

研究主題 よりよい集団を形成するための支援・指導のあり方 ～一人一人のかかわりを育てるために～

要約：現代は、社会・家庭環境の変化により人とのかかわりが薄れ、共同体感覚を育む機会が奪われている。社会性の育成、自己の確立のためには、共同体感覚を育むことが必要である。まず、学級の実態をつかみ、学級に応じたかかわり体験（グループ・アプローチ）を工夫し実践した。4学級で実践し、かかわりを育てるために効果的な支援・指導のあり方を検証することができた。

キーワード： 共同体感覚 かかわり グループ・アプローチ 継続性 連携

1 主題・副題設定の理由

1 児童を取り巻く環境の変化

「モノ」が豊かになり、便利な生活を送ることができる社会になった。一方で、短絡的・自己中心的な犯罪発生、経済格差、若者の「ニート」「フリーター」増加など、我々を取り巻く社会問題が大きくなっている。「ココロ」の面では、皆が豊かな暮らしをしているとは言いきれない。そのような社会環境の中で、子どもたちの社会性を育む場面は、局限されており、社会性育成における学校・学級の役割は、さらに重大になってきている。

2 共同体感覚を育む

会沢¹は、心理学者アドラーの言葉を引用し、仲間感と社会的関心、すなわち共同体感覚を育むことが、生きていく上で困難にくじけず、乗り越えていく人間を形成していくと指摘している。そして、河村²は、「人間関係は、自己の確立を援助する。」と述べている。自己を確立し、社会人として行動するようになるために、人間関係（かかわり）は、必要不可欠である。

かかわりによって、人はどう変容するのか。田上³は、人（個）は集団（環境）からの応答によって行動様式を変容させ、適合していくと述べている。集団とのかかわり体験によって、楽しさや心地よさを感じれば、自他へのプラスイメージが形成される。そして、プラスイメージが前向き思考や自信・あたたかみのある行動としてフィードバックされる。このように、学級集団や友達に対するプラスイメージを形成していくことが、かかわりの基盤となる。そして、かかわり体験によって、互いを尊重し、協働することを通して、成員一人ひとりのかかわる心やかかわる行動といった、「共同体感覚」を育てる。さらに、高まった個は学級集団を高めるというように、個と集団は互いに高め合う関係にある。

集団とのかかわりは、個人の成長欲求を満たし、自己を高めるために重要である。河村は、人とのかかわりを求める欲求を親和動機といい、階層化していると述べている。そして、基盤となる欲求が満た

されないと、次の欲求を持っていか、不適応を引き起こすと指摘している。また、受容感（自分を受け止めてもらえる）が、かかわりによる成長のための条件であると指摘している。

3 かかわりを育てるグループ・アプローチ

かかわりを育てるためには、かかわり体験が必要である。その技法として、グループ・アプローチがあり、学校教育にも取り入れられている。グループ・アプローチは、すべての子どもの人格発達を促すことから、重要であるといえる。

そこで、かかわり体験を「楽しい」「心地よい」と感じるために、以下の2つのアプローチを考えた。

第1は、「対人関係ゲーム」である。人とかかわる場面で動作があり、楽しいという思いが経験できることで、かかわりに対する不安がある児童に不安や緊張が起これにくくするのが特徴である。新たなかかわりづくりや、かかわりの深まりが期待できる。

第2は、「構成的グループ・エンカウンター（以下SGEと表す）」である。かかわり体験からくる、感情を伴った気づきによる自己の変容、ホッとした感情交流を目的としている。かかわる心を育てることにつながる。

よりよい集団を形成するためには、効果的なかかわり体験をすればよい。しかし、マナーやルールが定着していないと、マイナスに作用することがある。そこで、心地よさを感じると同時に、かかわり方を知る「ソーシャルスキル・トレーニング」を織り込んだグループ体験が必要である。

河村ら⁴は、学級において人とのかかわりに必要な「学級で必要とされるソーシャルスキル（以下CSSと表す）」を研究しており、満足している児童が多い学級では、CSSを高いレベルでバランスよく活用していると述べている。

4 先行研究から

不登校やいじめ問題など、現在の子どもたちが直面する問題に着目し、よりよい学級集団づくりの実践は数多く行われている。SGEを取り入れた実践が特に多く、学級集団の状態を高め、よりよい学級集団育成に効果的であると報告されている。

そこで、どんな学級にも対応できる実践力をつけるために、1学級ではなく、複数学級で実践し、ど

¹ 会沢信彦, "学級の中でどんな心が育つのか," 児童心理 4月号臨時増刊(金子書房), 2006: p.11-18.

