

小学校 学級経営

小学校中学年における人間関係形成能力を育むための研究
ードラマケーションを取り入れたキャリア意識向上プログラムの実践を通してー

教育相談課 研究員 久 慈 直 子

要 旨

小学校中学年児童に対して、自己についての発見や社会との関係等を向上させるためのキャリア意識向上プログラムを実施し、自己についての理解を深め、他者との相違点に気付くことが、人間関係形成能力を育むことに有効かどうかを検証した。その結果、キャリア意識に関する「人間関係形成」及び社会的スキルにおいて評価点の低かった下位グループ児童は有意に向上し、人間関係づくりをする上でドラマケーションを取り入れたプログラムの効果が明らかになった。

キーワード：小学校 人間関係づくり キャリア教育 構成的グループエンカウンター
ソーシャルスキルトレーニング ドラマケーション

I 主題設定の理由

近年、子どもたちが育つ社会環境が大きく変化している。産業・経済の構造的変化、雇用の多様化・流動化等により、ニートやフリーターなど定職に就かない若者が増えた。また、若年者の早期離職も問題になっている。独立行政法人労働政策研究・研修機構「若年者の離職理由と職場定着に関する調査」（2007）によると、離職理由の上位には「仕事上のストレス」「給与に不満」「労働時間が長い」「職場の人間関係がづらい」が並ぶ。さらに、文部科学省「小学校キャリア教育の手引き（改訂版）」（2011）によると、このような環境の変化により、「人間関係をうまく築くことができない」「自分で意思決定できない」「自己肯定感をもてない」「将来に希望をもつことができない」といった子どもが増加しているという。

平成11年の中央教育審議会答申「初等中等教育と高等教育との接続の改善について」において「キャリア教育」の必要性が提唱された。同審議会は「キャリア教育を小学校段階から発達段階に応じて実施する必要がある」と提言した。これを受け、本県においても「青森県教育委員会の『施策の柱』」（2013, 2014）の一つにキャリア教育を位置付け、取組を推進しているところである。

小学校段階のキャリア教育は、進路の選択を迫るのではなく、「進路の探索・選択にかかる基盤形成の時期」と捉えることが重要である。「小学校キャリア教育の手引き（改訂版）」（2011）では、「小学校におけるキャリア教育の目標例」の一つとして「自己及び他者への積極的関心の形成・発展」が示されており、「他者とコミュニケーションをとる能力・態度を中心に、挨拶や返事、応答の仕方などの基本的な生活習慣の確立や、遊びや集団活動を通しての人間関係能力の育成」を小学校段階で行うことが、「中学校や高等学校段階における人格の形成に大きな影響がある」としている。

そこで本研究では、小学校中学年におけるキャリア意識を高めるために、自己についての発見や社会との関係等を向上させるためのキャリア意識向上プログラムを実践し、自己についての理解を深め、他者とのより良い人間関係を築くことが、人間関係形成能力を育むことに有効な手立ての一つとなり得るだろうと考え本主題を設定した。

II 研究目標

友達との関わりや集団での活動が増え始める小学校中学年児童に対して、コミュニケーション能力や表現力を高めるためのドラマケーション等を取り入れたキャリア意識向上プログラムを実践し、自己についての理解を深め、他者との相違点に気付くことが、人間関係形成能力を育むことに有効であることを実践的に明らかにする。

Ⅲ 研究仮説

小学校中学年を対象に、コミュニケーション能力や表現力を高めるためのドラマケーション等を取り入れたキャリア意識向上プログラムを実践し、自己についての理解を深め、他者との相違点に気付くことで、人間関係形成能力を育むことができるであろう。

Ⅳ 研究の実際とその考察

1 人間関係形成能力について

国立教育政策研究所生徒指導研究センターが2002年に開発した「職業観・勤労観を育む学習プログラムの枠組み(例)」に示された「人間関係形成能力」に基づき、「他者の個性を尊重し、自己の個性を発揮しながら、様々な人々とコミュニケーションを図り、協力・共同してものごとに取り組む」能力を人間関係形成能力と定義付け、検証を行った。

2 キャリア意識向上プログラムについて

(1) キャリア意識の定義

中央教育審議会は「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について(答申)」(2011)において「社会の中で自分の役割を果たしながら、自分らしい生き方を実現していく過程」をキャリア発達と定義している。新見・前田(2009)は「キャリア発達にかかわる基礎的な意欲・態度・能力に対する個人の自己評価」をキャリア意識と定義している。本研究では、このキャリア意識の定義に基づいて検証を行うことにした。

(2) キャリア意識向上プログラム

キャリア発達を促す活動として、ドラマケーション、構成的グループエンカウンター、ソーシャルスキルトレーニング、対人関係ゲームを組み合わせ、自己についての理解を深め、他者との相違点に気付かせるようなキャリア意識向上プログラム(以下、「プログラム」)を作成した。

