

令和4年度第2回主幹教諭研修「メンタルヘルスと働き方改革」

令和4年10月21日(金) (13:00~14:50)

教職員のサポートを考える！

—コーチングを活用して—

教職大学院 小坂浩嗣



オリエンテーション

- ① グループ分けの確認
(3人グループで、一人が移動)
- ② 作戦会議の説明
- ③ ロールプレイの説明



作戦会議の手順 ①

1. グループ①のメンバーが机を囲んで着席する。
2. 準備物を確認する。
 - 付箋色（青・桃・黄・緑）
 - 黒サインペン：グループに4本
 - マーカー（8色セット）：グループに1箱
 - ホワイトシート（ロール）：グループに1箱
 - 課題一覧（PDF）
3. 相談者が問題を提示する。
4. 問題の概要を説明 **（3分間）**
5. 1人一问一答形式で質疑応答！ **（5分間）**



作戦会議の手順 ②

6. 個人ワーク：手立てを付箋に書き、ホワイトシートに貼り付ける。**(8分間)**
7. グループワーク①：理由を話し合いながら、付箋を4領域に貼り付け直す。**(10分間)**
8. グループワーク②：作戦のキーワードやキーフレーズを話し合い、書き込む。**(5分間)**
9. 代表グループが作戦会議の概要を全体で説明する。**(5分間)**
10. コメント **(3分間)**

