

Group Me!® [生き物 1]

グループ分けカード

効果的なグループ学習のための
便利グッズ

企画・監修

玉川大学教育学部 大谷千恵

協力

玉川大学教育学部 梅木信一

市川直子

玉川大学農学部 干場英弘

有泉高史

水野宗衛 他

川崎市立菅小学校 船木浩平

JEM 日本教材制作研究会

制作

学校法人 玉川学園 Document Tech-Station

©Chie Ohtani 2012

Group Me!®

生き物 1

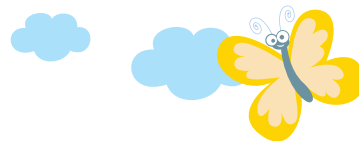


1. Group Me! とは？

Group Me!は、8種類の生き物の写真が、それぞれ6枚1セットで入っているカードのセットです。グループ分けや、グループ分けを通した人間関係の構築・学習の道具として活用できる道具です。カードは、日本の小学校1-3年生の教科書に登場する生き物の写真を使っています。子ども達が日常よく目にする、誰もが知っている生き物達を題材に、成長の一過程、あるいは体の一部を拡大した写真が各カードについています。カードは、学校現場などで使いやすいように、カードの角を取り、裏面に滑り止め加工した葉書サイズです。色々な使い方がありますが、40名までの2～5人組のグループ分けを想定して制作してあります。

2. どんな場面で使うの？

クラス替えのあった新学期、初対面の人が多く参加する研修／ワークショップなど、参加者が少々緊張しているような場面で、アイス・ブレイキングの道具として使うことができます。参加者が自由に座る教室や会場などでは、前の列が空いたままになることがあります。学校などでは、男女がきれいに分かれてしまうこともあります。そのような環境では、授業／研修をする側も受ける側も、力を十分に発揮することは難しいのではないのでしょうか？そのような参加者同士の関係ができて



いない時、固定化しつつある人間関係をリフレッシュしたい時、グループ分けを必要とする学習や理科学習などで、活用できます。

3. なんのために？

カードの生き物が、話しのきっかけを与えてくれます。まず、生き生きとした生き物の写真に、「何、これ？」「気持ち悪い！」など、自然な疑問や感情を呼び起こします。また、周囲の人がどんなカードを持っているのか興味が湧くので、「どんなカードだった？」と、お互いに声をかけやすい雰囲気になります。前述したように、日本で生活している人が何らかの経験を持っている生き物達です。本や教科書で見ただけの人もいれば、捕まえたり、育てた経験のある人もいます。生き物を通して、そのような子ども時代の思い出や育った地域に繋がる思い出・経験などに話を発展させやすいのです。だから、アイスブレイキング、人間関係の構築を目的とした活動、グループ学習などの道具として活用しやすいのです。アイスブレイキングで良好な関係を築くことを目的としているカードなので、短時間で機械的にグループ分けをしたい時にGroup Me!は適しません。

4. 使用者：先生・インストラクター

参加者：小学生から社会人

小学生以上であれば、誰にでも使えます。

これまでの実績をあげると、小学校ではグループ分け、グループ学習、理科学習などで活用されています。大学では、グループ分け、グループ学習、新入生研修でのアイスブレイキングでなどに活用されています。また、企業研修の席決め&アイスブレイキングにも活用されました。このように、色々な年齢層で実験したり、活用していただいています。

5. 使い方の例

A：グループ分けとして活用する場合

カードの準備&配布：

- ① 必要なグループ数に応じて、生き物の種類を選びます。
選んだ種類のカードは、グループの人数+1枚用意し、1セットずつ並べます。(例：4人ずつのグループを3つ作る場合、5枚のモンシロチョウカード、5枚のカエルカード、5枚のテントウムシカードの各束が並びます。)
- ② 並べた各種類の束から1枚ずつ順番にとっていくと、ランダムなカードのセットができます。
- ③ 配布は、いずれかの性別からカードを先に配っていく

と、偏りのないグループ分けをすることができます。ただし、ジェンダーの視点から、同じ性別がいつも先に配布されることのないよう配慮してください。

- ④ カード配布後、授業者／インストラクターの手元には、各種（各グループ）のカードが1枚ずつ残ります。授業者／インストラクターは、手元に残った各カードを使って、ランダムにグループを指名することができます。

活動開始：

- ⑤ 授業者／インストラクターは、参加者の年齢にあった話し方で、カードを使う目的（新しい人と知り合う機会の提供）を簡単に説明します。
- ⑥ 活動を始める前に、授業者／インストラクターが注目してもらいたい時の合図を参加者に確認しておきます。例えば、授業者／インストラクターが人差し指を立てて片手をあげたら、参加者も同じようにしっかり手を挙げ、気づいていない人がいたらその人に視線を送るなど、話し合いが盛り上がった時に効率よく注目を集める方法を明示します。手の挙げ方など、一緒に練習してから活動に入ることをお勧めします。この時、遠慮がちに手を挙げているような参加者がいれば、授業者／インストラクターがその人に手を振って、しっかり挙げて欲しいことをユーモアを交えながらしっかり伝えておきます。こうすることで、