ア ドラマケーション

ドラマケーションとは、平成17年度文部科学省委託事業専修学校教育重点支援プラン「コミュニケーション能力と表現力を高める演技・演劇による自己啓発プログラムの研究開発」(学校法人東放学園高等専修学校)において検証された教育プログラムである。「ドラマ」と「コミュニケーション」を合わせた造語で演劇の要素を取り入れ、身体を使ったコミュニケーションゲームや表現遊びを行う。「仲良くなる(関係を作る)」「からだを感じる(五感の覚醒)」「コミュニケーションを楽しむ」「表現を楽しむ」の四つのカテゴリーがあり、一つの活動は5分程度でできるため、四つのカテゴリー全てを段階的に組み合わせたり、ねらいに合った活動の一つだけ行ったりして、本研究の二年次から目的に応じて取り入れるようにした。

イ 構成的グループエンカウンター(以下、「SGE」)

SGEとは、時間やルール等の枠をもったエクササイズを通して、人との触れ合いと自他発見を促す活動である。自己理解、他者理解を目的としたエクササイズを中心にプログラムに取り入れ、主に本研究の一年次に実施した。

ウ ソーシャルスキルトレーニング(以下、「SST」)

SSTとは、良好な人間関係を形成し、それを維持していくために必要な知識と具体的な技術やこつのことである。児童の実態に合わせて、必要なSSTをプログラムに取り入れ、次時の活動でも生かせるように配慮した。

エ 対人関係ゲーム

対人関係ゲームとは、学級集団の人間関係づくりのためのカウンセリング技法の一つである。プログラムの前半には、多くの人と交流できるような「関係するゲーム」を取り入れ、後半には、「協力するゲーム」で人と協力する楽しさを経験できるようにした。

3 検証尺度について

(1) キャリア意識尺度

中央教育審議会在「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について(答申)」(2011)

で示した基礎的・汎用的能力に基づき、学校ではそれぞれキャリア教育を実践している。この基礎的・汎用的能力は国立教育政策研究所生徒指導研究センター（2002）が提示した「キャリア発達にかかわる諸能力（例）」（4領域8能力）に関して指摘された課題を克服するために再構成されたものであり、4領域8能力に共通する要素が多く含まれている（図1）。

そこで、児童のキャリア意識の変容を見るために、新見・前田（2009）の「小学生用キャリア意識尺度」を使用した。人間関係形成9項目、情報活用8項目、将来設計6項目、意思決定8項目の計31項目で構成され、「とてもそう思う」「わりとそう思う」「どちらかというと思う」「どちらかというと思わない」「あまりそう思わない」「とてもそう思わない」の6件法で回答を求めた（表1）。実施前は、プログラム作成のための参考とし、実施後は児童の変容を見るための資料として使用した。