6. 個人ワーク



7. グループワーク①

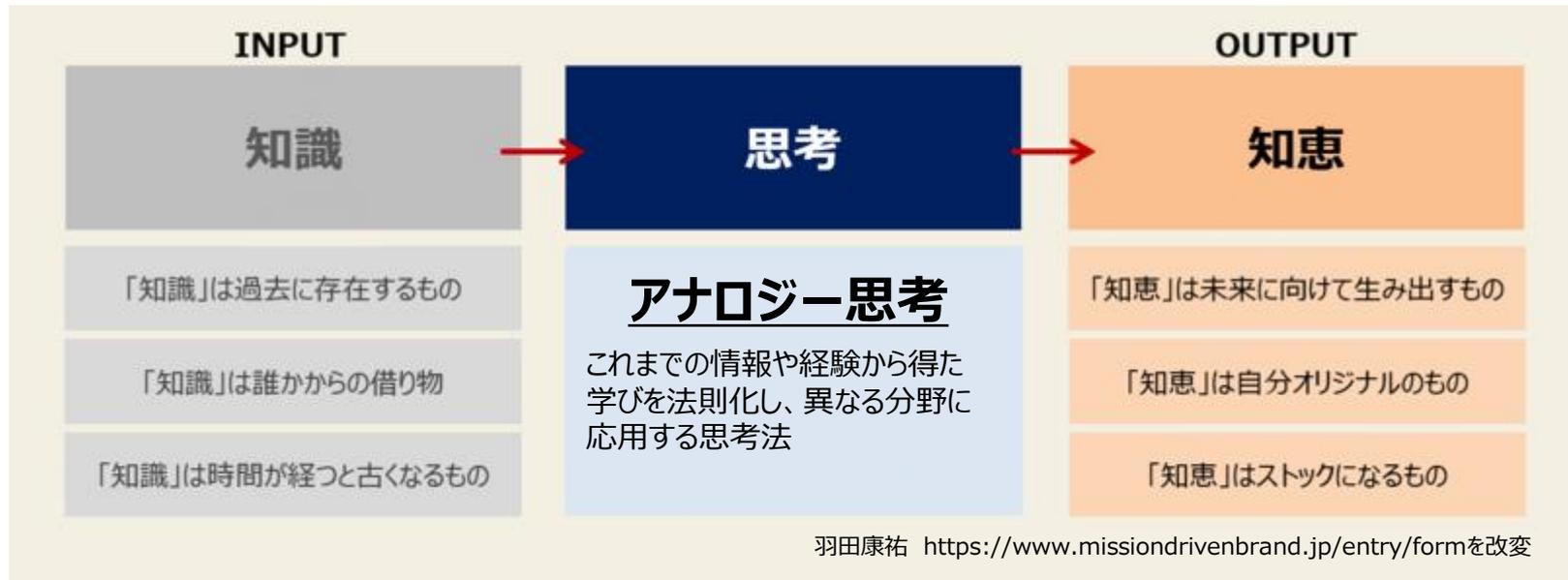


8. グループワーク②



知恵を探せ、知識ではない。 知識は過去だ。知恵は未来だ。

～ラムビー族（ネイティブアメリカン）～



▶ **教育以外の分野にもアクセス！**

ロールプレイの手順

- ① 3（4）人でグループを編成
- ② 1人がグループを移動します
- ③ 役割分担：相談役、管理職役、管理職役（影）
相談役（影）
- ④ ロールプレイ（7分）
- ⑤ 協議とシェアリング（15分）
- ⑥ 全体シェア or コメント（3分）



ロールプレイング法/シャドーイング法



校長・教頭の立場で状況を想像し、自身を俯瞰して考える！

▶ **メタ認知効果！**

ロールプレイングのポイント！



① 暗黙知を言語化

視点を変える！

▶「あなたが相手だったらどう感じますか？」「先輩（理想とする教師）ならどうするでしょうか？」

選択肢を広げる！

▶「他にはどんなことがやりたいですか？」「○○はどんな意味に捉えられますか？」

自分に向き合う！

▶「何を大切にしたいですか？」「○○ができていたらあなた（自分）はどう思ったでしょうか？」
「次に活かしたいことはどんなことですか？」



② 準拠枠を変える！

- 質問する【明確化】
- 学習者の考えと矛盾するような考え方や事実を提示する【直面化】
- 学習者とは別の見方や考え方を提示する【転換・例外】
- 学習者の習慣的な考え方や行動を真似してみせる【対象化・鏡映】