² 河村茂雄, グループ体験によるタイプ別! 学級育成プログラム小学校編(図書文化, 2001).

³ 田上不二夫, 対人関係ゲームによる仲間づくり(金子書房, 2003).

⁴ 河村茂雄・品田笑子・藤村一夫, いま子どもたちに育てたい学級ソーシャルスキル小学校(低・中・高学年)(図書文化, 2007).

のような学級集団の状態、どのようなかかわり体験をし、どのようにかかわる心・かかわり方、そしてかかわり行動が育つか検証したい。そして、学級集団の状態を継続的に調査・アセスメントし、グループ・アプローチだけでなく、日々の学級経営とも連携して、よりよい学級集団を目指したい。

以上のように考え、主題・副題を設定した。

II 研究の目的

学級集団および児童の状態を把握した上で、それぞれに応じたグループ・アプローチを構成・実践する。そして、変容と要因を検証することで、集団形成に効果的な支援・指導のあり方を追究することを目的とする。

III 研究の方法

1 対象

公立小学校 3, 5年生 (4学級)

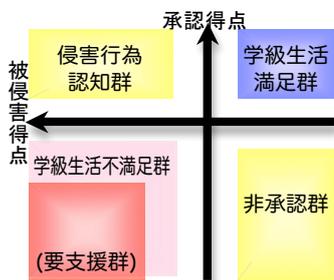
2 方法

- (1) 学級集団および児童の状態をみとる検査と活用仕方、先行事例や参考文献から学ぶ。
- (2) 学級集団および児童の状態を把握し、目標を設定する。そして、その目標にせまるグループ・アプローチを構成し、実践する。
- (3) 事後の学級集団および児童の状態をみとり、担任の学級経営と合わせ、よりよい学級集団を形成するために効果的な支援や方法を考察する。

IV 研究の概要

1 学級集団および児童の状態をみとる

(1) 「楽しい学校生活を送るためのアンケート Q-U」
よりよい集団を形成していくためには、学級がどんな状態にあるのか把握し、適切な対応をとることが重要である。しかし、学級集団のアセスメントを学級担任が一人で行うことは難しい。学級担任は、学級の中で見えている部分と見えていない部分があるため、一人ひとりの状態と、集団と個のかかわり、学級集団の状態を統合的、客観的にとらえる必要がある。



図IV-1 Q-Uプロット図と4つの群

そこで、様々な心理検査のうち、河村が開発した「楽しい学校生活を送るためのアンケート Q-U」(以下 Q-U と表す) を活用する。Q-U は、不登校傾向・いじめ被害の早期発見と、学級集団の状態を分析し学級崩壊にいたる可能性が診断できる唯一の尺度だからである。

さらに、全国の3万人を超えるデータから、信頼性と妥当性が保障された検査として標準化の認定を受けている。

さらに、短時間で実施(15分程度)・集計できること、集計結果を図表化して集団の状態を把握しやすいこと、客観的なデータをもとに学級経営について検討する際の資料としやすいこと、さらに、教育実践の前後に実施することにより、実践の効果測

定として用いることができる点も優れている。

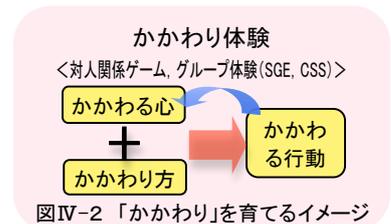
図IV-1に、Q-U学級満足度尺度のプロット図を示す。位置によって、4群に分類され、対応と援助のポイントがそれぞれ異なる。本研究では、Q-Uを実践の前後に実施し、学級集団の状態や変容を分析する手だてとする。

(2) チームで対応する学級経営

学級担任制である小学校は、互いの学級経営に口を出しにくく、援助を求めにくい傾向がある。しかし、児童への援助レベルがさまざまな今日の学級で、担任一人の対応には限界がある。そこで、学級を理解し、チーム対応の学級経営を展開できるよう、河村が提唱する「K-13法」による事例検討会を行う。

2 グループ・アプローチ構成

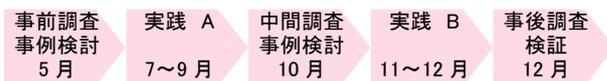
かかわりを育てるとは、「かかわり体験」からの発見、気づきがあり、かかわる楽しさ、よさや、息を合わせるよさを感じ(かかわる心)、体験の際に必要なスキルを「かかわる力」として、育てていくとイメージする(図IV-2)。