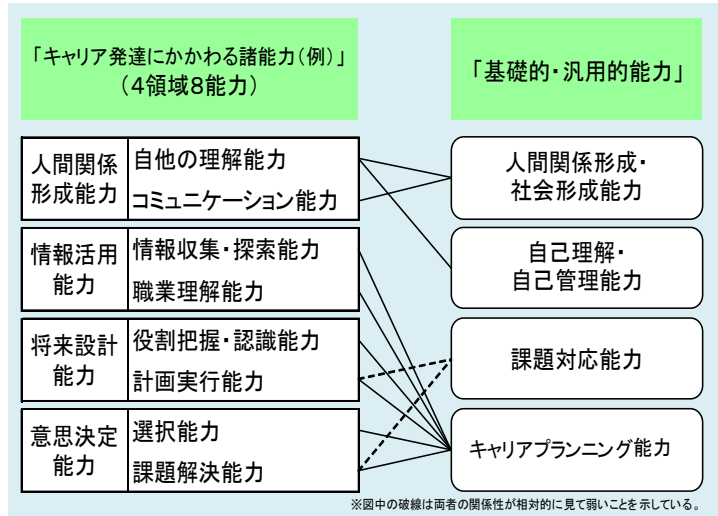


図1 「4領域8能力」と「基礎的・汎用的能力」との相互関係

表1 キャリア意識尺度質問項目

人間関係形成	
1	自分が話したいことがあると、人の話を聞かないでしゃべると思う
2	友だちのよいところをもっと知りたいと思う
3	友だちが困ったときには、助けることができると思う
4	友だちの気持ちを大切にすることができると思う
5	自分がいやなことは、友だちにははっきり言うべきだと思う
6	友だちのよくないところは注意すべきだと思う
7	自分の気持ちや考えを友だちにわかりやすく伝えることができると思う
8	落ち込んでいても、友だちとは明るく話ができると思う
9	自分と意見が合わない人とは付き合わないようにすると思う
情報活用	
10	中学校ではどんな勉強するのか知りたいと思う
11	調べようと思ったら、インターネットなどを使って自分で調べることができると思う
12	わからないことは、先生や友だちに聞くことができると思う
13	調べたことを人にわかりやすく発表することができると思う
14	何かを決めるときには、情報は多いほうが良いと思う
15	働いている人はどのようにして、その職業についてのかを知りたいと思う
16	大人の人は自分の好きな仕事をしていると思う
17	遊んでばかりいると、りっぱな大人になれないと思う
将来設計	
18	人から頼まれたことでも、うまくできないと、やめてしまうと思う
19	子どもは、将来のためにしっかりと勉強すべきだと思う
20	計画や時間を決めて勉強したいと思う
21	自分の未来は明るいと思う
22	だらだらとテレビをみないようにしようと思う
23	計画を立てても、そのとおりにできないと思う
意思決定	
24	みんなと意見が違ってても、自分の意見を言うことができると思う
25	何かを選ぶとき、あまり迷わずに決めることができると思う
26	遊びに行く前に勉強や宿題をすませるほうが良いと思う
27	困ったときには、誰かに助けてほしいと思う
28	すぐにできなくても、できるまでがんばろうと思う
29	失敗しても、あきらめずに、うまくいくまでがんばろうと思う
30	友だちとけんかしても、うまく仲直りができると思う
31	失敗したことを反省しても仕方がないと思う

(2) K i S S - 1 8

人間関係形成能力を身に付けるためには、対人関係を円滑に築くことが必要だと考える。菊池（2004）は社会的スキルを「対人関係を円滑にするスキル」と定義している。そこで、社会的スキルを身に付けている程度を測定するために、菊池（1988）の「K i S S - 1 8（Kikuchi's Social Skill Scale・18項目版）」を使用した。小学生用に質問項目を平易な表現に換えて、「いつもそうだ」「たいていそうだ」「どちらともいえない」「たいていそうでない」「いつもそうでない」の5件法で回答を求めた。実施前はプログラム作成のための参考とし、実施後は児童の変容を見るための資料として使用した（表2）。

表2 K i S S - 1 8 質問項目

	項 目
1	人と話していて、あまり会話がとちゅうでできることがないほうですか。
2	人にやってもらいたいことを、うまく言ってさせることができますか。
3	他の人を助けることを、上手にやれますか。
4	相手がおこっているときに、うまく気持ちを落ち着かせることができますか。
5	知らない人とでも、すぐに話を始めることができますか。
6	まわりの人たちとのあいだでトラブルがおきても、それを上手に解決できますか。
7	こわいとかおそろしいと感じたときに、その気持ちをうまくおさえることができますか。
8	気持ちが合わずうまくいかないことがあった相手と、上手に仲直りできますか。
9	係の仕事などをするとき、何をどうやったらよいか決められますか。
10	他の人が話しているところに、簡単に入っていけますか。
11	相手から失敗をせめられたときにも、それをおこらないで聞くことができますか。
12	係の仕事などをするとき、どこに問題があるかすぐに見つけることができますか。
13	自分の気持ちを、素直に表すことができますか。
14	あちこちからくいちがう話が伝わってきても、どれが正しい話か自分で考えることができますか。
15	初めて会った人に、自己紹介が上手にできますか。
16	何か失敗したときに、すぐに謝ることができますか。
17	まわりの人たちが自分とはちがった考えをもっている、うまくやっていけますか。
18	係の仕事や行事などで自分のめあてをすぐに決めることができますか。

4 平成25年度研究の実際について

(1) プログラムについて

発達段階を考えたときに、低学年で学校への適応を果たして、徐々に自分のことが自分でできるようになり、周りの友達に目を向け始めるようになるのが中学年である。そのため、友達との関わりや集団での活動が増え始める中学年を対象にすることにした。まず、友達とうまく関わるために必要なスキルを学習し、そのスキルを使って友達と交流することができるような流れでプログラムを構成した。キャリア発達を促すために、意識的に職業や自分の将来について考える活動も取り入れるようにした。キャリア意識尺度による事前調査の結果から「何かを選ぶとき、あまり迷わずに決めることができると思う」と「自分と意見が合わない人とは付き合わないようにすると思う」という質問項目の評価点が低かったため、「二者択一」という活動を取り入れ、一定の時間内に二つの選択肢からどちらか一方を選択させた。自分と違う考え方や感じ方をする人がいることを知り、お互いの好みや考えを伝え合うことで相互理解を図れるようにした。

