

## 【実践報告1】

### 家庭・地域・仲間と共に高め合う「のびっ子」の育成

- 人と豊かにかかわる人間関係づくりの実践を通して -

#### 1 対象集団の状況

本校は守口大根の産地として有名な尾張北部地域にあり、今年で開校29年目を迎えた小学校である。駅に近く便利なため、最近では新興住宅地やマンションなどが増え、地域の様子も少しずつ変わってきている。学校に対して協力的な保護者や地域の方が多く、学校と家庭、地域が一体となって特色を生かした教育活動に取り組むことができる。全校児童は397名で、明るく素直な児童が多く、落ち着いた環境の中で学習や運動に励んでいる。

しかし、本校でも少子化や核家族化、コンピュータゲームの普及による遊びの変化などの影響から、人とかかわりの中で身に付いていた社会性が育たず、「友達とうまく遊べない」「すぐにトラブルを起こす」といった児童が年々増えてきている。文部省が平成12年に実施した「心の健康と生活習慣の関連実態調査」<sup>1)</sup>(2000年)の全国調査と平成19年の4月に実施した本校の調査結果を比較すると、自己効力感や規範意識に関する設問のポイントは高いが、「私はよく口げんかをする」などの行動面に関する設問では、全国調査と同じような数値を示している。

#### 2 支援のねらい

小学校では、学校生活の様々な場面で、小さなことが原因でトラブルとなることが多い。豊かな人間関係を築くためには、コミュニケーション能力の育成を図ることが不可欠である。また、自分や友達のよさに気づき、仲間とかかわることの楽しさを味わわせる場を設定する必要があると考えた。学校全体で児童の心を育てる活動に取り組み、教職員の共通理解の基で、地域と手を結び、学校の特色を生かした活動を進めていくことにした。

発達段階に応じて、低学年では、「自分のことを話す」「友達の話聞く」、中学年では、「かかわり合う」「認め合う」、高学年では、「思いやる」「深め合う」という目標をもち、児童の言語活動や人間関係が豊かになるように支援をすることにした。これを実践することによって、低学年では、「同年齢の友達と仲良くすること」、中学年では、「良心・道徳性・価値の尺度を発達させること」、高学年では、「社会的な集団に対する態度を発達させること」といった発達課題を達成していきたいと考えた。

#### 3 支援の方法

- (1) 学級活動や道徳、総合的な学習の時間に心を育てるグループ・アプローチを全校で実施
- (2) あいさつや「話す」「聞く」を中心としたコミュニケーション能力の育成のために年間計画を作成し、発達段階に応じたグループ・アプローチを全校で実施
- (3) 各教科で人間関係をはぐくむグループ・アプローチを取り入れた学習を实践
- (4) 振り返りや分かち合いの充実

#### 4 支援の効果の確認方法

次記の(1)～(3)を通して、児童の心の状態や社会性を把握し、その効果を確認することができるようにした。

- (1) ソーシャルスキル評価尺度 …… 第1回 18年5月 第2回 19年2月  
第3回 19年4月 第4回 19年7月

人と豊かにかかわる人間関係づくりを進める上で、対人関係に必要な社会性についての児童の意識を知るために、12項目について4件法で調査を行った。(資料1)

- (2) 心の健康評価尺度 …… 第1回 19年2月 第2回 19年4月  
第3回 19年7月

文部省が実施した「心の健康と生活習慣の関連実態調査」(2000年)の中の36の質問から10項目を選んで3件法で調査を行った。

- (3) 振り返りカードへの記述や分かち合いでの児童の様子、事後の変容を観察

活動の終わりに振り返りカードに「聞く態度」、「楽しく取り組めたかどうか」、「活動を通して気付いたこと」などを記述させた。振り返りカードや思いを伝え合う分かち合いの様子などから、児童の自己理解や他者理解、考えの変容や深まりを確認することにした。

## 5 実践

- (1) 活動 「先生を知ろうクイズ」(6年)

### ア ねらい

新しい担任や仲間とのコミュニケーションを図り、これから始まる学級生活に希望や期待を抱くことができるようにする。

### イ 活動の内容

自分で「先生を知ろうクイズ」の答えを考える  
グループ(4, 5人)づくり、机を囲んで座る  
それぞれの答えとそう考えた理由を伝え合う  
みんなで話し合い、グループの答えを決定する  
正解を聞く  
振り返りカードに記入し、分かち合いをする

