

■ 実習集

## 実習「駅伝大会」

(情報カード型の問題解決実習)

中 村 和 彦  
(南山大学人文学部心理人間学科)

### ねらい

- ・グループの中での自分や他のメンバーのコミュニケーションの特徴に気づく。
- ・グループでともに作業をする際の“コンテンツ”と“プロセス”という視点を体験から理解する。
- ・グループで課題を解決する際に、お互いの間で起こること（例えば、自分自身のコミュニケーションの様子や関わり方、他のメンバーの様子、グループ全体の雰囲気や課題の進め方、など）に気づき、その体験から学ぶ。

(上記のねらいのうち、学習者の状況に合わせてねらいを絞る必要あり)

### グループサイズ

1 グループ 4名～7名。グループ数はいくつでも可能。

### 所要時間

90～120分

### 準備物

1. 手順書(資料1) 各自に1枚 (ねらいとスケジュールが記載された日程表でも可)
2. 課題シート(資料2) 各自に1枚
3. ふりかえり用紙(資料3) 各自に1枚
4. 情報カード(資料4) 各グループに1セット

5. 模造紙、下敷き、マジック（マーカー）のセット（各グループに1つずつ）

## 会場の設定

移動可能な机と椅子を使用することが望ましい。グルーピング後は、グループのメンバーが机をはさんでお互いに向かい合える状態になれるよう（グループ形式）に設定する。

## 手順

1. 導入 手順書または日程表（資料1）を配布し、ねらいと実習の手順を説明する。
2. グルーピング 何らかの方法でグループ分けを行い、グループの場所をセッティングするよう伝える。お互いに初めて会う場合は自己紹介の時間を設ける。その後、模造紙・下敷き・マジックのセットを各グループに配布する。
3. 課題の導入 課題シート（資料2）を配布し、課題の内容を説明する。
4. 情報カードの配布 情報カード（資料3）1セットを各グループに配布する。情報カードを裏向きにして、メンバーに1枚ずつ順に配布し、各メンバーにはほぼ同じ枚数を配布するように伝える。

<手順1～4までで約20分>

5. 課題の実施 <30分：学習者の状況によって25～40分>

これまでの経験上、課題に取り組む時間として、カード型の問題解決実習に慣れた大学生は25分間、初めて体験学習を体験する社会人は40分間が適切と思われる。

6. 結果発表・正解発表 各グループからの結果を発表してもらった後に、正解（資料5）を伝える。 <5～10分>
7. ふりかえり用紙記入 <15分>
8. グループでのわかちあい <15～25分>
9. 全体でのわかちあい <5～10分>

## ファシリテーションのポイント

実習「駅伝大会」の課題は、数多くあるカード型の問題解決実習の中では、中程度の難易度である。そのため、ラボラトリー方式の体験学習を初めて体験する学習者にとっては若干難しいと思われる。この実習を用いる際は、カード型の問題解決実習をすでに体験したことがある学習者に対して、または、すでに体験学習の流れを知るための導入のプログラム（実習「名画鑑賞」など）を体験した後の実習として、などが効果的であろう。なお、中学生や高校生に対しても実施可能であると思われるが、小学生にとっては課題の難易度が高く、適さないと思われる。

カード型の問題解決実習は、明確な正解があること、課題達成のおもしろさがあることから、コンテンツに集中しやすい。そのため、学習者の状況やこれまでのプログラムに応じて、「コンテンツとプロセス」、「体験学習とは？（体験学習のサイクル）」、「グループプロセスとは？」などの小講義を行い、学びの意味づけを行うことも必要であろう。

今回添付されているふりかえり用紙は、すでにラボラトリー方式の体験学習を体験したことがある大学生向けで、手順書に書いてあるねらいと対応させて作成したものである。ふりかえり用紙は、設定されたねらいに対応させながら、学習者の状況に合わせて作成する必要がある（どのようなふりかえり用紙の項目を用いるかを考えること自体が重要なファシリテーションのポイントであろう）。そのため、今回添付されているふりかえり用紙は実習「駅伝大会」用のものというよりは、1つのサンプルとして捉えていただけると幸いである。