(2) 検証授業について

研究協力校第3学年児童 107名（1組27名、2組26名、3組27名、4組27名）を対象に、学級ごとに10月に4回検証授業を行った（表3）。

表3 プログラム

	期日	題材名	ねらい	プログラム
1	10/ 8 (火)	うれしい話の聞き方	「話すのがうれしくなる聞き方」のポイントに気を付けて話を聞くことにより、相手の気持ちを考えて積極的に話を聞こうとする意欲をもつことができるとともに、積極的に話を聞いてもらうことの心地良さに気付くことができる。	・〇〇先生を知る イエス・ノークイズ ・うれしい話の聞き方
2	10/ 9 (水)	友だち大発見！！	インタビュー活動を通して、友達のまだ知らないことを発見し、他者理解を図るとともに、自己を見つめ、友達と比べることで自己理解を深めることができる。	・進化ジャンケン ・友達発見
3	10/10 (木)	どっちがいい？	異なる職業の中からどちらか一方を選択し、お互いの好みや考え方を伝え合うことで相互理解を促進し、自分らしく生きようとする事ができる。	・バースデーチェーン ・二者択一
4	10/11 (金)	ブレインストーミング	ブレインストーミングを使ってたくさんのアイディアを出すことにより、自分のなりたい大人になるためにどんなことをすればよいかを考え、実践してみようという意欲をもつことができる。	・ブレインストーミング

ア 1時間目

「うれしい話の聞き方」では、聞くスキルの向上を図った。自己紹介シートを基に、上手な聞き方のポイントに気を付けながら2人組で練習をした。児童の感想には、「私が話しているときにうなずきながら聞いてくれてとてもうれしかったので、私もこれからうなずきながらきちんと聞いてあげたい」などがあった。

イ 2時間目

「友だち大発見！！」では、1時間目で学習した「聞くスキル」を使い、より多くの友達と関わるように10人以上にインタビューする活動をした。児童の感想には、「あまり話したことの無い人と仲良くできてよかった」「友達と質問し合っていると、この人と一緒だ、と思うところがたくさんあった」などがあった。

ウ 3時間目

「どっちがいい？」では、誕生日順に並び、偶然隣り合った人同士のペアで活動した。異なる二つの職業のうち、自分が就きたい方を選び、その理由をお互いに伝え合った。児童の感想には、「友達の好み分かってうれしかった。もっと友達のことを知りたい」「どっちにしようか迷ったけど、自分で決められて良かった」などがあった。

エ 4時間目

「ブレインストーミング」では、4～5人のグループになり、なりたい大人像と大人になったらしてみたいことについて伝え合い、その実現に向けて今からやっておくべきことは何かをグループで相談した。その際、「できるわけがない」や「無理」といった否定的な意見は言わないというルールを設定した。児童の感想には、「みんなの将来の夢が知れて良かった」「自分の夢をかなえるためにどうすればいいかをみんなが考えてくれてうれしかった」「夢をかなえるために、これからもやれることからやっていきたい」などがあった。

(3) 児童の変容

ア キャリア意識尺度

研究協力校において、4回の検証授業終了後、事後調査を行い下位尺度ごとの評価点の平均を t 検定

により比較した結果、キャリア意識尺度においては、下位尺度の中の「情報活用」と「意思決定」において評価点の平均が上昇し、1%水準で有意な差が認められた。しかし「人間関係形成」においては、わずかに数値は上昇したものの、有意な差は認められなかった(表4)。

表4 キャリア意識尺度 t 検定の結果

下位尺度	人数	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	t 値
人間関係形成	107	4.74(0.86)	4.78(0.92)	-0.49
情報活用	107	4.49(0.87)	4.74(0.98)	-2.77 **
将来設計	107	4.64(0.97)	4.62(1.00)	0.34
意思決定	107	4.32(0.95)	4.60(0.91)	-3.43 **

** $p < .01$.

イ KiSS-18 尺度

KiSS-18 尺度において評価点の平均が上昇し、0.1%水準で有意な差が認められた(表5)。

表5 KiSS-18 尺度 t 検定の結果

	人数	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	t 値
社会的スキル	107	3.47(0.83)	3.75(0.69)	-4.34 ***

*** $p < .001$.

(4) 考察

一年次のプログラムでは、具体的な職業を取り上げて友達と意見を交換し合ったり、自分の将来について考えたりする活動を行ったため、「情報活用」と「意思決定」の向上が見られたものと思われる。

一方で、社会的スキルの向上は見られたものの、「人間関係形成」について十分な効果を確認するには至らなかった。プログラムの内容が、人間関係づくりよりも将来を考えたり職業を意識させたりするようなものに傾いていたことや短期間に集中して授業を行ったこと等が理由として考えられる。さらに、「人間関係形成」が他の下位尺度に比べて高い数値を示しており、伸びしろが少ないことも原因の一つとして考えられる。

