

第2章 グループワーク(各アクティビティ)の活用法

1 グループワークの活用法

グループワークとは、グループでの共同作業(ワーク)を通じて行う体験学習を指します。ひとくちに「グループワーク」といっても種類は豊富です。ここでは、主に「コミュニケーションゲーム」について取り上げます。

グループワーク(各アクティビティ)はどのタイミングで活用すればより効果的でしょうか。出会ったばかりの集団で「さあ、イベントに向けた企画を出し合いましょう!」といっても、雰囲気は固く、「思ったことをどんどん発言する」状況ではありません。ところが、第1回の顔合わせで、例えば「コミュニケーションゲーム」を取り入れることによってその後の「企画づくり」でより一層活発な議論が展開できます。「発言しようと意欲になる」「発言に必要なアイデアがどんどん湧いてくる」といった気持ちを引き出すためには初期の段階で「コミュニケーションゲーム」を取り入れると効果的です。

学校ならば、4月の新クラスがスタートした時期における仲間づくり、長期休業後の新しいグループづくり等で活用すると、その後のクラス全体の雰囲気がより和やかなものとなるでしょう。また、生徒会の会議や各種実行委員会等で取り入れることにより、その後の話し合いがより活発化し、中身の濃い議論が期待できます。

【例】 実行委員会での取り組み <構成…高校生20人>

期間…全4回(日帰り) どの回も10:00開始16:00終了(途中1時間昼休み休憩)

第1回 顔合わせ・企画全体の説明・企画づくり

第2回 企画づくり

第3回 企画づくり・リハーサル

第4回 イベント当日

	第1回	第2回	第3回	第4回
10:00	開会・ アイスブレイキング グループワーク コミュニケーションゲーム (90分)	開会 企画づくり2	開会 企画づくり4	開会 イベント (当日)
11:00				
12:00	昼休み(休憩)	昼休み(休憩)		
13:00	昼休み(休憩)			
14:00	イベントに向けた 企画づくり1	企画づくり3	企画づくり5 (リハーサル)	
15:00				
16:00	閉会	閉会	閉会	閉会

また、話し合いでの「決定事項の優先順位を明確にする」ために、会議・話し合いの時間そのもの（上の例でいう「企画づくり」の時間）に「コンセンサスゲーム」を用いることも効果的でしょう。

第1章でも触れていますが、グループワークを実施する前に、アイスブレイキングで雰囲気を柔らかくするとより一層の効果が期待できます。また、机上中心のコミュニケーションゲームより、体を動かすアクティビティ（例：イニシアティブゲーム）を取り入れるほうが良い場合もあります。

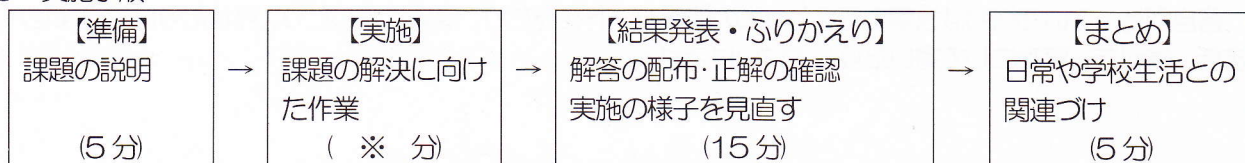
2 場面に適したアクティビティ

この冊子では、様々なコミュニケーションゲームやコンセンサスゲームを紹介していますが、すべてが「誰に対してでも、どのような状況にでも対応できる」ということはありません。そのアクティビティに適した年齢層があり、また、この種のゲームに「慣れている集団か」「初めて取り組む集団か」によっても適するものは変わってきます。より一層の効果を高める意味からも、年齢層や目的等にもっとも適したアクティビティを選ぶことが大切です。

	はじめて行う	慣れてきている	活動のまとめで
小学生	わたしたちのまち★ ボクの座席はどこ？★ コピーブロック★	わいわいブロック★ 地域のお祭りに参加しよう●	コピーは見た★ モニュメントを建てよう！★
中学生	わいわいブロック★ コピーブロック★	超・大人気とんこつラーメン屋★ サザンクロス探検隊★ 民宿の部屋★ 地域のお祭りに参加しよう● ダイヤモンドランキング●	コピーは見た★ モニュメントを建てよう！★
高校生・成人	わいわいブロック★ コピーブロック★ モニュメントを建てよう！★	超・大人気とんこつラーメン屋★ サザンクロス探検隊★ 民宿の部屋★ コピーは見た★ ダイヤモンドランキング●	ピペットディスカッション●

★：コミュニケーション ●：コンセンサス

3 実施手順



※内容により、要する時間が異なる。

詳しくは第3章にある「グループワーク（各アクティビティ）の紹介」をご確認の上、取り組んでください。