

第4章 ふりかえりについて

グループワークを行うだけではただの「やりっ放し」です。第1章でも触れていますが、実習（体験）が終わったところで「ふりかえり」を行います。そこでは、「なぜこのプログラムを実施したのか」を理解してもらい、参加者自身に「気持ち（心）の変化（成長）」を促し、「今の自分に何が求められているのか」を考えるきっかけとします。この一連の過程で参加者自身に「新たな気づき」が生まれ、今後の活動により一層前向きに取り組めるようになります。

次のページから具体的に挙げますが、質問項目に沿って、まずは自分自身がふりかえり、その後グループで「わがちあい」を行います。その結果、他者理解およびグループの一体感を高めることにつながります。ただ、毎回このような用紙を使った丁寧な「ふりかえり」は必ずしも必要ではないかもしれません。質問項目の部分的な利用（例えば「今回は質問の1と4だけ書いてみましょう」等）や、口頭のための簡単なふりかえりで済ませる場合もあります。

次ページからの「ふりかえり用紙」も、そのまま活用しても良いでしょうし、自分なりに項目を作り直してみてもいいかもしれません。取り上げたグループワークや、自分の「ねらい」に沿った「ふりかえり」を行うことが大切です。

<ふりかえり>のすすめかた（例）

- 1 ふりかえり用紙を1人に1枚配布し、個人で記入する。（他人と相談しない）
- 2 グループごとに司会・記録・発表者を決める。
- 3 グループ内で記入した内容を発表し、共有する。

発表のしかた

- ふりかえり用紙の質問項目1について、メンバー全員が発表し、共有する。
- 項目1について全員の発表が終わったら、同様に項目2→項目3とすすめる。
- 時間がなければ特定の項目のみの発表でも良い。（例えば1・2・5のみ等）
- 他者を否定しないように注意する。

発表の観点

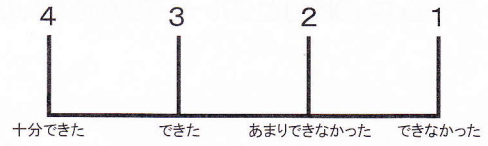
「コミュニケーション」「グループへの貢献」「グループ内で起きていること」について気づいた点

- 4 グループで出された事柄を全体で発表する。
 - 時間がなければ、各項目の特徴的な事柄のみの発表でも可。
 - ファシリテーターはポイントとなる事柄を黒板に書き出していく。
- 5 最後にファシリテーターが「まとめ」としての話をする。
 - 発表でグループから出された事柄を用いて、簡潔に話す。
 - 発表内容で不足している場合は補足する。
 - このアクティビティにとどまらず、ここで気づいたことを日常生活に生かすよう促す。

「コミュニケーションゲーム」ふりかえり用紙

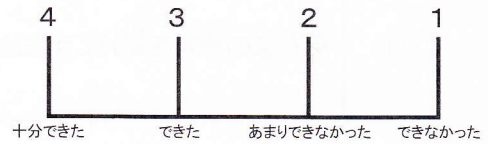
1 自分の持っている情報を他のメンバーにどの程度伝えることができましたか？

(どのような点から？具体的に)



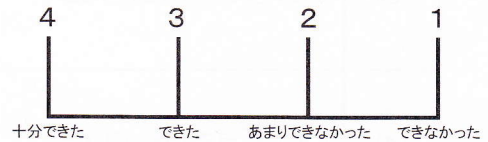
2 他のメンバーの情報をどの程度聴くことができましたか？

(どのような点から？具体的に)



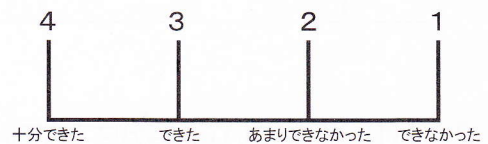
3 分からないことや確認したいときなどに適確な質問ができましたか？

(どのような点から？具体的に)



4 課題達成をするために自分がどの程度グループに貢献できましたか？

(どのような点から？具体的に)



5 その他気づいたことや学んだことを書きましょう。

ISORANKUINSU

「コミュニケーションゲーム」ふりかえり用紙（個人用）

ゲーム中の自分とグループ内の他の人の様子を思い出してみましょう。

1 次の質問にあてはまる人は、グループ内のだれでしょうか？あてはまる人の名前をすべて書きましょう。

あてはまる人がいなければ書かなくてもいいです。

	質 問	あてはまる人の名前
(1)	みんなの意見を聞いてまとめようとした人は？	
(2)	意見をたくさん出した人は？	
(3)	いい考えを出した人は？	
(4)	いい考えをほめていた人は？	
(5)	解答を積極的に書いた人は？	