### ウ 参加者の様子

4月は、出会いの季節である。新しい担任や仲間との出会いに、期待と不安が入り混じった複雑な気持ちを抱えている児童も多い。グループのみんなと協力して問題に取り組む児童の姿は、生き生きとしていた。答えが合っていないグループもあったが、担任の意外な素顔や子供のころの様子などに触れることによって、教師への親しみや期待感が増し、楽しく活動することができた。また、友達の考えを聴き、自分の思いを伝えながらグループの意見をまとめていく活動を通して、友達との距離を縮めることができた。

- ・先生は怖いと思っていたけど、子供のころの様子を知って、おもしろい子だと思いました
- ・答えが分からなかったけれど、みんなで考えていくのが楽しかったです
- ・今度は自分たちがこのクイズをつくってみたいなあと思いました
- ・新しい学級で少し不安だったけれど、友達と仲良くなれそうに感じました

### エ 課題

「先生を知ろうクイズ」は、低学年でも高学年でも楽しく取り組むことができる。各担任が

工夫して問題をつくれれば、他には特別な準備もいらない。学級開きの時期に行うのが効果的であるが、教師だけでなく、児童の相互理解、修学旅行や親子の触れ合いなど、展開の仕方を考えれば、いろいろな場面で効果的に用いることができる。

(2) 活動 「四つのコーナー」<sup>2)</sup> (3年)

ア ねらい

人にはいろいろな考えがあることに気付き 相互理解を深めて仲良くしようとする態度を育てる。

イ 活動の内容

教室の中央に集まり、「四つのコーナー」の約束を聞く  
 「好きな季節」で四つのコーナーに分かれ、理由を伝え合う  
 「好きな勉強」で四つのコーナーに分かれ、理由を伝え合う  
 それぞれのコーナーを代表して、数名の児童が理由を発表する  
 「好きな季節」で同じものを選んだ仲間を探し、手をつないで座る  
 「好きな勉強」で同じものを選んだ仲間を探し、手をつないで座る  
 振り返りカードに記入し、分かち合いをする  
 金子みすゞの「わたしと小鳥とすずと」をみんなで音読する

ウ 参加者の様子

四つのコーナーに均等に分かれることはできなかったが、それぞれのコーナーで中心になって話を進める児童が自然に生まれ、楽しそうに活動することができた。選んだ理由を伝え合う場面では、友達の話に興味深げに聴いていた。自分と同じものを選んで理由が全く違う場合もあり、友達がどのように考えているのかを知ることができた。

どのコーナーにも属さない児童がいたが、その理由を尋ねると、春と秋が好きな理由をきちんと述べることができ、周りも納得していた。

- ・今まであまり気にしていなかったけれど、なるほどと思う理由がありました
- ・自分とは違う友達の意見を聞くことができてよかったです
- ・さんと同じだったので、うれしかったです
- ・この学習を通して、友達について新しい発見がありました

エ 課題

今回は、少人数のグループになり、考えを伝え合ったので、話すことが得意でない児童も自信をもって意見を述べることもできたが、教室の中で四つのグループに分かれ、伝え合うのはやや難しい面もあった。教室内で場所を移動するときの安全性や四つのスペースで同時に理由を伝え合うためには、もう少し広い場所で行った方がよいのではないかと考える。

(3) 活動 「上手な聴き方」<sup>3)</sup> (5年)

ア ねらい

話を聴くための三つのルールを確認して、聴き手と話し手の両方を体験することで、よりよい聴き方のスキルを身に付ける。

イ 活動の内容

「山びことゴン吉」の読み物の範読を聴き、ゴン吉の気持ちを考える  
 教師が聴き手となり、よい聴き方と悪い聴き方の二つのロールプレイを行う

話を聴くための基本的な三つのルールを提示する  
二人で組をつくって、三つのルールを意識して友達の話をお聴く練習をする  
友達に話を上手に聴いてもらった感想を発表する。  
相手を代えて、再度、上手に聴く体験をする  
自分の聴き方を相手にチェックしてもらう  
振り返りカードに記入し、分かち合いをする

#### ウ 参加者の様子

児童は、教師と抽出児童のロールプレイの様子を興味深く眺めていた。その後、二人一組で話を聴く練習を行った。話題は様々であったが、よい聴き方を意識しながら、とても楽しそうに話をすることが見られた。すぐに話ができない児童には教師がテーマを示し、話すきっかけを与えるようにしたところ、話を始めた。聴き手と話し手の両方を体験し、「体を向ける」「話す人を見る」「相いづちを打つ」の三つのルールを実行することによって、話し手が気持ちよく話せることを実感することができた。ふだん仲良くしている子もそうでない子も、一対一で話すことで、今まで知らなかった話を聴いたり、いつもとは違った一面を見付けたりすることができたようだ。さらに、三つのルール以外にも、「質問する」「繰り返す」などのルールを見付け出した児童もいた。

