



令和2年10月15日

教育相談だより

第10号

大村高校 定時制

保健・教育相談部

学級活動の中でのトラブルを解消するために



中間考査後は、本格的にもみじ祭の準備に入ります。活動に熱心になるあまり、意見の対立などで人間関係がギクシャクする場面も出てくると思います。もめごとを仲裁する（解消するために間に入る）ときは、ALS（アグリリー Agree、リスン Listen、ソールブ Solve）の法則を心がけてください。

1. Agree（合意：互いの意思が一致すること）

まず、仲裁者が対立する二人の間に入り、解決のための話し合いをするかを確認します。

(1) 「あなたたちは、もめごとの解決のために話し合いをしますか？」

（両者が同意したら）

(2) 「話し合いを行うとき、

- ① 互いの話を聞き、相手の話の途中で割りこまない。
- ② 相手をばかにしたり、おかしい顔をしたりしない。
- ③ 本当のことを話す。
- ④ もしここで解決できなかつたら、先生や他の大人に協力を求める。

の四つを守れますか？」



2. Listen（傾聴：耳を傾けて、熱心に聞くこと）

合意が成立したら、互いの言い分をあらためて確認するために、相手の言うことを聞き合います。

(1) もめごとに関して、何があったのか（事実）、どう思っているのか（感情）を順番に話させます。

(2) 相手の話の耳を傾けさせ、絶対に途中で割り込まないようにします。

(3) 自分の話をする前に、相手が言った内容を相手に伝えて確認させます。

本人がうまくまとめられない場合は仲裁者が手助けをし、ていねいにゆっくり話させます。

(4) 言い分に食い違いがあっても、違っているということを確認するにとどめます。食い違いを問いただすことよりも、これから何ができるのかに注目させることが大切です。とらえ方は人それぞれ違うことを理解しておきましょう。

3. ^{サアルブ}Solve (解決)

互^{たが}いの言い分の確認が終わったら、解決^{かいけつ}策を出し合^あって決定します。

(1) 仲裁者^{ちゆうさいしや}は次のような言葉で話し合いを始めます。

「では、これから何ができるのか、アイデアを出してほしいのですが、どちらからでもいいので、解決策やアイデアを出してもらえますか。」

(2) 思いついたことを話させ、その内容をくり返して確認します。

「Aさんはこれだったらできると言っていますが、Bさんはどのようなことができますか。」

「他にはありませんか。」

(3) 解決策やアイデアが出つくしたら、効果^{こうか}があると考えられるものを一つ選んでもらいます。

「では、Aさんは〇〇〇という案を出してくれましたが、Bさんはどうですか。」

(4) 両者^{りやうし}に合意^{ごうい}するかを確認する。

「二人ともその解決策に同意しますか。」



その他、仲裁者は次のことにも気をつけます。

(1) 協力し合う雰囲気^{ふんいき}や状況^{じやうきやう}を作る努力をする。

(2) 質問をしながら、話をよく聴^きく。

(3) 忍耐^{にんたい}強く対処^{たいしよ}する。(仲裁者が怒ったり、あきらめたりする態度をとってはいけない。)

(4) 対立している人たちの怒りや感情を理解する。

中途半端^{ちゆうとはんぱ}な気持ちで対立している人たちの間に入ると、仲裁者自身がトラブルを引き起こすことにもなります。

なお、上記の(1)～(4)は、対立している本人たちも気をつけなければいけないことです。

