

Group Me!® [物語編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

イラスト・制作

学校法人 玉川学園 Document Tech-Station

© Chie Ohtani 2012

Group Me!®

物語編1
stories 1



1. Group Me! とは？

グループ分けを迅速に、そして楽しく学習できる環境をつくるためのカードです。「Group Me! 物語編 1」は、子ども達が家族や親しい大人に読んでもらったことのある馴染み深い民話や物語を中心にしたカードです。日本の物語と外国の物語が合計 8 種類あり、物語ごとに、見せ場のシーンを描いた 6 枚のカードで構成されています。つまり、1 つの物語に 6 枚のカードがあります。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のカードです。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作成してあります。

2. どんな場面で使うの？

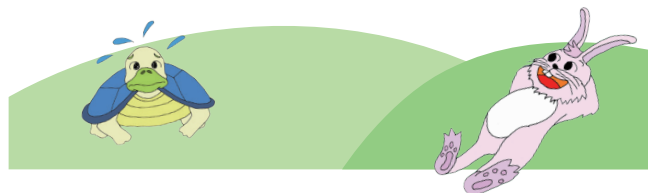
クラス替えのあった新学期、初対面の人が多く参加する研修／ワークショップなど、参加者が少々緊張しているような場面で、アイス・ブレイキングの道具として使うことができます。参加者が自由に座る教室や会場などでは、前の列が空いたままになることがあります。学校などでは、男女がきれいに分かれてしまうこともあります。そのような環境では、授業／研修をする側も受ける側も、力を十分に発揮することは難しいのではないのでしょうか？そのような参加者同士の関係ができていない

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国語学習などで、活用できます。

3. なんのために？

カードが、話しやすいきっかけを与えてくれます。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？」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、日本で育っている人であれば、子ども時代に読んだり、聞いたりしたことのある物語ばかりなので、楽しくグループ分けできると思います。もし、その物語を知らない人（日本語を母語としない人、帰国児童生徒、留学生など）が参加する場合は、事前に物語を紹介しておく（それも日本語学習にもなります）などの配慮をしてあげて下さい。

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グループ分けカードなので、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. 対象年齢：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。グループ分けの手法として、トランプ、番号を順番に言う、くじ引きなどがよく使われますが、「Group Me! 物語編 1」は、馴染みのある物語でグループ分けをします。懐かしい物語の場面をヒントに、同じ物語のカードを持っている人を探すので、小学生から大人まで楽しみながらグループ分けをすることができます。

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、物語の種類を選びます。
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組つくる場合、5枚の「かさじぞう」、5枚の「かぐや姫」、5枚の「鶴の恩返し」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。

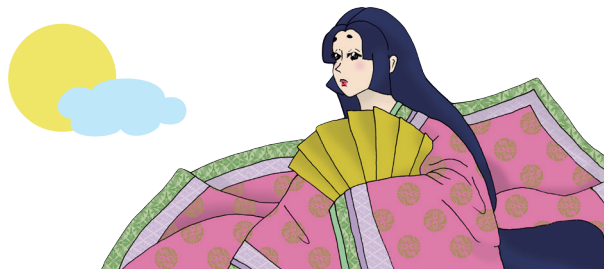
- ⑦ ここから、アイスブレイキングの活動に入ります。まず、グループの同士でどんな物語のグループなのかを話し合ってもらいます。早くにわかったグループには、各自のカードがどんな場面なのかストーリーの順番にカードを並べてもらいます。
- ⑧ 5～10分くらいの時間を取り、簡単な自己紹介をした後、その物語をいつ読んだのか／読んでもらったのかなど、物語との接点について話してもらいます。
- ⑨ 話が盛り上がっていても、予定の時間になったら、参加者と確認した合図で注目させ、教室の空気を変えます。話が盛り上がり、なかなか授業者／インストラクターの合図に気づかないこともあるかもしれません。それは、話が盛り上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、写真の物語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、参加者の雰囲気や和らぎます。下記のサンプルを参考にしてください。

- ・この物語を知っていますか？どんな時に読みましたか／誰かに読んでもらいましたか？
- ・グループで各カードを物語の順番に並び替えてください。
- ・最後にもう1枚カードを追加するとしたら、どんなカードを追加しますか？
- ・グループで、追加のお話が一番面白いものを1つ選んでください（後で紹介してもらいます）。



盛り上がった後は？

前述したように、次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。

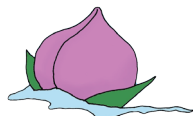
6人以上のグループを作る場合

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まれています。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、中央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、意図的に授業者が学習環境をつくらないと、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、時間が非常にかかる上、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と、子ども達からの反感や参加者の不安を生むこともあります。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、「スーホーの白い馬の一番はじめのカードを持ってい

る人」、「かぐや姫が月に帰る場面のカードを持っている人」と、ランダムに指名ができます。あるいは、授業者の手元にあるカードを参加者に引いてもらう形で指名者を決めることもできます。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! 物語編 1」には、子どもの頃からよく目にする物語が登場するので、「この話、知ってる!」や「この話、好きだった!」と、参加者の思い出や感情を刺激します。思い出や感情が刺激されるので、「これ、何の話だった?」とお互いに聞きやすいのです。子どもの頃から親しみのある物語ですから、誰もが何らかの思い出や経験を持っています。だから、会話も自然に弾みます。

・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、物語のカードを通して、これまでに知らなかった側面をお互いに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。

・物語や民話への興味・関心アップ

本を読む経験が少ない子ども達に、物語に対する興味・関心を持つきっかけをつくれます。

・異文化への好奇心アップ

- ・民話や物語の中には、その文化で大切にしている価値観や生活があらわれます。色々な主人公が登場する話を選んでいるので、物語を通して、子ども達と共に多様な文化への興味関心を喚起することができます。
- ・日本で馴染みの深い外国の物語は、ヨーロッパにルーツを持つアンデルセン童話やグリム童話などが多いので、アジアやアラブにルーツを持つ物語を今回は多く選びました。
- ・近年は、国境や国籍では線引きできない多様な人々が増え、日本の学校にも日本語を母語としない子ども達も増えています。そのような子ども達がクラスにいる時は、その子ども達に馴染みのある物語を使う、あるいは事前に物語を紹介しておくなどの配慮をしてあげてください。「教室の中の多文化共生」の道具になれば嬉しいです。

9. カードの構成

各カードの裏には、物語を分類する番号がついています。右下にある数字の左側は、その物語グループの何枚目のカードかを示しています。スラッシュ後の100番台の数字は、物語を以下の表のように分類している数字です。

例：05/103 → 「鶴の恩返し」の5番目の場面カード



カード番号

日本の物語

101 番台	「かさじぞう」
102 番台	「かぐや姫」
103 番台	「鶴の恩返し」
104 番台	「桃太郎」

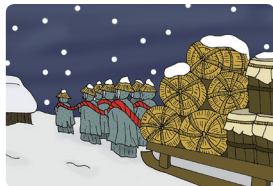
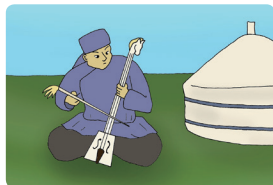
外国の物語

105 番台	モンゴルの民話「スーホーの白い馬」
106 番台	中国の民話「孫悟空」
107 番台	イソップ童話「うさぎとカメ」
108 番台	アラブの民話：千夜一夜物語 「アラジンと魔法のランプ」

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（カード番号）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。



Group Me! のホームページ

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

Group Me! を使った
アクティビティなども
紹介しています。