図IV-2 「かかわり」を育てるイメージ

かかわり体験に当たる実践は、大きく分けてA「対人関係ゲーム」、B「SGEとCSSのグループ体験」の2部で構成する。そして、学級や児童の状態、変容を見るため、事前、中間、事後にQ-Uによる調査を行う。そして活動ごとに、設問選択式と自由記述によるふり返りを書いてもらう。担任の学級・児童観察アンケートをとり、Q-Uによるアセスメントの資料とする。

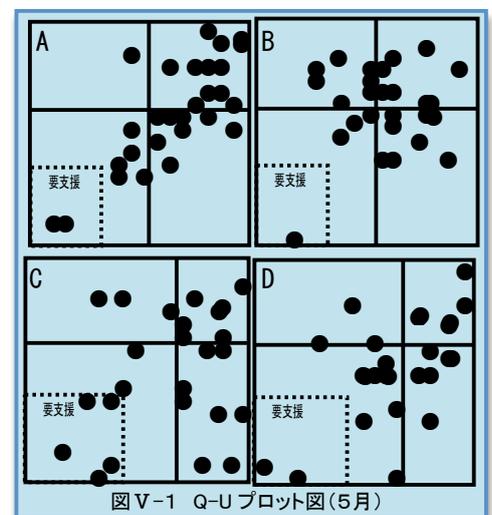
3 実践の過程と時期



V 実践の様子

1 事前調査・K-13法による事例検討(5・6月)

図V-1に、5月のプロット図を示す。A学級はやや斜めだが管理型、B学級はなれあい型、C,D学級は分散したプロット傾向である。



図V-1 Q-Uプロット図(5月)

検討会では、一人ひとりを認め、ほめて承認得点を高める対応が共通して出され、C学級では担任と児童の信頼関係構築、D学級ではルールを

徹底することも出された。

各学級の状態をふまえ、まず、かかわりづくりが課題と考えた。対人関係ゲームの中でも、ゲーム性が高く、関係づけるゲームから行うことにした。

2 実践A (7~9月)

3年	①ご指名です、ステレオゲーム	
	②猛獣狩り、ステレオゲーム(続き)	
5年	③アドジャン	
	④ジェスチャーゲーム	④団結くずし
	①猛獣狩り、ホップ・ステップ・ジャンプ	
②アドジャン、木とリス		
③トラストアップ、あれ?はなれない!		

関係づける、集団ゲームが有効…「猛獣狩り」

3, 5年生の両方で行った「猛獣狩り」は、決められた人数でグループになるゲームである。児童のふり回りから、普段とは異なる多くの人とのふれあい、輪になることのよさ、2, 3人よりも多くの人数で集まる楽しさなどを感じていることがわかった。ふり回りでは、どの学級でも9割以上の児童が「おもしろかった」と回答した。

学級の特徴が現れる

A学級は、役割を果たす「ステレオゲーム」に協力して取り組む様子が見られた。友達とかかわり、意見を交わすことのよさ、協力して正解したときの達成感や頑張り、友達が助けてくれるよさを感じていた。しかし一方で、「アドジャン」のような単純なゲームでは、「楽しい」「またやりたい」と感じる児童の割合が9割から8割に減少した。

ところが、B学級は「アドジャン」を「楽しい」「またやりたい」と感じる児童の割合が9割前後と意欲的であり、単純かつゲーム性が高いゲームが合っていると推察された。学級ごとの特徴が現れたので、4回目の実践は、A学級は協力体験、B学級は動作のある集団体験と、内容を変えて取り組むことにした。

A学級のジェスチャーゲームは、「ステレオゲーム」の発展で、課題に沿ってグループで協力し、どんな場面か伝えるものである。この活動に対し、A学級の児童は班ごとに協力して役割分担して演技したり、他の班の課題に対し解答したりしていた。ふり回りでは、「楽しい」と回答した児童が9割、「またやりたい」に至っては10割回答であった。これより、実態に応じて構成だけでなく、内容も実態に応じて柔軟に変えることが、効果を高めるといえる。

協力体験の重要性

「ホップ・ステップ・ジャンプ」、「ステレオゲーム、ジェスチャーゲーム」、「トラストアップ」、「あれ?はなれない!」のような協力体験の対人関係ゲームは、重要である。みんなが協力するよさや、協力的だからこそ活動が楽しくなることが感じられる。そして、何よりも、それぞれの子が活躍し、認められる場を幅広くつくることが重要である。

