

「地域づくりの担い手育成に向けた行政と住民の連携・協働」

遠隔システムによる つながり作り

北海道医療大学心理科学部

富 家 直 明

遠隔授業の実施方法

	メリット	デメリット
オンライン授業 (Zoom、Teams等)	<ul style="list-style-type: none">・双方向のやりとりが可能	<ul style="list-style-type: none">・お互いの時間をオンタイムで束縛する
オンデマンド授業 (Google Classroom)	<ul style="list-style-type: none">・いつでもどこでも・多様な教材を利用できる・学習管理が可能	<ul style="list-style-type: none">・双方向性がほとんどない・スケジュール管理が難しい

遠隔授業でつまづく例

- 集中力の低下
- スケジュール管理の失敗
- 羞恥心のために双方向のやりとりが苦手

(大学生の事例)

先生や事務からのメッセージが多様で拡散する。支えになってくれた友人がいなくなった等の理由により、いつなにがあるか、いまなにをしなければならぬかについてわからなくなってしまい、欠席回数が失格規程に達してしまった。

オススメ♪

ちょっとしたことでうまくいく

発達障害の人が

上手に働くための本

仕事に集中できない



ケアレスミスが多い



質問ができない



わかっているのに なぜかできない

ができるようになる

対馬陽一郎 著
林寧哲 監修

発達障害支援の
現場から生まれた
メソッド

SE
SHO-EISHA

発達障害の人たちへの環境改善のためのアドバイス集

ADHD向け、ASD向け、それぞれによくある事例と具体的な対策についてわかりやすく紹介している。

遠隔教育ではさらに確かなスケジュール管理力が求められる

Zoomを活用したコミュニケーションのある授業

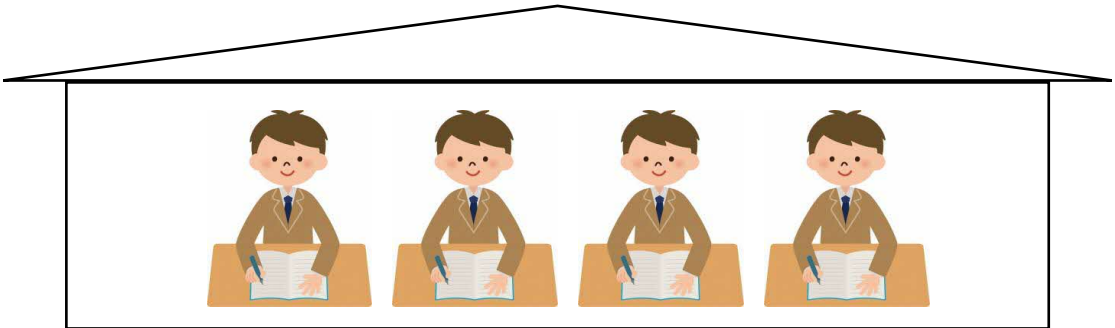
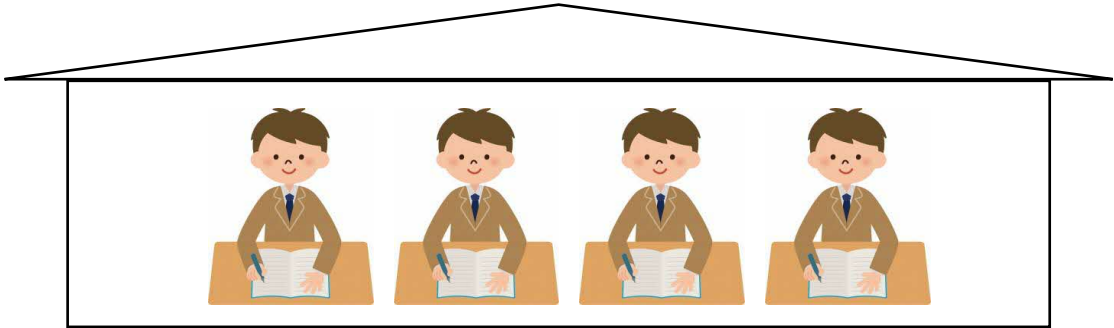
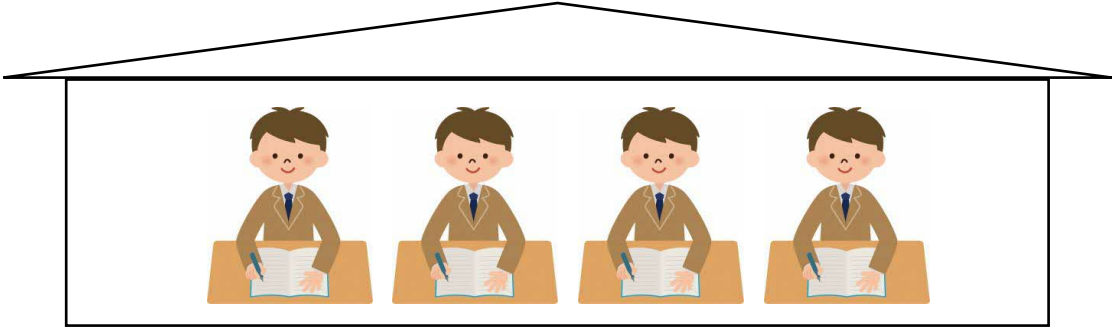
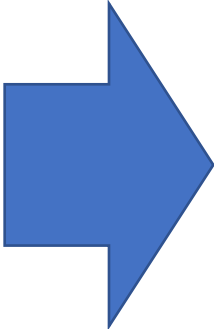
学生たちはなぜ遠隔授業を嫌がる（緊張する）のか？