- ・今日は、話を聴いてもらってうれしかったし、気持ちがよかったです
- ・「山びことゴン吉」のゴン吉の気持ちが何となく分かりました。「なんだね」と繰り返してもらって自分の話をちゃんと聴いてくれたことが伝わり、うれしい気持ちになりました
- ・三つのルールを知り、とてもいいことを学んだなあと思いました

#### エ 課題

ロールプレイを取り入れることは、効果的であることが多いが、ふざけ半分になってしまうこともある。みんなの前でロールプレイを行う児童を安易に指名するのではなく、効果が表れやすくなるような人選が重要である。今回のように、教師が行った方がよい場合もある。4月当初からロールプレイを取り入れ、少しずつ慣れさせておくとよい。

二人組で話をする時に、どのように組分けをするかをある程度考えておかないと、うまく話ができない場合もある。その場合は、テーマを提示して何について話すかを決めたり、事前に、簡単な準備をしておいたりするとよい。

#### (4) 活動 「あいさつチェックカードをつくろう」(4年)

##### ア ねらい

一日の中であいさつをする場面がたくさんあることに気付かせ、自分たちの「あいさつチェックカード」つくことで、気持ちのよいあいさつをしようとする心を育てる。

##### イ 活動の内容

あいさつをされてうれしかったことや楽しい気持ちになったことを思い出す  
平日の朝起きてから寝るまでに、だれと、どこで、どんなあいさつをするかを考え、個人用シートに記入する  
自分が考えたものを発表し、班ごとにあいさつチェックカードをつくる  
班ごとにあいさつチェックカードの内容を発表する  
振り返りカードに記入し、分かち合いをする

### ウ 参加者の様子

朝起きてから寝るまでにどんなあいさつをしているか、今まで考えたことがなかった児童にとっては、あいさつについて改めて考える機会になった。人によって、思い付くあいさつの言葉や数が違うが、グループで協力してチェックカードをつくるので、どの子も前向きに取り組んでいた。友達の考えを聴くことによって、考えを深め合い、どのグループもたくさんのあいさつの言葉をシートに書いていた。また、自分の一日のあいさつを振り返ることによって、周りの多くの人たちによって、自分たちが支えられていることに気付くことができた。

- ・あいさつの言葉について考えてみたら、自分が思っていた以上にたくさんあって驚きました
- ・「いただきます」や「ごちそうさま」を家ではあまり言っていませんでした
- ・みんなで作ったカードであいさつがもっとできるようになるといいなあと思います

### エ 課題

個人でチェックカードをつくるのにとっても時間がかかった。それをグループでまとめていくのに、更に時間がかかった。一時間の流れの中で活動ができるように、個人で書くことはやめ、グループの話合い活動からスタートするなど、時間配分や展開の仕方を工夫する必要がある。

あいさつをした方がよいことは分かっているがなかなか実践できないので、作成したチェックカードを事後の活動に生かしていけるかが課題としてあがってきた。また、この時間で終わりにしないように、学級全体のカードをつくるなど、発展的な活動を取り入れていけるとよい。

(5) 活動 「おたんじょうびおめでとう」<sup>4)</sup> (1年)

#### ア ねらい

みんなで活動することや友達の話聞くこと、認め合うことの大切さに気付く。

#### イ 活動の内容

グループ(3, 4人)をつくり、机を囲んで座る  
 指示書を読み、本時のねらいや約束を確認する  
 「おたんじょうびおめでとう」の絵をグループに1枚ずつ配る  
 グループの一人が廊下の絵を見に行き、間違いを見付けみんなに伝える  
 次の子は前の子の答えが合っているか確認し、他の間違いを見付け、みんなに伝える  
 間違いを確認できたら、その場所を赤鉛筆で囲む  
 答えの確認をする  
 振り返りカードに記入し、分かち合いをする

### ウ 参加者の様子

低学年の児童は、作業の速さにも個人差が大きく、間違い探しに個人で取り組みれば、その差は、歴然である。しかし、グループワークでは正解不正解よりも大切なものがある。それは、みんなで協力することによって、一人では得られない喜びがあるからである。この活動でも、グループの中で、困っている子に助言をする姿や、活動が行き詰まったときに、適切な意見を述べる子の姿が見られた。今回は、答えが22個あり、得意な子もそうでない子も、楽しく活動できていた。