ふり回りによる感想交流で深める

他の児童がどのように感じているのか、活動のふり回りを通信にして配布した。よかったにしても、

「何が」「どうして」よかったのかを書くように指導したこともあり、「はんの人ぜんいんが力を合わせて考えたから、おもしろかったです。」のような記述が増えてきた。

また、5年生では、直接意見交換の場を設けた。同じだという安心感やいろいろな人の意見が聞けるよさを感じており、遊びの交流以上に友達のことをもっとよく知りたい、かかわりたいと思ったことができた喜びを記述している児童も見られた。

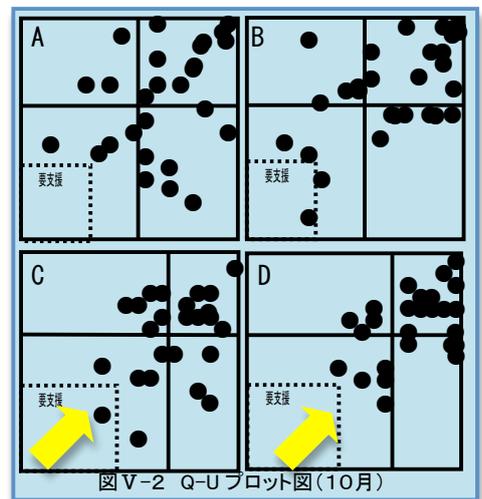
体験が、行動や見方を変える

「急に『男子も入れる。』と言われたとき、『えー。』と思いました。でも、していると、男でも女でも別に楽しければよくなってきました。男子と女子が別にまざっていたって、私は、『楽しければいいなあ。』と思いました。」のように、かかわり体験をする中で友達のよさに気づいたり、かかわることのよさを感じたりしていた。プラスイメージが形成され、肯定的に見ることができ、よさを見つけれられる児童が増えた。

3 中間調査・事例検討(10月)

図V-2に、10月のプロット図を示す。

4学級とも改善の傾向が見られる。A学級は要支援児童がいなくなり、C,D学級は満足群(右上)に向かって収束している。この結果から



図V-2 Q-Uプロット図(10月)

も、対人関係ゲームで感じたよさが、プラスイメージを形成し、かかわる心を育てていることがわかる。

各学級の状態をふまえ、継続する活動を設定した。

3年生(A,B)は、承認得点を高めるために、自分のよさを見つめる(自己受容)活動、5年生(C,D)は、学級での「いいところ見つけ」や「ありがとうメッセージ」の取り組みを生かし、他者への関心を持ち、かかわる力を育てる活動に継続して取り組んだ。そして、3年生は担任の要望に応じ、実践Bの②の活動内容を変えて実践した。

4 実践B (11~12月)

3年	①自分への花束→継続	
	②話し上手にチャレンジ	②励まし上手にチャレンジ
	③いいところ四面鏡	
5年	①ほめ上手にチャレンジ→継続	
	②協力の敵は何?	
	③選ぶなら、どっち?	

継続した体験が、見方や行動をさらにも変える

「自分への花束」「ほめ上手にチャレンジ」とも、継続してチャレンジ活動に取り組み、自他を肯定的

に見ることができるようになった。自分への花束は、自分のいいところ見つけである。よりよい自分を目指し、友達にいいことをしていた。ほめ上手にチャレンジでも、自分にしてくれたよいことから、友達に対してしているよいことまで視点を広げて、友達のよいところを見つけていた。

どちらも、活動を継続することで、他者への意識が広がり、よりよいかかわり行動を生み出していた。**自分を改めて見直す、自分が変わる場**

CSS をとり入れた活動は、かかわり方を知るだけでなく、かかわる心や行動に影響した。

A 学級の「話し上手にチャレンジ」では、一生懸命話したことを友達に認められ、よさを感じた。

B 学級の「励まし上手にチャレンジ」では、役割演技によって励まされ、心地よさを感じた。

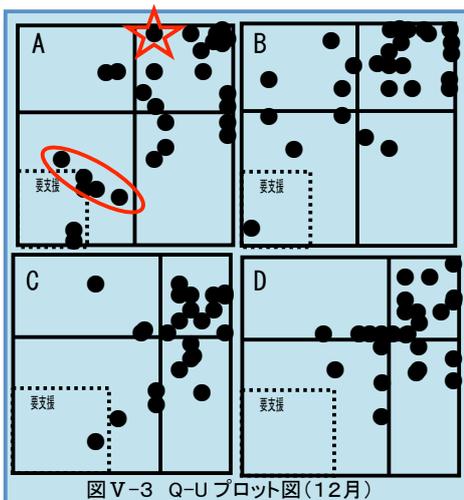
5年生の「協力の敵は何？」ランキング作成では、自分たちの意見でできたランキングだから、気をつけていこうとする態度が見られた。