一年次の検証内容であった「人間関係形成能力が育まれるかどうか」については、ねらいをきちんと絞り込めていなかったために十分な効果を確認するには至らなかったものの、児童の感想からSGE等によるプログラムには一定の成果が見られたと考える。そこで、二年次はキャリア意識尺度における「人間関係形成」の項目及びKiSS-18 尺度において、それぞれ評価点の平均が低かった下位グループ児童の人間関係づくりに重点を置き、ドラマケーションを取り入れたプログラムを構成することにした。

5 平成26年度研究の実際について

(1) プログラムについて

下位グループ児童に人間関係づくりの楽しさを感じてもらうために、プログラム全体の導入として、1回目の検証授業はドラマケーションのみで構成し、たくさんの人と関わる体験をさせることにした。そのために、ドラマケーションの四つのカテゴリーの中から人とのつながりを意識できるようなメニューを一つずつ選んだ。「仲良くなる」「からだを感じる」「コミュニケーションを楽しむ」「表現を楽しむ」と段階を踏んで活動させることにより、身体を動かしながら、普段あまり関わらない人とも自然と触れ合うことができ、自分を表現することや人と関わることへの抵抗感を減らすよう工夫した。そして、2回目以降の検証授業では、気持ち良く人と関わるために必要なスキルを身に付けさせるために、SST や対人関係ゲームとドラマケーションを組み合わせた。ドラマケーションは、導入時に取り入れたり、スキルを学んだ後の般化のために取り入れたりした。

(2) 検証授業について

平成25年度と同様に、研究協力校第4学年児童107名(1組36名、2組35名、3組36名)を対象に、学級ごとに6月に4回検証授業を行った(表6)。進級に伴って4月に学級編制があり、新しい人間関係を築こうとしている最中だった。

表6 プログラム

	期日	題材名	ねらい	プログラム
1	6/6 (金)	つながる	コミュニケーションゲームや表現遊びを通して、自分と向き合い、仲間とのつながりを感じることができる。	・足ジャンケン ・ハンドリンク ・エイトカウント ・サンキューリレー
2	6/13 (金)	上手なたのみ方とことわり方	上手な頼み方と断り方のポイントを知り、ゲームを通して何度も練習することにより、相手の気持ちや立場を尊重したお願いの仕方や自分も相手も傷付かない断り方ができるようになるとともに、聞き入れてもらうことのありがたさや断ることの正当さに気付くことができる。	・イエスマン・ノーマン ・上手な頼み方と断り方
3	6/20 (金)	ふわふわ言葉 ・チクチク言葉	人をいい気持ちにする言葉（ふわふわ言葉）と人を嫌な気持ちにする言葉（チクチク言葉）があることを知り、チクチク言葉をコントロールし、ふわふわ言葉を使おうとする気持ちをもたせる。	・ふわふわ言葉・チクチク言葉 ・かずとばし
4	6/27 (金)	スクイグル	友達が描いた線を使って絵にすることで意外な作品ができることを楽しみながら、自分や友達の思いを感じ取り、コミュニケーションを図ることができる。	・スクイグル（ペア） ・スクイグル（グループ）

ア 1時間目

「つながる」では、ドラマケーションのメニューの中から、仲間とのつながりを感じることができるような活動を取り入れた。「仲良くなる」「からだを感じる」「コミュニケーションを楽しむ」「表現を楽しむ」の四つのカテゴリの中からそれぞれ一つずつ選び、段階を踏んで活動させた。ジャンケンで5回勝った順につながって並んだり、お互いの片方の手のひらを合わせたまま相手の意図を感じながら動いたり、リズムに合わせて動きながらそばにいる人とタッチしたり、前の人の動作に関連した動きを考えて次の人にリレーしたりというような活動をした。児童の感想には、「友達とつながって何かをすると楽しいことが分かった」「ふだんは、一緒に遊ばない人ともつながりができた」などがあつた。

イ 2時間目

「上手なたのみ方とことわり方」では、相手の気持ちや立場を尊重しながら自分の意見も主張できるスキルの向上を図った。導入場面では、ある頼み事を「イエス」という言葉だけを使ってお願いするイエスマンと、「ノー」という言葉だけで断るノーマンとでやり取りをする「イエスマン・ノーマン」というドラマケーションの活動を通して、表情や声の調子によって相手の感情が変化することを体感させた。その後、状況にふさわしい頼み方や断り方をカルタを使いながら学習した。児童の感想には、「私は人に自分の気持ちを伝えることが苦手だったけど、今日練習した言い方で言えば、自分の気持ちも伝えることができるし、友達とけんかになることもないので、これからはきちんと自分の気持ちを相手に伝えて、無理なときはきちんと断れるようにしたい」「自分は3年生のとき断り方があまり上手じゃなかったから、4年生からは今日習ったことを使って断りたい」などがあつた。