## 資料1

# 実習「駅伝大会」

ねらい：グループで課題を解決する際に、お互いの間で起こること（例えば、自分自身のコミュニケーションの様子や関わり方、他のメンバーの様子、グループ全体の雰囲気や課題の進め方、など）に気づき、その体験から学ぶ。

手 順：

1. ねらいと手順の説明
2. グループニング
3. 課題の説明
4. 課題の実施
5. 結果発表・正解発表
6. ふりかえり用紙記入
7. グループでのわかちあい
8. 全体でのわかちあい

出典：中村和彦（2009） 実習「駅伝大会」

南山大学人間関係研究センター紀要「人間関係研究」第8号より

## 資料2

# 実習「駅伝大会」

## グループへの指示書

あなたがたの課題は、チームとしてある課題を解決することです。そのために必要な情報は、すべて情報紙の中にあります。各情報紙には、部分的な情報しか書かれていませんが、全員の情報を集めれば、課題を解決することができます。

各自が持っている情報は、口頭で伝えてください。他者の情報紙を見たり、他者に渡したり、見せたりすることはできません。また、情報を皆が見えるように模造紙に書きうつすことはできません（模造紙に図や単語などを書くことはできます）。模造紙はグループで作業を行う際に自由に使ってOKです。

スタートの合図から30分で作業を打ち切ります。

出典：中村和彦(2009) 実習「駅伝大会」

南山大学人間関係研究センター紀要「人間関係研究」第8号より

### 資料3

## 実習「駅伝大会」 ふりかえり用紙

1. この実習の中で、あなたは……  
どれ程、自分の意見や考え、アイデアを言うことが  
できましたか。  
(どのような点で)
- 1 2 3 4 5 6 7  
└──────────┘  
全くできなかった 充分できた

2. この実習の中で、あなたは……  
どれ程、他のメンバーの意見や考えを聴くことが  
できましたか。  
(どのような点で)
- 1 2 3 4 5 6 7  
└──────────┘  
全くできなかった 充分できた

3. 課題に取り組んでいる間のグループのプロセス(例えば、コミュニケーションの様子、リーダーシップや影響関係、目標の共有化、グループの暗黙の決まりごと、意思決定のされ方、進め方や手順化、全体の雰囲気やその変化、など)について、気づいたことを記入してください。

4. グループのメンバー(あなたも含めて)の動きについて印象に残っていることや感じたこと、グループで課題に取り組んでいる際に、グループ全体やあなたへ与えた影響、などを記入してください。  
<誰の> <どのような言動が どのような影響を>

自分 :

\_\_\_\_\_ :

\_\_\_\_\_ :

\_\_\_\_\_ :

\_\_\_\_\_ :

\_\_\_\_\_ :

5. その他、気づいたことや感じたこと、今回のグループワークから学んだことは？

#### 資料4 「駅伝大会」情報カード①

駅伝を走るFチームの6人は、それぞれ異なった＜好きな日本食＞と＜得意な球技＞があります。	この駅伝は6区あり、全部で 42kmのコースです。
今回の6区の中には、9kmを走る区が2つ、6kmを走る区が2つあります。	最短の区は4kmで、沿道に観客がいない田んぼ道です。
最終区は9kmのカーブが多い登り坂で、きつい区として選手から嫌がられています。	1区は昨年も優勝したシューが6kmを走ることになりました。
ミカは「登りのスペシャリスト」と言われていますが、本人は登りを苦手と思っています。	シューからたすきをもらうのは、ボールとバットを使う球技が好きな走者です。
マンセルは野球が得意です。	タクマとセナはめん類が好きです。
そばが好きな走者は、他の走者と同じ距離を走りません。	セナはテニスが得意な走者からたすきをもらい、6kmを走ります。
ミカは苦手な登りを克服するために、今日も大好きなカツ丼を食べました。	他の走者と同じ距離を走らない二人は、3区と4区を走ることになっています。
カツ丼が好きな走者の直前とその前を走る二人は、めん類好きです。	卓球好きな走者の前を走るのは、バスケットボール好きの走者で、6kmを走ることになっています。