考えを伝え合い、聞き合うよさ

「いいところ四面鏡」では、自分が感じている自分とはちがう点について、班の人がつけてくれた○をうれしく感じていた。また、「自分がわからなかったことを、みんな意見いっぱい出してきてとてもうれしい。わたしは、このべん強をして、自分のいいところを言ってもらえるのは、とってもハッピーになることがわかりました。しっかりしていると、元気に書いてもらえて、本当にうれしいです。」のように、自分では直したいと思っていることを友達から○をつけたもらったことで、励まされたように感じていた。

「選ぶならどっち？」では、自分が思いもつかなかったことを聞くよさや、うなずきながら聞いてくれるよさを感じていた。今後も、様々な場面で、これらのような意見交流を続けていけば、より感情交流が深まることが期待できる。

5 事後調査・検証（12月）



図V-3に、12月のプロット図を示す。B学級の承認得点増加、C学級の被侵害得点減少が進んでいる。D学級はやや縦長の管理型、A学級は満足群が増える一方で、不満足群が元に戻っている。詳しく

調べたところ、囲み部分の児童が以前より下がっていた。原因は、☆児によるいやな言動であることが、担任の観察からわかった。☆児が持つ影響力をプラスにするために、リーダーとして育てる声かけをす

ることと、侵害行為については毅然と対処していくこと、友達のいいところ見つけを継続することを今後の対応策として話し合った。

VII 考察

1 実践の成果

(1) 「学級満足度」「友達関係」を大きく改善

対人関係ゲームによる、かかわり体験は、まず承認得点増加に大きく影響する。学校生活意欲では、友達関係を良好にし、さらに学級雰囲気にも影響することがわかった。

(2) 導入に適切な「対人関係ゲーム」

4学級の間接調査の結果、大きく承認得点を増加させていた。「対人関係ゲーム」が有効であったといえる。1学期は、人間関係がまだできておらず、ゲーム性の強い活動が、かかわる「楽しさ」「よさ」を感じる体験として効果的であるといえる。

(3) かかわりの質・量を高める継続性

B学級では、「自分への花束」が、他者への行動を改め、友達の長所に目を向けるなど、よいかかわり行動をすることにつながった。継続してチャレンジする中で、かかわる心と行動が相互に高め合っていたことがわかる。また、学級の花束づくりに取り組んだことも、仲間意識、貢献感を育み、よりよい集団として高まった要因の一つであると考えられる。

5年生が、ほめ上手チャレンジ終了後も学級の取り組みを続けていた。それがかかわりの量が増え、質が高まり、満足群が増加したといえる。C学級で、10月から12月にかけて「学級雰囲気」が高まったのは、それを裏付けている。

(4) 個の変容 ()は、5月→10月→12月のプロット位置

①担任や友人からの賞賛、励ましを受けて、プラスイメージを形成した。(要支援→満足→非承認)

②いいところ見つけの継続で、友達から賞賛されるよさを感じた。(侵認知→侵認知→満足)

③家庭の影響で意欲喪失していたが、かかわりで変容。皆に声をかけ、休み時間に大勢で遊んでいた。

(侵認知→不満足→満足)

2 実践の課題

(1) Q-U を活用し、変化を見逃さない対応

プロットがよくなったと安心せず、継続観察とQ-Uのチェックが大切。個別対応も重要。

(2) かかわりの質の向上

かかわりの質については、まだまだ高める必要がある。感情交流を継続していくことが必要。

(3) 担任としての実践

集団と個への対応をする実践力をさらに高め、実践を続けていきたい。

VIII 結論

1 集団形成の導入に、身体動作を伴いゲーム性の強いかわり体験をすることは、ほとんどの学級集団においてプラスイメージ形成に効果を発揮する。

2 ①実態に応じた活動の修正、②継続・発展の構想を持つこと、③さまざまな感情交流の場の設定、④教師が連携して個を認めることが、より効果的にかわりを育てる。