ウ 3時間目

「ふわふわ言葉・チクチク言葉」では、感情をコントロールし、相手を思いやるスキルの向上を図った。グループ対抗のゲームで仲間が失敗したときにふわふわ言葉で声をかける練習として、ドラマケーションを取り入れた。児童の感想には、「ふわふわ言葉はみんなを笑顔にするけど、チクチク言葉はみんなを悲しくさせるから、チクチク言葉を言わないようにしたい」「前よりとなりの人とふわふわ言葉で仲良くなれた。ふわふわ言葉の力はすごいなあと思った」などがあつた。

エ 4 時間目

「スクイグル」では、今まで学習したスキルや人間関係を円滑にするコミュニケーションの図り方を使って、グループで話し合いながら一つの作品を完成させる活動をした。1人1本ずつ好きなように線を引き、その線の重なりから見えてきたものを話し合い、色を付けたり線を付け足したりしながら、1枚の絵に仕上げた。児童の感想には、「友達と協力することで友達の良いところを見つけることができるということを学べた」「3年生の頃は、グループになるとみんなが自分の言いたいことだけを言っていて、人の話なんて聞かないで、聞こうとしてもうるさくて聞こえなかったけど、4年生になってわりと静かに話し合いができたんじゃないかと思う」などがあつた。

(3) 児童の変容

ア キャリア意識尺度

研究協力校において、4回の検証授業終了後事後調査を行い、下位尺度である「人間関係形成」の評価点の平均を t 検定により比較した。対象は、一年次の事後調査で評価点の平均が6点満点中4.6点以下と低かった下位グループ児童34名(学年全体の31.8%)で行った。結果、「人間関係形成」において0.1%水準で有意な向上が認められた(表7)。

表7 キャリア意識尺度 t 検定の結果

下位尺度	人数	H25事後平均 (SD)	H26事後平均 (SD)	t 値
人間関係形成	34	3.72 (0.75)	4.31 (0.79)	-4.48 ***

*** $p < .001$.

イ KISS-18 尺度

キャリア意識尺度と同様に、研究協力校において、4回の検証授業終了後事後調査を行い、評価点の平均を t 検定により比較した。対象は、一年次の事後調査で評価点の平均が5点満点中3.5点以下と低かった下位グループ児童37名(学年全体の34.6%)で行った。結果、社会的スキルは0.1%水準で有意な向上が認められた(表8)。

表8 KISS-18 尺度 t 検定の結果

	人数	H25事後平均 (SD)	H26事後平均 (SD)	t 値
社会的スキル	37	3.01 (0.48)	3.43 (0.68)	-3.91 ***

*** $p < .001$.

ウ 振り返りシートによる自己評価

全4回のプログラムにおいて、検証授業後に児童に振り返りシートを記入させた。振り返りシートは児童の変容を見るために、3件法で回答を求める共通質問と授業の感想を記入する自由記述欄で構成した。四つの共通質問における評価点の平均に差があるかどうかを見るため、一元配置の分散分析を行った。その結果、「友達と仲良く活動することができたか」の項目に関しては、1%水準で有意な差が認められた($F(3, 297) = 3.24, p < .01$)。そこで、ボンフェローニ法による多重比較を行ったところ、検証授業の1回目と2回目では、1回目の方が有意に高かった。「自分の考えを相手に伝えることができたか」「相手の考えをしっかりと聞くことができたか」「自分のためになったと思うことはあったか」の3項目においては、有意な差は認められなかったものの数値の向上が確認できた(表9)(図2)。

表9 振り返りシート分散分析の結果

	人数	①つながる平均 (SD)	②上手な頼み方平均 (SD)	③ふわふわ・チクチク平均 (SD)	④スクイグル平均 (SD)	F値 df=3, 297	多重比較
友達と仲良く活動することができたか	100	2.87 (0.39)	2.68 (0.57)	2.80 (0.51)	2.78 (0.50)	3.24 **	②<①
自分の考えを相手に伝えることができたか	100	2.63 (0.58)	2.61 (0.60)	2.69 (0.53)	2.71 (0.64)	0.90	
相手の考えをしっかりと聞くことができたか	100	2.64 (0.58)	2.73 (0.55)	2.79 (0.50)	2.80 (0.47)	2.75	
自分のためになったと思うことはあったか	100	2.76 (0.47)	2.75 (0.56)	2.81 (0.47)	2.82 (0.48)	0.63	