クラス・マネジメントがしやすくなります。

- ⑦ ここから、アイスブレイキングの活動に入ります。まず、グループの人同士でどんな生き物のグループなのかを話し合ってもらいます。早くにわかってしまったグループには、各自のカードがどんな写真（どこの拡大写真／どんな成長のステージ）なのかを話し合ってもらいます。
- ⑧ 10分くらいの時間を取り、簡単な自己紹介をした後、そのカードの生き物をいつ見たかなど、生き物との接点について話してもらいます。
- ⑨ 話が盛り上がっていても、予定の時間になったら、参加者と確認した合図で注目させ、教室の空気を変えます。話が盛り上がって、なかなか授業者／インストラクターの合図に気づかないこともあるかもしれません。それは、話が盛り上がっているということで、アイスブレイキングの成功を示しています。アイスブレイキングの成功として、肯定的にざわつきを受け入れますが、大げさに合図を出し、ざわついた時間に慣れさせないようにします。「皆さんがもっと話したい!」と思えることは、素晴らしいことで、大成功ですが、続きは、この授業／研修／ワークショップの後にしましょう!」と明るく告げ、切り替えていきます。

B：人数が多い場合の席ぎめの場合

大人数の時は、同じカードの仲間を見つけるのは容易ではありませんし、教室／会場が煩雑になります。そのような時は、Group Me! を2セット利用する方法もあります。

- ① Group Me! を2セット用意します。つまり、同じカードは2枚ずつになります。
- ② 着席して欲しい席にグループごとに着席できるように片方のセットのカードを意図的に置いておきます。
- ③ 教室／会場の入り口に、もう1つのセットのカード（教室／会場で使ったカードと同じカードのセット）をランダムに配布していきます。
- ④ 参加者は、自分の持っているカードと同じカードを探し、そこに着席します。
（ここからアクティビティに入る場合は、Aの⑤に続きます。）



6. 使い方のポイント

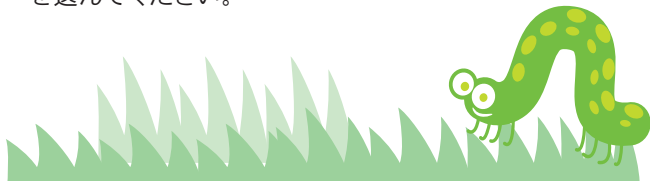
話し合う時間

短時間のグループ活動の場合でも、少なくとも 5～10 分くらい（人数にもよります）の時間をかけて、写真の生き物についてお互いに話せる時間をつくってください。お互いの経験、感覚、思い出などの話をきっかけに、お互いに親近感を感じます。

話題の例

時間に余裕があれば、グループの中で印象に残った人の話を紹介できると、良い話を共有することができます。多くの場合、笑いが起こり、参加者の雰囲気が和らぎます。下記のサンプルを参考にしてください。

- ・この生き物を見たことがありますか？その時のことを話してください。
- ・グループで、各写真がどういいうつながりになっているか話し合ってください。
- ・グループでお互いに紹介した話で一番面白かった人の話を選んでください。



盛り上がった後は？

前述したように、別の活動に入る時間になったら、ざわつきを肯定的に受け入れますが「続きは、この授業／研修／ワークショップ後に、ぜひ話しましょう！」と切り替えます。授業者／インストラクターが注目してもらいたい時の合図をはじめに決めておくことは、素早く切り替えしていくためのテクニックの1つです。

6人以上のグループを作る場合

必要なグループ数の2倍のグループ数でグループ分けをしてから、2つのグループを1つにまとめていくという方法もあります。ただし、6名になると各グループのメンバーが話す時間が短くなるため、十分に話せない人が出る可能性が高くなります。やはり、お勧めは2～4人くらいのグループです。

7. Group Me! に到るまでの問題意識

多くの教育現場で、児童・生徒のコミュニケーション力の問題があげられ、ディベートやディスカッションなどに取り組みられています。しかし、「意見を出す」には「意見を出せる環境」がないと大人でも難しいことです。「意見を出せる環境」とは、安心して自分自身をさらけ出せる環境です。大学生の多くは、真ん中の前列を空けて座る傾向があります。面白いことに、授業者が工夫をしないと、はじめに座った

席に座り続けていくことも少なくありません。思春期にある中学生や高校生は、自分の仲間をつくりたい年齢なので、親しい仲間同士で固まっていく傾向があります。クラスの中に様々な素晴らしい仲間がいても、意図的に学習環境として授業者が工夫しないと、せっかくの学びの輪を十分に広げられないまま学校生活を送ることになります。お互いの緊張を解き、お互いに学び合う機会を増やしていくことで、対面式授業の学びをより活発に、より深めることができます。このような問題意識から、学び合える環境づくりの道具として、Group Me! を作成しました。