- ・みんなでやったので、とても楽しかった
- ・わたしはあまり見付けられなかったけれど、みんなが頑張ってくれました
- ・間違いを全部見付けられなかったけれど、またやりたいです

- ・ ちゃんが「上の方を見るといいよ」と教えてくれました

### エ 課題

この活動で一番課題となるのは、児童が「走らない」「大声を出さない」などの約束を守り、協力することができたかである。答えを急ぎすぎるあまり廊下に走り出す子やきちんと座る前に大きな声で見付けた間違いを口にしてしまう子など、1年生には徹底できない点も多かった。

また、活動がうまくいくように、どのグループにも話し合い活動の中心となることのできる児童を配置するなど、グループをつくる時に配慮をする必要がある。

### (6) 活動 「もじもじゲーム」<sup>5)</sup> (4年)

#### ア ねらい

グループで動物の名前を作る活動を行うことにより、友達の気持ちに気付き、相手の立場に立つて行動することの大切さを感じることができるようになる。

#### イ 活動の内容

グループ(4, 5人)に分かれ、台紙の周りに輪になって座る  
 約束(声を出さない・同じものは作らない・人のカードを取らない)を聴く  
 ひらがな文字カード(一人40枚程度)を配る  
 カードを使って動物の名前をつくる  
 動物の名前が完成したら、中央の台紙に並べる  
 他の人の様子を見て、必要なカードを黙って渡す  
 動物の名前が幾つできたかを確認する  
 振り返りカードを記入し、分かち合いを行う

#### ウ 参加者の様子

児童は、約束を守って静かに作業に取り組んでいた。自分の手持ちのカードで名前を作ろうとカードを並べてみるのだが、一文字が足りずに何度もやり直す姿が見られた。今回は、班で競い合うことを明確な目標に掲げなかったために、自分のカードで名前をつくることにこだわってしまい、周りの友達の様子にまで配慮することができなかった児童が多かった。「班で協力して動物の名前をたくさん作ろう」というような課題をもたせれば、友達が足りないカードは何であるかに気付き、自分のカードを渡すことができる児童が増えたと思う。

振り返りや分かち合いの場面で、上手に協力できた班や長い名前を作ることでできた班を紹介したところ、周りから賞賛の拍手があがった。

- ・ 私が困っていたら、友達がそっとカードを渡してくれたので、名前をつくることができました
- ・ 自分のカードを見るだけで、友達の様子を見ることができませんでした。他の班は、たくさんつくっていました。次にやる時は、もっとカードを渡してあげたいです
- ・ 言葉はなくても、相手の気持ちが分かるんだなあと思いました

### エ 課題

「もじもじゲーム」で使用するカードは、枚数が多いことに加え、一枚一枚がたいへん小さいので、作成するのにとても手間がかかるという難点がある。また、カードを並べる場所やカードの紙質にも工夫が必要である。今回は、机の高さがそろわないことなどから、床の上にカードを並べることにしたが、風で飛びそうになるという問題があった。

しかし、カードの枚数や活動内容を工夫すれば、低中高学年のいずれでも楽しく取り組みながら、効果を上げることができると考えられる。例えば、学年の発達段階を考えて、ローマ字のカードにしたり漢字のカードにしたりすると、同じ「もじもじゲーム」でも、取組が違ってくる。児童が互いにより深くかかわることができるように、学級や学年の実態に応じて活動内容を考えていけるとよい。

#### (7) 活動 「サバイバル」<sup>6)</sup> (5年)

##### ア ねらい

十分に話し合うことによって意見の違いを調整し、皆が満足できる決定をする方法を体験する。

##### イ 活動の内容

コンセンサス(多数決とは違った意志決定の仕方)を知る  
 「サバイバル」の問題を読み、答えとそう考えた理由を書く  
 グループの全員の答えを集計表に記入する  
 選んだ答えとその理由を順番に発表する  
 多数決ではなく、みんなで納得できるように話し合い、班の答えを決定する  
 正解を聞く  
 振り返りカードを記入し、分かち合いを行う

##### ウ 参加者の様子

今までは、多数決で決めていくのが当たり前だと考えていた児童にとって、コンセンサスの考え方は新鮮であったようだ。

振り返りカードを見ると、「自分の言いたいことが十分に言えた」「友達の考えをしっかりと聞くことができた」と答えていた児童が多かった。全員が合意するには少し時間がかかったけれど、多数決よりも自分の意見がしっかりと言えるし、相手の考えをよく聞くことができるという利点に気付くことができたようだ。いつもは、少数派の意見が取り上げられることは少ないが、「少数派の中に正解があるかもしれない」という教師の言葉を聴いて、少数派の意見にもしっかりと耳を傾けることができた。