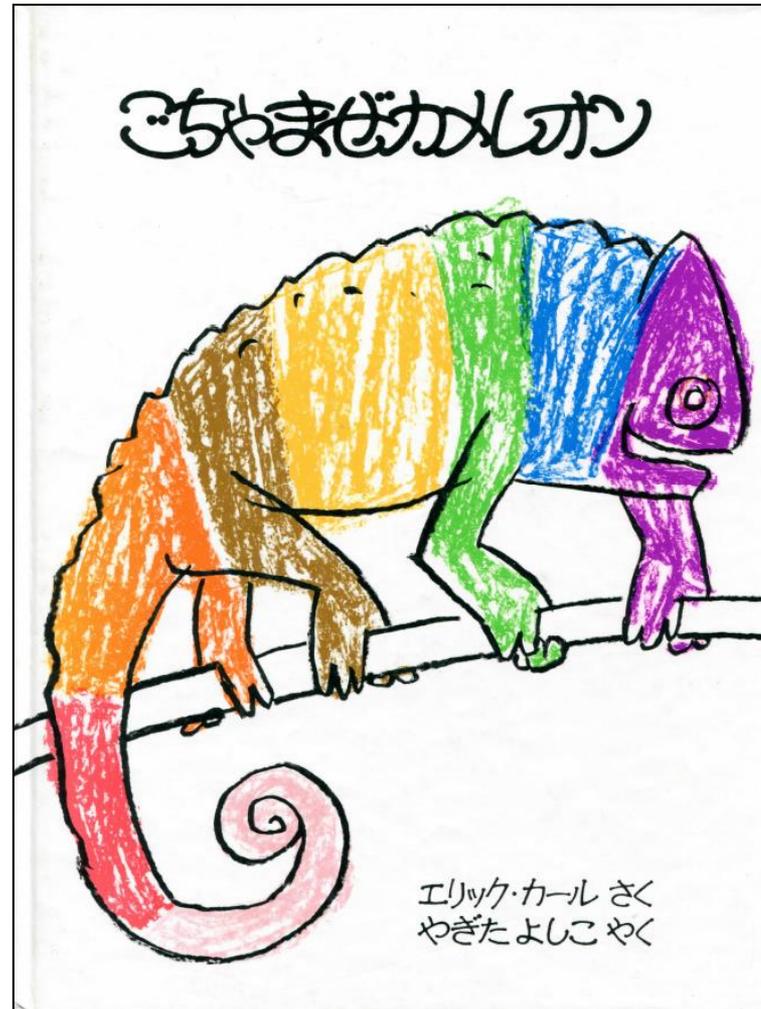
令和4年度第2回主幹教諭研修「メンタルヘルスと働き方改革」

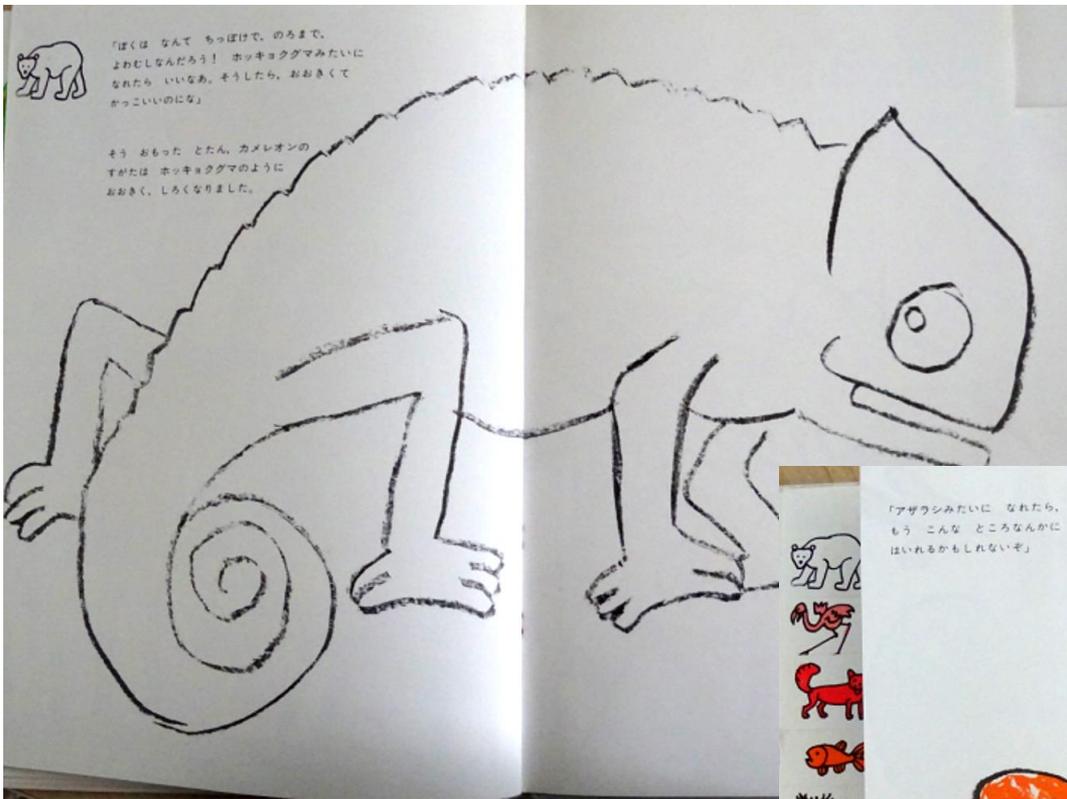
令和4年10月21日(金) (13:00~14:50)

総括



“カメレオン化”していかないか?!



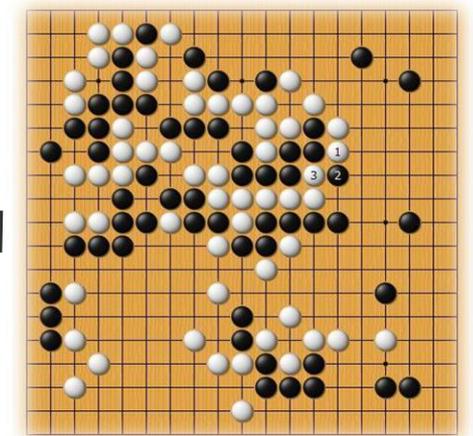




「一つ一つの症例との関わりは
碁や将棋でいえば、一つ一つ
の**棋譜**のようなものである。
(中略) 棋譜は簡単な法則に

還元できない。**定石**というものはあるがそ
れでやっていけるのはほんの序の口であ
る。」

「専門家の条件は、**かんじゆく** である。」



出所：中井久夫（2014）『「伝える」ことと「伝わる」こと』 ちくま学芸文庫



▶ 事実は変えられないが、その意味は
" " 書き換えられる!!