** $p < .01$.

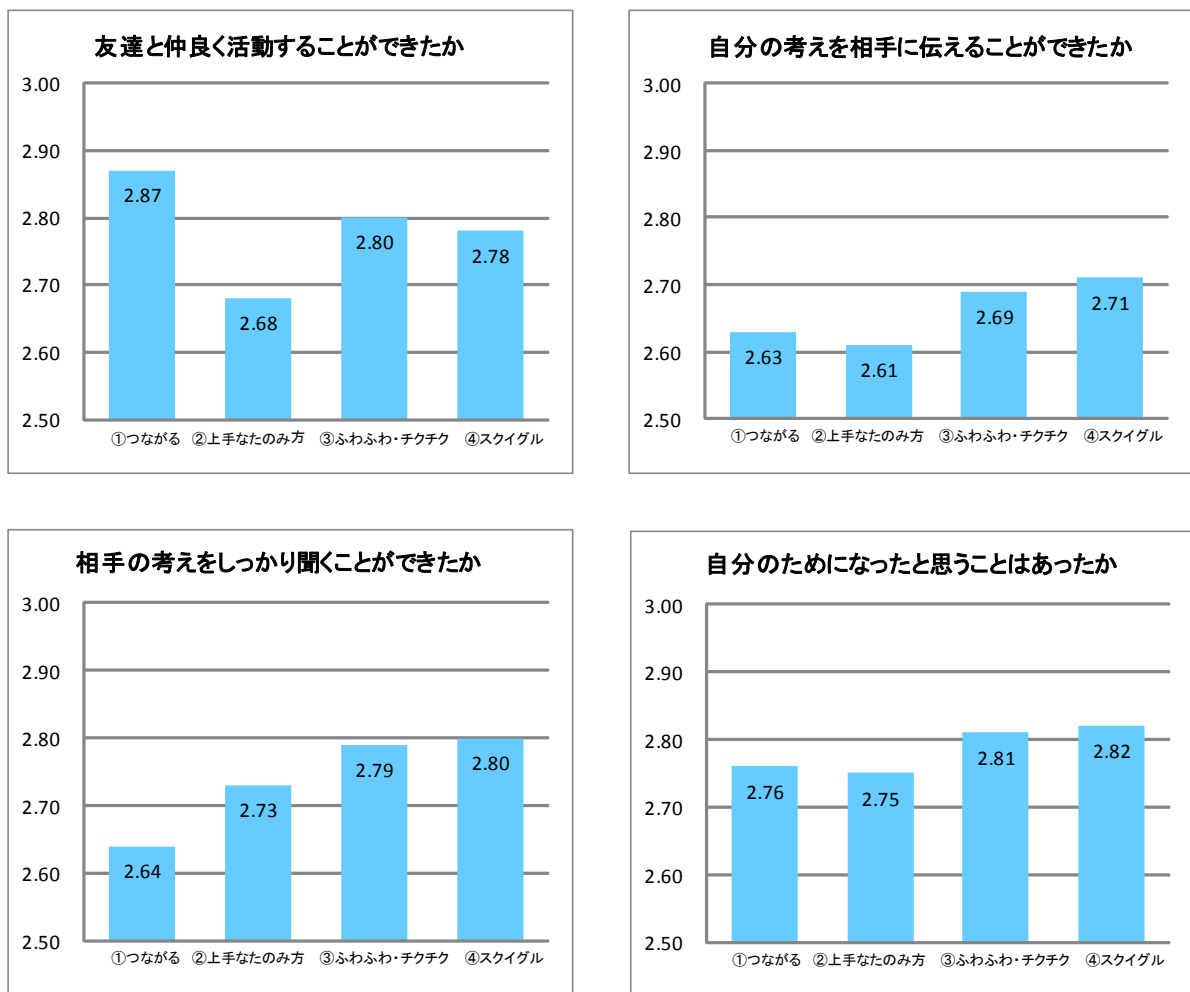


図2 振り返りシートの共通質問における平均得点の推移

(4) 考察

二年次のプログラムでは、一年次の事後調査で評価点の平均が低かった下位グループ児童の人間関係づくりに重点を置いて検証を行った結果、キャリア意識尺度の4下位尺度の一つである「人間関係形成」において、下位グループ児童の評価点の平均が大幅に向上した。また、社会的スキルにおいても同様に、下位グループ児童の評価点の平均が大幅に向上した。これは、プログラム全体を通して、ドラマケーションのように簡単なルールのゲームを取り入れ、身体を動かして楽しみながら相手とのコミュニケーションを図ることで人間関係を築き、その人間関係を円滑に進めるためのスキルを身に付けるために練習をするという段階を踏んだことで、下位グループ児童は、自信をもって人と関われたと感じることができ、自己評価が上がったものと考えられる。このことから、全4回のプログラムを通して、人間関係形成及び社会的スキルにおいて自己評価の低い下位グループ児童の底上げを図ることができたと考えられる。