- ・新しい環境に慣れていない
- ・パソコン操作に自信が無い
- ・相手の状況がよくわからない
- ・自分がどう見られているのか気になる

遠隔授業におけるアイスブレイクやエンカウンティング

- ・ブレイクアウトルームの活用
- ・小グループ化
- ・自己紹介
- ・ゲーム

Zoomのブレイクアウトルームの活用



参加者を小グループ化し、最大50室まで割り当て可能

自己紹介を試みよう
(氏名 所属 今朝の朝食のメニュー)
+
質問や感想を付け加える
+
拍手マーク

自己開示体験

話し手 (体験後に多様な感想が出てくることを共有する。例：緊張した 楽しかった)

聞き手 (相手の朝食メニューを聞いてどう感じたか？おいしそう、意外、楽しかった、かわいそう等)

(共感的な対応とは何か？ うなづく 相づち、質問や感想を返す、拍手マークをつける)

(追加してみたい質問は？ 趣味、夢など)

共同絵画

ホワイトボードを共有し、1人1つ好きな絵を描く

参加体験の感想を語る

緊張度が低い。しゃべらないので参加しやすい。パソコンの操作に対する慣れが生じやすい
上手な絵、変わった絵などに対する感想を共有する。

《出会いの価値を高める》

メンバーが替われば二度と同じ絵にはならない。今回の参加者全員、1人欠けても、できなかった。
みんながいまこの時間に、ここに集まっていることに感謝しよう。

クイズ100人に聞きました 挙手のボタンを押して手をあげてください

バリエーション（クイズ1/100をめざせ）
チャットを使って質問を募集する

クイズ100人に聞きました。（挙手マークを付けてもらう）

①今朝何も食べてない人 ②いまちょっと二日酔い気味な人 ③学生時代、スキー選手だった人 ④今年の日ハムは優勝できると信じている人 ⑤質問を募集します チャットで書いてください

クイズ1/100

①ロシア語が話せる、②「青い彼岸花」の意味を知っている など
相手のことを想像する。公共性や全体のことを考えて発言する。

ワードジェスチャー

プレイヤーが出題（カタカナの使用禁止）し、
参加者が早い者勝ちで当てる

お題（例；キャッチャーミット、ペペロンチーノ）を教師が作り、任意に選んだプレイヤーを指名して個別チャットでプレイヤーに伝達する⇒プレイヤーはクラスをリードしつつワードジェスチャーで正解を誘う⇒参加者は挙手マークを使うか、発言によって早い者勝ちで当てる。