- ・人の意見をしっかりと聞くことができ考えを深め合えるので、よかったですと思いました
- ・私たちは最初4対1ですごく差がありました。もし多数決だったら答えは違っていました。コンセンサスはたくさんの意見が言えるからいいと思います
- ・もしかしたら大人になってこんなことがあるかもしれないから、役に立ちそうでした
- ・みんなで答えを出すことはとてもいいということが分かりました。一人で考えるよりみんなで考えると、自分の足りないところも補えるし、とてもいい答えになるのでまたやりたいと思いました

##### エ 課題

「サバイバル」の話合い活動が盛り上がるかどうかは、課題の設定によると言える。答えが分かるように、グループでの十分な話し合いに耐えうるものであり、なおかつ、最後に正解を発表した時に、なるほどと思わせるものでなければならない。全員の答えが初めから同じものに偏ってしまうと、話し合うまでもなくグループの答えが決定してしまうことになる。少数意見が正解であるような課題づくりをすることができれば、コンセンサスの大切さを十分に感じ取らせることができる。

また、話し合うことに慣れていない児童もいるので、日ごろから聞く力や話す力を鍛えておく必要がある。話すことが苦手な児童がいる場合は、話型を提示するなどして、自分の思いを伝えられるように配慮するとよい。

(8) 活動 「わたしたちのお店屋さん」<sup>7)</sup> (5年)

ア ねらい

自分の情報を伝えながら友達の意見をしっかり聴き、仲間の気持ちを思いやって活動する。

イ 活動の内容

グループ(4, 5人)をつくり、机を囲んで座る  
 情報カードを裏向きにしてみんなで分け、解答用紙をグループに1枚ずつ配る  
 情報カードの内容を他人には見せずに言葉で伝え、白地図に答えを書き込む  
 答え合わせをする  
 振り返りカードに記入し、分かち合いをする

ウ 参加者の様子

情報を伝え合い、協力して問題に答えていくグループワークは、児童にとっては楽しい活動である。今回は、導入段階で、何のためにやるのかというねらいを児童に確認することが不十分であったために、正解を出すことに必死になり、友達の意見を聞くことや思いやることができなかったグループもあった。

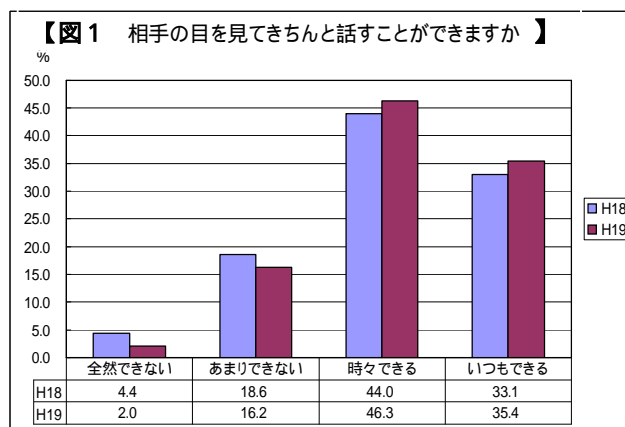
- ・グループで協力し合うと、みんなとの親しみが深まる気がしました
- ・みんなで問題を解くと、聴いたり考えたりして深め合うことができました
- ・わたしはあまり意見を言えない方だけど、今日はカードに書いてあることや分かったことを言え  
たし、みんなが話を聴いてくれて自信がもてました
- ・わたしが意見を変えてしまったので、みんなにもっと聴けばよかったと思います

エ 課題

グループワークでは相互のかかわりが発生することが大切である。その点で幾つかの課題が残った。正解を書き込む白地図が小さかったため、特定の子が持ち込んでしまい、みんなの活動にならなかった。答えを書いては消すことを繰り返すグループもあり、時間的な無駄も多かった。また、一人当たりの情報カードの枚数が多く、自分のカードに頼り、友達の情報を聞く気持ちが薄れてしまった。グループ構成やカードの数などを考慮し、お店やさんのカードがその上に並ぶように白地図を大きくするなど、作業がみんなのものになるように工夫をする必要がある。