8. Group Me! のメリット

・意図的で円満なグループ分け

小学生から大学生まで、グループ決めは学習者にとって一大事です。児童・生徒にグループを決めさせると、時間がかかり、非常に上、グループに入れない子どもが辛い思いをすることもあります。一方、教師が意図的にグループをつくると、子ども達からの反感をまねがれませんが、Group Me! を使うと、教師は学習者に気づかれないように意図的にグループづくりを操作することができます。また、指名もしやすくなります。例えば、「カエル目を持っている人」、「ハチの巣を持っている人」と、ランダムに指名ができます。子ども達から「エコヒイキ!」と揶揄されることなく、楽しく指名できます。

・アイス・ブレイキング

「Group Me! 生き物 1」には、子どもの頃からよく目にする生き物が登場するので、「これ、知ってる!」や「なんか気持ちワルイ!」と、参加者の感情を刺激します。感情が刺激されるので、「これ、何?」とお互いに聞きやすいのです。子どもの頃からよく目にする生き物ですから、誰もが何らかの思い出や経験を持っています。だから、自然に会話が弾みます。

・固定化したイメージをリフレッシュ

学校などでは、えてして勉強のできる子、スポーツのできる子がクラスの人気者になる傾向があります。でも、学校の成績に直接結びつかなくても、豊かな経験や知恵をもった子ども達はたくさんいます。Group Me! は、そんな子ども達が活躍し、クラスメイトから見直される機会をつくることができます。学生や社会人の場合も、生き物のカードを通して、これまでに知らなかった側面をお互いを知る機会をつくることができます。

・子どもから大人まで

学校、大学、研修やワークショップなど、アイスブレイキングや関係構築を必要とする様々な場面で活用することができます。

・ 自然、生き物への興味・関心アップ

自然体験の少ない子ども達に、生き物に対する興味・関心を持たせるきっかけをつくれます。グループ分けで馴染んだ生き物をきっかけに、自然や理科学習への興味・関心を高めます。

・ 理科学習の教材

Group Me! は、小学校の理科の教材としても使えます。理科学習では、グループ分けをした後、カードの生き物について調べ学習をすることもできます。また、トランプの「神経衰弱ゲーム」の要領で、生き物カードを使ったゲームで理科学習の復習もできます。

・ 異文化への好奇心アップ

生き物の成長した姿（成虫や大人になった段階）のついたカードの裏側には、12カ国語（日本語、中国語、韓国語、ベトナム語、タイ語、タガログ語、スペイン語、ポルトガル語、英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語）でその生き物の名前が書いてあるので、多様な言語に対する好奇心を刺激します。特に、近年増加している日本語を母語としない子ども達の母語で多いものを入れています。また、小学校から英語を学んでいるので、英語や英語と深い関わりのあるヨーロッパ言語も表記しています。

9. カードの構成

各カードの裏には、各生き物を分類する番号がついています。左側の数字は、その生き物グループの何枚目のカードかを示しています。スラッシュの後ろの数字は生き物を分類している数字です。

例： 03/301 → モンシロチョウの三枚目のカード



生き物編 1

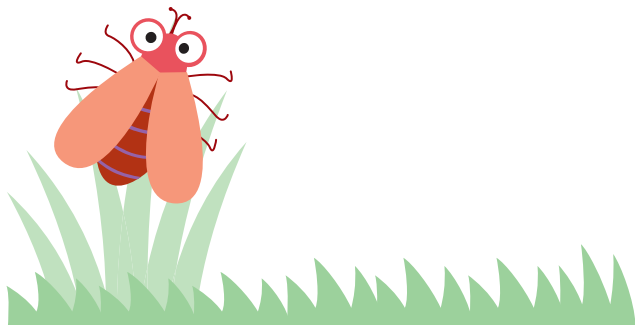
201 番台	カエル
301 番台	モンシロチョウ
302 番台	カイコ
303 番台	ミツバチ
304 番台	カブトムシ
307 番台	カマキリ
308 番台	セミ
309 番台	テントウムシ

10. お問い合わせ：

玉川大学教育学部 大谷千恵

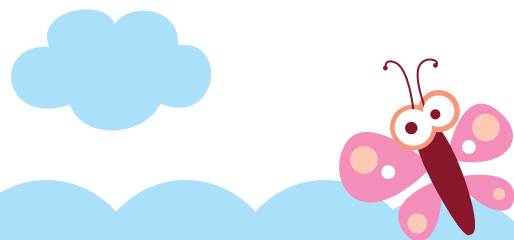
chie@edu.tamagawa.ac.jp

*紛失・破損してしまったカードなどの補充もできます。
何のシリーズの何番のカードかご連絡いただければ、
ご希望のカードのみの追加注文も可能です。



Webサイト：

<http://www.tamagawa.ac.jp/info/groupme/>



活動のサンプルなども、
紹介してます。