#### 資料4 「駅伝大会」情報カード②

天ぷらが好きなのはバトンです。	天ぷらが好きな走者は、サッカーが苦手です。
ミカは最も小さい球を使う球技が得意です。	走者の中にはうどん好きが1人います。
4区は3区よりも長く走らなければならない。	うなぎ好きの走者は、エネルギーをつけたのに、一番短い距離しか走りません。
走者の中にはテニスが得意な人と、卓球が得意な人がいます。	各走者が好きな6球技は、オリンピック競技に現在なっているか、過去になっていたことがありました。
グループの課題は、1区～6区それぞれを走る選手の名前を明らかにすることです。	グループの課題は、2区を走る選手が得意な球技を明らかにすることです。
グループの課題は、タクマが走る距離を明らかにすることです。	グループの課題は、サッカーが得意な走者が好きな日本食を明らかにすることです。
走者の中には、すし好きが1人います。	バトンがもらうのはバトンではなく、たすきです。
2人の走者は、9人で行うバットを使う球技が得意です。一方はやや大きいボールを使い、投手は下投げをする球技です。もう1人は、それよりは小さく硬いボールを使います。	6人の走者の名前は、全員カタカナで表記されています。



## 資料5

### 実習「駅伝大会」の正解

以下の4つの課題(問い)に対して答えを出す必要があります。

課題:グループの課題は、1区～6区それぞれを走る選手の名前を明らかにすることです。

正解: 1区:シュー 2区:バトン 3区:マンセル 4区:タクマ 5区:セナ 6区:ミカ

課題:グループの課題は、2区を走る選手が得意な球技を明らかにすることです。

正解: ソフトボール

課題:グループの課題は、タクマが走る距離を明らかにすることです。

正解: 8km

課題:グループの課題は、サッカーが得意な走者が好きな日本食を明らかにすることです。

正解: すし

#### <情報のマトリックス>

	1区	2区	3区	4区	5区	6区
距離	6km	9km	4km	8km	6km	9km
走者	シュー	バトン	マンセル	タクマ	セナ	ミカ
得意な球技	サッカー	ソフト ボール	野球	テニス	バスケット ボール	卓球
好きな和食	すし	天ぷら	うなぎ	そば	うどん	カツ丼

※2区を野球が得意なマンセルとしたために、正解に至らないことがあります。

# 実習使用規定

ラボラトリー方式の体験学習に関するツールを公開することで、ラボラトリー方式の体験学習が広く普及することを願って、第7号(2008)より「実習」を掲載しております。ここに掲載されている実習は、当センター研究員とその仲間によって開発され、これまでの教育実践で用いられてきたものです。使用の際には以下の留意事項をお守りください。

なお、ラボラトリー方式の体験学習を実施する際には、まずはご自身がラボラトリー方式の体験学習を体験されることをお薦めします。当センターではラボラトリー方式の体験学習を用いた公開講座を開催しております（詳しくは当センターの Web ページ <http://www.nanzan-u.ac.jp/NINKAN/> をご参照ください）。体験学習のファシリテーションを学んだ上でご使用ください。

## 実習を使用する際の留意事項

1. 著作権は著者に属します。実習を販売することや、営利目的の発行物などに転載することは禁止します。なお、教育目的での無料の発行物などに転載を希望される場合は、当センター事務局にお問い合わせください。
2. ラボラトリー方式の体験学習として教育・研修などに使用される場合には、各実習の課題シート（実習の指示書）に出典を明記してください。使用の際に当センターや著者に許可を得る必要はありません。また、使用料も発生しません。

### 【出典の記入例】

出典：大塚弥生（2008）「グループ エントランス」  
南山大学人間関係研究センター 人間関係研究, 第 7 号より

3. 課題シート（実習の指示書）をそのまま使用するのではなく、プログラムの実施状況に合わせて適宜修正・変更した上で使用する場合は、「参考」として出典を明記してください。
4. ラボラトリー方式の体験学習で大切にされている教育観（学習者中心の教育、非操作の教育、学習者が自らの人間的成長に取り組む教育）に反する使用は禁止します。たとえば、営利目的で学習者を操作する自己啓発セミナーなどでの使用は一切禁じます。