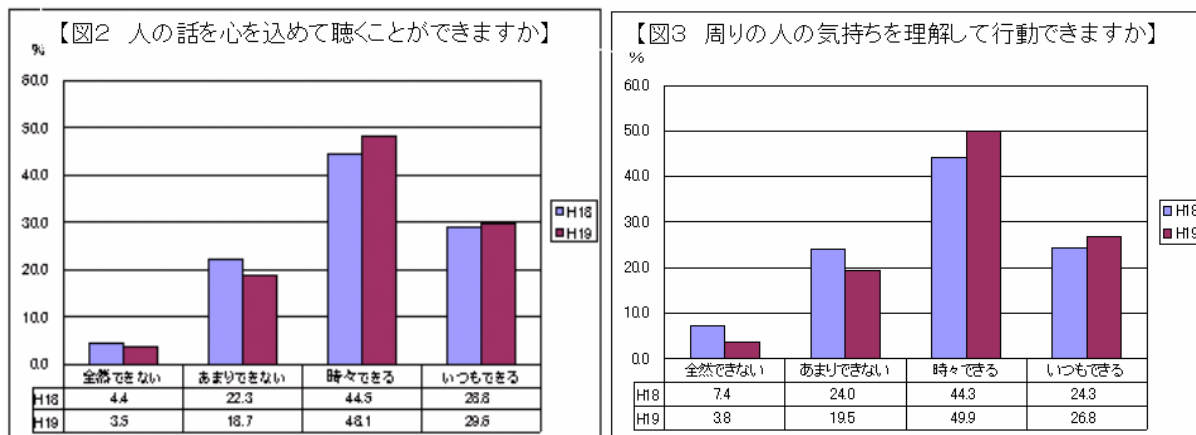
## 6 結果と考察

ソーシャルスキル評定尺度調査で特に向上が見られたのは、「相手の目を見てきちんと話すことができますか」(図1)、「人の話を心を込めて聴くことができますか」(図2)、「周りの人の気持ちを理解して行動することができますか」(図3)であった。図1から3のグラフから分布のピークが全体に望まし



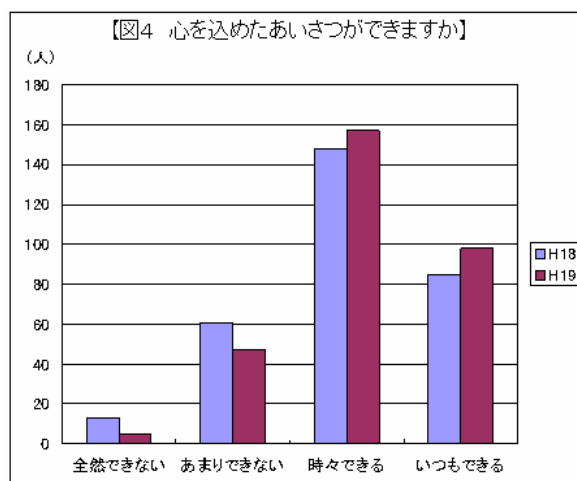


い方向に推移していることが分かり、豊かな人間関係を築くために必要な社会性が向上しているという結果が表れた。



学級活動や道徳などで、あいさつのスキルを学び、あいさつの意欲を高める活動を行ったり、家庭と連携してあいさつチェックカードに取り組んだりしたことによって、今まで、あいさつについてあまり意識していなかった児童も、あいさつを交わしたり笑顔で話し掛けたりすることで、相手も自分もよい気持ちになることが分かり、以前よりあいさつができるようになった。

図4は、「心を込めたあいさつができますか」という設問に対する平成18年度と19年度の児童の回答の結果である。昨年度と比較して、「できない」と答えた児童が減り、「できる」と答えた児童が増えたことが分かる。さらに、表1は、平成19年度の2年生から6年生までの各個人について、平成18年度と19年度の「心を込めたあいさつができますか」という4件法の設問での回答の推移をまとめたものである(表の中で、4は「いつもできる」、3は「時々できる」、2は「あまりできない」、1は「全然できない」を表している)。



例えば、左端の網掛けの列を例に挙げると、平成18年度に3と答え、平成19年度に4と答えた児童は38人おり、全体比は12.4%であることを示している。昨年より自己評価が上回った児童が全体の30.0%で、昨年と変わらない児童が49.7%、昨年より下回った児童が20.3%であった。この結果、昨年に比べて、あいさつができるようになったと感じている児童の方が、そうでない児童よりも多いことが分かった。全校、さらには、家庭・地域を巻き込んでの取組が、少しずつ成果となって表れてきていることが分かる。