また、振り返りシートによる自己評価の結果から、「友達と仲良く活動できたか」の質問項目において1回目の検証授業の時の高い数値を示している。この1回目の検証授業は、ドラマケーションのみでプログラムを構成している。授業後の児童の感想には、「楽しかった」「またやりたい」「次にやる時にはもっと自分を表現したい」等、肯定的かつ意欲的なものが多かった。このことから、ドラマケーションは楽しみながら人間関係づくりをする上で一定の効果があると推察することができる。

V 研究のまとめ

本研究では、中学年児童に対して、コミュニケーション能力や表現力を高めるためのドラマケーション等を取り入れたキャリア意識向上プログラムを実践し、自己についての理解を深め、他者との相違点に気付くことが、人間関係形成能力を育むことに有効であるかどうかを検証した。

その結果、自分の将来を考えさせたり、職業を選択させたりする活動を取り入れることで、「情報活用」と「意思決定」において、キャリア意識が高まるということが明らかになった。また、「人間関係形成」については、ドラマケーション等を取り入れることで人間関係づくりを苦手としている児童が、楽しみながら友達と仲良く活動することができ、キャリア意識が高まるということが明らかになった。さらに、SST を組み合わせることにより、社会的スキルの向上にもつながった。

VI 本研究における課題

- ・ 今回のプログラムは、短期間に集中して行ったが、学校行事の合間を縫って慌ただしく実施した。一年次、二年次ともに4回の実施であったが、キャリア発達はプログラムを実施してすぐに効果の現れるものではなく、日々の積み重ねにより少しずつ促されるものであると考える。そのため、より良い人間関係づくりを目指して、児童のスキルを高めたり、自己理解、他者理解を進めたりしながら、ドラマケーション等のプログラムを年間を通して継続して実施することが必要である。
- ・ 児童の実態に即し、必要なプログラムを設定した上で実施することが必要である。児童に身に付けさせたい能力に合わせてねらいや項目、内容を設定することがキャリア意識の更なる向上につながっていくものとする。
- ・ ドラマケーションは、楽しみながら人間関係を築くのに効果的であるが、小学校中学年の児童にとっては楽しくなりすぎる傾向があるため、プログラムを構成する際に配慮が必要である。

<引用文献・URL>

- 1 独立行政法人労働政策研究・研修機構編集 2007 『若年者の離職理由と職場定着に関する調査』, p.122 <http://www.jil.go.jp/institute/research/2007/documents/036.pdf> (2015.1.20)
- 2 文部科学省 2011 「小学校キャリア教育の手引き〈改訂版〉」, p.1, pp.18-19
- 3 中央教育審議会 1999 「初等中等教育と高等教育との接続の改善について(答申)」
http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chuuou/toushin/991201g.htm (2015.1.16)
- 4 青森県教育委員会 2013 『青森県教育委員会の「施策の柱」〔平成25年度〕』 (2015.1.7)
- 5 青森県教育委員会 2014 『平成26年度青森県教育委員会の「施策の柱」』 (2015.1.7)
- 6 国立教育政策研究所生徒指導研究センター 2002 「児童生徒の職業観・勤労観を育む教育の推進について」, pp.47-48 <http://www.nier.go.jp/shido/centerhp/sinro/lhobun.pdf> (2015.2.19)
- 7 中央教育審議会 2011 「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について(答申)」, p.17
- 8 新見直子・前田健一 2009 「小中高校生を対象にしたキャリア意識尺度の作成」『キャリア教育研究 第27巻 第2号』, p.44
- 9 菊池章夫 2004 「K i S S - 1 8 研究ノート」『岩手県立大学社会福祉学部紀要 第6巻 第2号』, p.41
- 10 菊池章夫 1988 「K i S S - 1 8」『心理測定尺度集Ⅱ』, pp.170-174

<参考文献・URL >

- 國分康孝・國分久子 2004 『構成的グループエンカウンター事典』 図書文化社
- 國分康孝監修 小林正幸・相川充編集 1999 『ソーシャルスキル教育で子どもが変わる 小学校 楽しく身につく学級生活の基礎・基本』 図書文化社
- 田上不二夫・今田里佳・岸田優代 2007 『特別支援教育コーディネーターのための対人関係ゲーム活用マニュアル』 東洋館出版社
- 渡部淳監修 正嘉昭他著 2006 『ドラマケーション～5分間でできる人間関係づくり～』 晩成書房
- 渡部淳監修 正嘉昭・園田英樹・小川新次他著 2007 『ドラマケーション②～5分間でできる人間関係づくり～』 晩成書房