2 1(1)～(5)について、自分はできていましたか？できた番号を書いてください。

3 グループの協力について、点数をつけるとしたら5点満点で何点でしょう。

点

「コミュニケーションゲーム」ふりかえり用紙（グループ用）

ゲーム中の自分とグループ内の他の人の様子を思い出してみましょう。

- 1 次の質問にあてはまる人は、グループ内のだれでしょうか？あてはまる人の名前をすべて書きましょう。
あてはまる人がいなければ書かなくてもいいです。

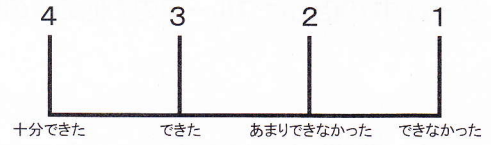
	質 問	あてはまる人の名前
(1)	みんなの意見を聞いてまとめようとした人は？	
(2)	意見をたくさん出した人は？	
(3)	いい考えを出した人は？	
(4)	いい考えをほめていた人は？	
(5)	解答を積極的に書いた人は？	

- 2 グループの協力について、みんながつけた点数を下に書きましょう。

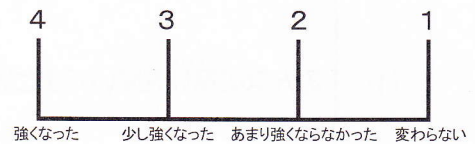
点	点	点	点	点	点	点
---	---	---	---	---	---	---

「超・大人気とんこつラーメン屋」ふりかえり用紙

- 1 あなたのグループは協力して作業できましたか？
(どのような点から？具体的に)



- 2 グループで協力して作業して、課題を達成することで
「グループの力」は強くなったと思いますか？
(どのような点から？具体的に)



- 3 グループの他のメンバーがどんな役割していたのか考えてみましょう。
あてはまる^{ひと}人がいなければ^つ書かなくてもいいです。

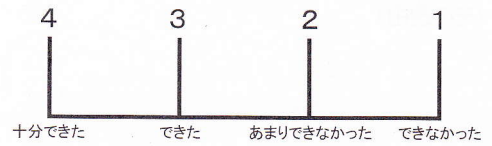
	質 問	あてはまる人の名前（複数可）
(1)	みんなの意見を聞いてまとめようとした人は？	
(2)	意見をたくさん出した人は？	
(3)	いい考えを出した人は？	
(4)	いい考えをほめていた人は？	
(5)	解答を積極的に書いた人は？	

- 4 その他気づいたことや学んだことを書きましょう。

「コンセンサスゲーム」ふりかえり用紙

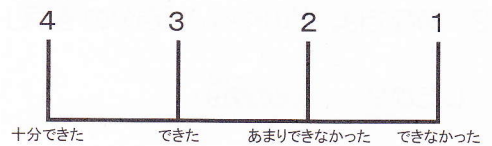
1 どの程度自分の考えを主張できましたか？

(どのような点から？具体的に)



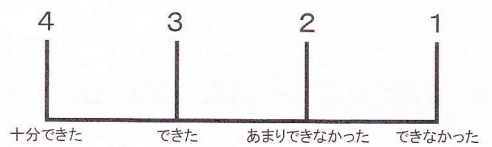
2 どの程度他のメンバーの意見を聴くことができましたか？

(どのような点から？具体的に)



3 グループは、どの程度コンセンサスができましたか？

(どのような点から？具体的に)



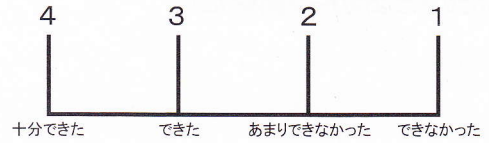
4 自分の意見を変えたとき（変えなかったとき）、グループのどのメンバーの行動や発言に影響を受けましたか？

5 その他気づいたことや学んだことを書きましょう。

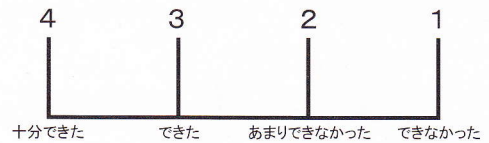
「地域のお祭りに参加しよう」ふりかえり用紙

1 あなたは、自分の役割をどのくらい果たせましたか？

(その理由)

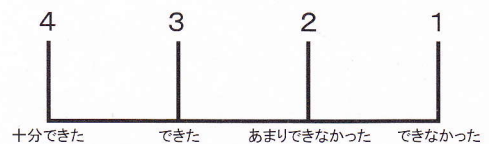


2 あなたは、どのくらい「自分の考え」を主張し、どのくらい「他のメンバーの意見」を聴くことができましたか？ (その理由)



3 あなたのグループは、どのくらい「話し合いで一致すること」ができましたか？

(その理由)



4 本当の話し合いをするときは、どのようなことに気をつけたらよいと思いますか？また、このゲームを通して気づいたこと・学んだことはなんですか？

たのしみ