

10

ピア・メディエーション、 “オタスケマット”で 楽しくもめごとを解決

森重 裕二

“オタスケマット”で楽しくもめごと解決！

教室では、子ども同士のトラブル、つまり「もめごと」が尽きません。その対応に悩まされている先生も多いのではないのでしょうか。先生が仲裁に入っても、明らかにふてくされて、形だけ謝ってその場をやり過ごしている…ってことがあります。特に小学生では常套句である「先生に言うよ！」って言葉。先生に言ったあと、相手の子に先生がお説教している後ろでニコニコしている…なんてこともあります。このように、子どもたちは「もめごと」があったときに、納得いくような解決をしないまま過ごしていたり、教師に問題を丸投げしたりしていることがあるのです。



困ったことがあったときに、大人に頼ることはとても大切な選択肢の1つであることは間違いありません。しかし、大人が子どもたちの問題を引き受けてばかりだと、子どもたちが自分で困ったことを乗り越え、対処していく力を育てていくことはできません。やはり、子どもたち自身が自分たちで試行錯誤しながら、問題に対処していく場をつくっていくことが求められるでしょう。教師が問題を引き受けなくて、子どもたち同士で話し合いをさせることを意識することで、子どもたち

の関係性は劇的に変化します。

そこで、おすすめしたいのが“オタスケマット”です。段ボールで作成できるシンプルなマットを教室に設置するだけで、子どもたちが楽しみながら、問題解決を学ぶことができます。これは、「ピア・メディエーション」と呼ばれる手法をベースに開発したもので、子どもたち自身がもめている2人の間に“オタスケマン”としてかかわり、解決の手助けをするためのマットです。このシンプルなマットを一度教室に導入してしまうと、教室で「もめごと」が起こったときの欠かせないアイテムになるでしょう。

“オタスケマット”のつくり方



【準備するもの】

- ①段ボール（100cm×75cmくらい）
- ②マジック（いろんな色で描くと楽しい雰囲気になる）
- ③「おたすけプリント」（資料1参照）

【手順】

- ①段ボールに足型を描きます。「もめている2人」が向かい合って立てるよう

資料1 おたすけプリント

かいけつの4つのステップ 	
お ちつかせて	オタスケのことは ①「大丈夫？ 話し合える？」 ②「順番に 聞くけど いい？」
た しかめて	オタスケのことは ①「何が いやだったの？」 ②「どうし ほしい？」
す っきりさせて	オタスケのことは A それぞれの思いを確認し合う。 B 納得できる1つの解決策を見つける。 C むずかしいときは、大人に助けてもらう。
け ろっとかいけつ！ オタスケマン！ 	



に描きます。近くにいる子に立ってもらって、その子の足型をとりながら描くのがおすすめです。

- ②次に“オタスケマン”の足型を描きます。その近くに“オタスケマン”と書いておきましょう。
- ③“オタスケマン”が見やすいように、「かいつの4つのステップ」を書いた「おたすけプリント」を貼ります。
- ④空いているスペースには、解決策をたくさん書いておくのがおすすめです。
- ⑤最後に、段ボールに穴を開け、ヒモを通します。子どもたちが取りやすい場所にフックを設置し、いつでも使えるように吊るしておきます。
マットがよく見えるように吊るして、いつでも意識できるようにするのがおすすめです。

ぜひ、子どもたちと一緒に楽しんでつくってみてください。

“オタスケマット”の使い方

この“オタスケマット”を教室に導入するには、まず、指導案を参考にして、子どもたちに話し合いの進め方をしっかりと説明し、ロールプレイで練習する時間をとります。

しかしながら、このマットを導入したからといって、子どもたちはいきなり上手にできるようになる…ということはありません。うまくいくようになるためには時間がかかることを前提に、あくまでも、「仲裁」を学び、練習す