正解が出たら、プレイヤーはお題の提出者となり、次のプレイヤーを指名する。以下、繰り返す。

「カタカナは使ってはいけない」ルールにした方が盛り上がりやすい。

生徒が個性を発揮し、クラス内で目立つ機会となる。クラスのリーダーを発掘できる。

はあって言うゲーム

- Aなんで？の「はあ」
- B力をためる「はあ」
- Cぼうぜんの「はあ」
- D感心の「はあ」
- E怒りの「はあ」
- Fとぼけの「はあ」
- Gおどろきの「はあ」
- H失恋の「はあ」

- Aほめられた時の「いやー」
- B考え事をしながらの「いやー」
- Cお願いを断る「いやー」
- Dおぼけをみて「いやー」
- Eごまかす「いやー」
- Fマジでムリの「いやー」
- G待てよ？の「いやー」
- Hハッピーニュー「いやー」



幻冬舎

面白おかしく声を出す練習に最適 2人～8人で遊ぶ

海亀のスープ

エドワード・デボノ（心理学者） 水平思考と垂直思考

ある男が、とある海に見えるレストランで「ウミガメのスープ」を注文しました。
しかし、彼はその「ウミガメのスープ」を一口飲んだところで止め、シェフを呼びました。
「すみません。これは本当にウミガメのスープですか？」
「はい・・・ ウミガメのスープに間違いございません。」
男は勘定を済ませ、帰宅した後、自殺をしました。
何故でしょう？



幻冬舎

タマゴサンドは、タクロウさんの大好物。中でも一番好きなタマゴサンドを出すパン屋へ向かったタクロウさんは、売り切れの札を見て喜んでいる。一体、なぜ？

- 質問1：「売り切れの札」とは、タマゴサンドの売り切れの札ですか？ (YES)
 - 質問2：売り切れてしまったことで、新しく焼いたばかりのタマゴサンドが食べられるからですか？ (NO)
 - 質問3：タマゴサンドが売り切れることで、タクロウさんはなんらかのメリットを得ますか？ (YES)
 - 質問4：他の人が同じパン屋へ行って売り切れの札を見ても、同じように喜びますか？ (NO)
- 答え・・・タクロウさんが向かった店とは、理想のタマゴサンドを提供する自分の店だった！

「オリジナルの出題をさせる」⇒「みんなで解く」体験 遊びながら思考力を鍛えることができる。

チャットシャワー

誰かがチャットに悩みを告白する（全員宛に）
⇒ 受講生全員がなぐさめる言葉を書く

1人が悩みを告白（全員宛のチャットに書く）⇒参加者全員が、チャットにその人を「なぐさめる言葉」を書く
チャットログは保存して、プレゼントする（宝物になる）。

悩みの告白をいきなりさせるのは難しいので、事前にアイスブレイクやゲームなどを行って関係作りをしておく。
成功するとピアポートの練習、仲間を助ける意識が高まる、この集団に所属して良かったと思える

さまざまな慰めの言葉のパターン

- 1 相手の間違った認識を否定することによってなぐさめる
「自分はダメだったなんてそんなことはないよ、あなたは十分によくやったよ！」
- 2 相手に関心を寄せることによって慰める
「そんなあなたが好きだよ」
- 3 相手の経験を肯定することによって慰める
「むしろ良い糧になるよ」
- 4 問題を除去する一助を示すことによって慰める
「もう先生に相談しておいたから安心して」
- 5 問題への対処方法を示すことによって慰める
「そんなに嫌なら辞めてもいいんじゃない」
- 6 問題に対する異なった視点を示すことによって慰める
「そんな小さなこと気にするなよ」
- 7 責任を再帰属することによって慰める
「いまはそういう時代なんだよ、君のせいじゃない」
- 8 相手の意識を問題からそらすことによって慰める
「今度、映画にでもいこうか」

心理学ミニ講座「慰め方の心理学」

- 小川翔大（2018）青年期における親密な友人への効果的な慰めーテストの失敗場面に着目してー. 教育心理学研究, 66,136-149.
- テストで不合格になり友人から〔言語的慰め、非言語的慰め、何もせず離れる〕のの行動を受けた。
- その時の印象は？
- 言語的慰めと非言語的慰めは自責や反発が低下し、親密関係欲求が増大
- 何も言わず離れる相手には、反発が強まった。
- 慰めの言葉をかけるか、もしも何も言えなくとも、**そばに寄りそうことが効果的である**との結論に達した。

遠隔システムによるつながりのあり方についてあなたが思うことは？