このように、全校体制で計画的、系統的な教育課程を練り上げ、グループ・アプローチに取り組んだことによって“あいさつ”について、確実に成果が上がってきている。

【表1 あいさつに関する個人の回答の推移】

18年度	3	2	1	2	1	1	4	3	2	1	4	4	4	3	3	2	
19年度	4	4	4	3	3	2	4	3	2	1	3	2	1	2	1	1	
人数(人)	38	11	1	31	9	2	48	87	17	1	30	6	1	22	1	2	307人
割合(%)	12.4	3.6	0.3	10.1	2.9	0.7	15.6	28.3	5.5	0.3	9.8	2.0	0.3	7.2	0.3	0.7	100%
変容	自己評価が上がった30.0%						変わらない49.7%				自己評価が下がった20.3%						

「心の健康と生活習の関連実態調査」の心の健康についての全国の集計結果と19年度の本校の調査資料とを比較すると、自己効力感については、4月も7月も高いポイントを示していた。不安傾向についてはあまり差が見られないが、「学校は楽しいと思う」という項目では、「よく当てはまる」と答えている児童は58%で、全国平均を5ポイント上回っていた(7月時)。「約束を守らなくてもよいと思う」という設問に「当てはまらない」と答えた児童は全国平均と比べて8ポイント高く(7月時)、規範意識が高いことが分かった。「私は友達をぶったり乱暴する」という行動面の設問では、全国との差があまり見られなかった。しかし、「私はよく口げんかをする」という項目では、「よく当てはまる」と答えた児童は21%で、全国平均の25%より4ポイント低くなっており(7月時)、グループ・アプローチの成果があったと考えられる(資料1)。

19年度の4月と7月の本校の調査資料を比較すると、全校集計の結果では、大きな変化は見られなかった。しかし、低学年では、成果が上がっている項目が見られた。特に、行動に関する設問や自己効力感に関する設問に実践の成果が表れていた。

図5から分かるように、2年女子では、4月に比べて7月は、全国データと比較して、「人にすぐ乱暴な言葉や汚い言葉を使ってしまう」や「私はよく口げんかをする」という項目で、「よく当てはまる」と答えている児童が減少した。他の学年でも、以前はささいなことからけんかになることが多かったが、人間関係のトラブルが減り、仲間とうまくかかわることができるようになった。振り返りカードに記述された「自分とは違う友達の意見を聞くことができてよかった」という児童の言葉から「相手の気持ちを理解する」「上手な聴き方」「上手な頼み方」「上手な断り方」などの授業に道徳や学級活動で取り組んだことが、相手の気持ちを考えた言動につながり、人間関係のトラブルの減少につながったことが分かる。

