線の位置

【はさみを使う手順】

- ① はさみを持つ
- ② 紙を持つ
- ③ はさみを紙に当てる
- ④ はさみを上下運動させる
- ⑤ 紙を持つ位置を移動させる

★ 教える技術

1 2

「3分間で学級全員が跳び箱を飛ばせることができる技術」

- ・ スピードに乗って助走する
- ・ 両足で踏切ジャンプする
- ・ 跳び箱の先の方に両手をつく
- ・ 腕を視点にして体重移動する
- ・ 腕を視点にしてと簿箱の向こう側へ降りる
- ・ 両足で着地する

集団活動の進行の実際②

なんでもバスケット



なんでもバスケット

- 1 人数から1つ減らした椅子を円に配置して座ります
- 2 おにをひとり決め、カードの山から1枚めくって読み上げます
- 3 カードにあてはまる人は、立って移動して、別の椅子へ座ります
- 4 座れなかった人はおにとなり、リーダーからインタビューを受けます
- 5 おにの人が、カードの山から1枚めくって読み上げます
- 6 3番にもどってゲームを続けます（繰り返し）
- 7 5分たったら振り返りをします

【ルール】

- ・ 同じ椅子にはもどれません 隣の椅子への移動はOKです
- ・ 座るときは、先にお尻を椅子に付けたほうが勝ちです
- ・ あてはまっているのに動かないなどうそをついてはいけません
- ・ **移動時に、相手を押したり叩いたり蹴ったりしません（退場あり）**



なんでもバスケット

目に見えること	属性	経験	価値観や思考	
知的理解高くない（低学年）		知的理解がある（高学年）		
フルーツバスケット	男の人	福祉以外の仕事に就いたことがある人	スポーツが好きな人	長生きしたいと思っている人
くつしたをはいている人	35歳以下の人	魚釣りをしたことがある人	苦手なことがある人	自分のことが好きな人
めがねをかけている人	女の人	東京に行ったことがある人	仕事がきらいな人	親友がいる人
黒色がある服を着ている人	福岡県で生まれた人	外国に行ったことがある人	子どもがかわいいと思っている人	得意なことがある人
チャックがある服を着ている人	いま一緒に住んでいる人が4人の人	習い事をしたことがある人	お金が好きな人	性格が明るい方だと思っている人



この活動の強み

- ・ 動きがある
- ・ なにもせずに待たされる時間がない
- ・ 決めた時間内で実施できる（進行役の裁量が効く）
- ・ ルールが比較的簡単
- ・ ルールのバリエーションが無限
(カードの内容操作次第でさまざまな目的の活動が可能)
- ・ 少しの準備で実施できる
- ・ 他者トラブルが起きた際の絶好の指導の機会が生まれる
- ・ リーダーのインタビューによりさまざまな深掘りが可能

振り返りのチェックポイント

- ☐ 活動に参加する子どもの気持ちを盛り上げている
- ☐ 一方的説明の連続時間は、1分以内である
- ☐ 初めに「目的」「内容」「方法」「ルール」を説明している
- ☐ 「内容」「方法」「ルール」の理解を助ける補助資料がある
- ☐ すべての子が聞いていることを確かめながら話をしている
- ☐ 注目を集める「声」「表情」「身振り」が意識されている
- ☐ 子どもたちに話をする「位置取り」ができている
- ☐ やり方について、モデル提示をしている

- ☐ ルールが破られた際は、やり直し等進行を止めて指導している
- ☐ 「目的」達成に関わるできごとをメモする

- ☐ 活動終了後、「目的」達成に関わる評価コメントをしている

望ましい行動を引き出す行為

- ・ 学び手に**身につけてほしい**のに、できていない行動が**できるように**する。
→（例えば送迎車から降りて、事業所の入り口を入ったら、靴箱にくつを揃えて入れること）
- ・ 学び手の**間違った行動**を**正しい行動**へ変える。
→（例えば、自分が使いたいおもちゃをほかの子が持っていて、相手の子をたたいてそれを奪い取ってしまう）