【図5 行動(2年女子)】

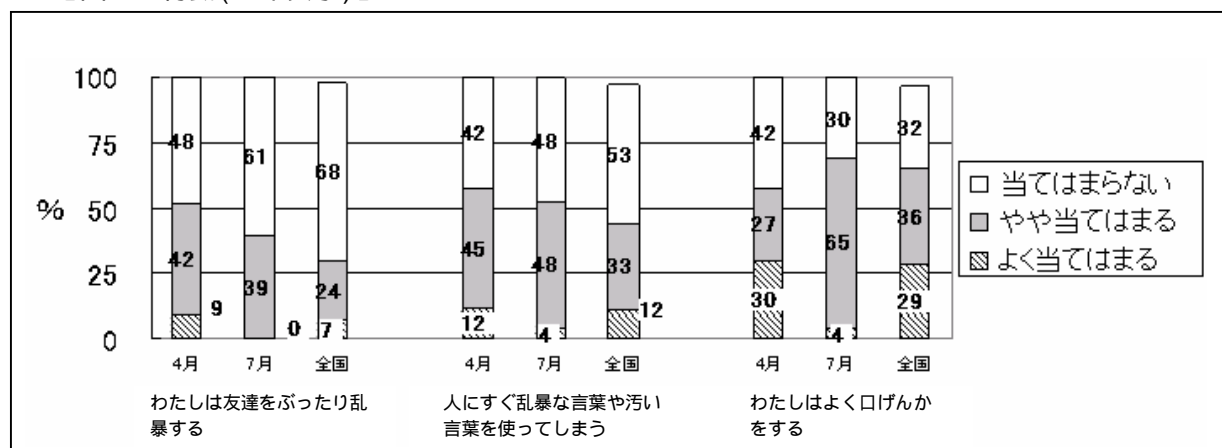
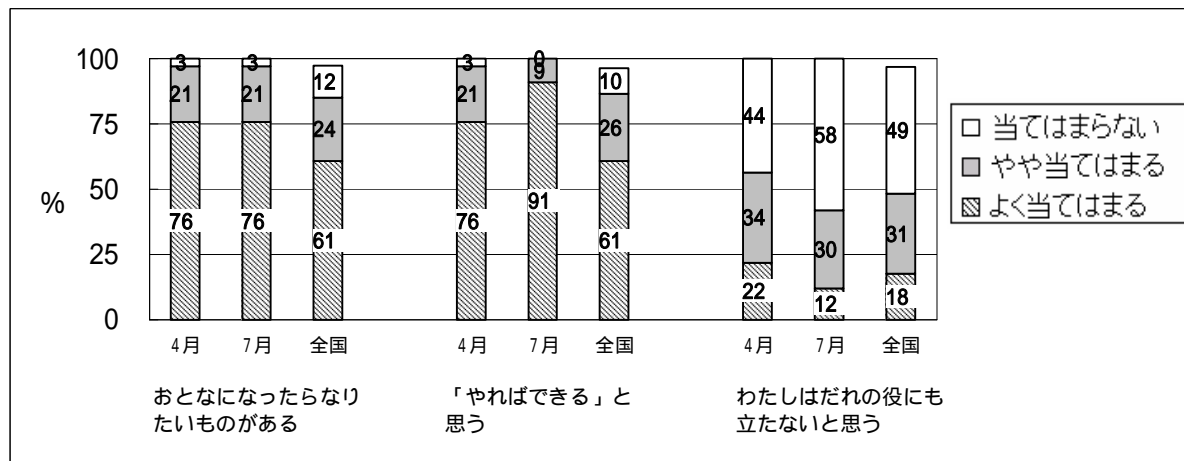


図6から分かるように、2年生男子では、自己効力感に関する「やればできると思う」という項目で、「よく当てはまる」と答えている児童の割合が7月は15ポイント高くなった。

このことから、授業の終わりの「振り返り」や「分かち合い」で自分や友達のよさに気付くことによって自己効力感が増し、意欲向上につながったと考えられる。振り返りカードの記述からは、どの学年においても、仲間や集団に対する意識や態度の向上が見られた。また、分かち合いを行ったことによって、更なる気付きが生まれ、自己理解や他者理解が深まった。

【図6 自己効力感(2年男子)】



学級活動や道徳などで人間関係づくりに必要なスキルを養い、心を育てる活動に取り組んだことによって、日常の場面で児童同士が互いを思いやる姿が見られるようになった。“同年齢の友達と仲良くする”という発達課題に対して、低学年では「おたんじょうびおめでとう」「みんなでコピー」などを行ったことによって、みんなで協力することの楽しさや大切さを感じ、けんかやもめ事が減った。“良心・道徳性・価値の尺度を発達させる”という発達課題に対して、中学年では「四つのコーナー」「もじもじゲーム」などを行ったことによって、相手の気持ちを考え、認め合う姿勢が培われ、温かい学級の雰囲気生まれた。“社会的な集団に対する態度を発達させる”という発達課題に対して、高学年では「サバイバル」「あいさつチェック」「上手な聴き方」などを行ったことによって、気持ちを伝え合うことの大切さを学び、集団を高めていけるような言動がとれるようになった。

学校全体で人とかがわるために必要な技能を身に付けさせるトレーニングや自己理解・他者他理解を深めるグループ・アプローチを行ったことによって、周りの人の気持ちを考えて行動できるような心の発達の支援に効果を上げることができた。

#### < 参考資料 >

- 1) 文部科学省『心の健康と生活習慣に関する指導』(文部科学省, 2003) pp 19 - 34
- 2) 古角好美『セルフエスティームを育てる心の学習』(東山書房, 2000)
- 3) 國分康孝『ソーシャルスキル教育で子どもが変わる』(図書文化, 2005) pp62 - 65
- 4) 坂野公信『協力すれば何かが変わる』(遊戯社, 2005) pp53 - 58
- 5) 日本学校 GWT 研究会『学校グループワーク・トレーニング3』(遊戯社, 2003) pp30 - 33
- 6) 星野欣生・津村俊充『クリエイティブスクール』(プレスタイム, 2003) pp173 - 200
- 7) 横浜市学校 GWT 研究会『学校グループワーク・トレーニング』(遊戯社, 2005) pp21 - 26