

小学校 学級経営

児童の学級への満足感を高めるための対人関係スキル般化プログラムの開発
ーコンセンサスゲームと感情面に焦点を当てたSEL教材を用いてー

教育相談課 研究員 仁 木 一

要 旨

小学校の高学年児童に対して、コンセンサスゲーム等を用いた対人関係スキル般化プログラムを実施することで、児童相互により良い人間関係が構築され、学級への満足が高まるかどうか検証した。その結果、「よりよい学校生活と友達づくりのためのアンケートhyper-QU（以下、hyper-QU）」の「配慮項目」において有意な向上が認められ、平均値に関しては、「被侵害項目」は下がり、その他全ての因子では上がるなど、プログラムの有効性が確認された。

キーワード：小学校 対人関係スキル般化プログラム コンセンサスゲーム
SEL（社会性と情動の学習） hyper-QU

I 主題設定の理由

学校生活の中で、相手に対して言いたいことが言えない、友達を作れない、自分の気持ちを一方的に押しつける、共感できない等、人間関係をうまく築けず、問題を抱える子どもたちが増えている。この原因は、少子高齢化、核家族化、情報化社会の進展等、社会の大きな変化により、人間関係を学ぶ機会が減少し、対人関係を築きにくくなっていることが背景にあるのではないかとされている。このような状態を放置しておく、児童は学級での生活が不満足な状態となり、居心地が悪いものになることが予想される。文部科学省（2008）は、小学校学習指導要領解説特別活動編において「児童の対人関係が未成熟のままに、協力してよりよい生活を築くことができないことや、社会性の未熟さがいじめや不登校、暴力行為などの一因になっていることも指摘されている。」と述べている。

学校現場では上述のことを問題視して、ソーシャルスキルトレーニングや構成的グループエンカウンター等、様々な社会性を育成するプログラムで問題の改善を図ろうとした。その結果、それらのプログラムは効果が認められ、その成果は数多く報告されている（後藤・佐藤・高谷，2001：久能・岩瀬・野崎，2006）。しかし、依然として学校内における暴力やいじめはなくなり、小学校においては、高学年になるほど加害児童数は増えている。この原因は、対人関係を育成するプログラムの効果はあったが、学習してから時間が過ぎると効果が薄れてくるからではないかと推測する。研究者たちは、対人関係を育成するプログラムの効果は一時的なものであり、実生活への一般化や長期的な維持が難しいことを指摘している（佐藤・佐藤・岡安・高山，2000：金山・佐藤・前田，2004：石井，2006）。実際、学校では思春期に入り年齢が進むほど、みんなの前でスキルを使うことに抵抗を感じ、スキルが使われなくなる（石川・山下・佐藤，2007）。この原因の一つは、感情が邪魔しているからだと考えられる。

そこで、本研究では、行事と結び付けたコンセンサスゲームと感情面に焦点を当てた「社会性と情動の学習（以下、SEL）」教材等を用いた対人関係スキル般化プログラムを開発し実施すれば、児童は対人関係スキルを使うことに価値の高さを実感し、スキルを使うことに対する意識が変わるのではないかと考えた。そして、日常生活の中でも使われるようになり、学級内においてより良い人間関係が構築され、児童の学級への満足が高まるのではないかと考え、本主題を設定した。

II 研究目標

小学校の高学年児童に対して、行事と結び付けたコンセンサスゲームと感情面に焦点を当てたSEL教材等を用いた対人関係スキル般化プログラムを実施することで、児童相互により良い人間関係が構築され、学級への満足が高まることを実践により明らかにする。

Ⅲ 研究仮説

小学校の高学年児童に対して、行事と結び付けたコンセンサスゲームと感情面に焦点を当てたSEL教材を用いて対人関係スキルを学ばせ、その上でミニコンセンサスゲームで話し合い活動を行い、そのスキルを使う経験を積み重ねさせ、さらには、そのスキルが日常生活でも使われるように促す対人関係スキル般化プログラムを実施すれば、児童相互により良い人間関係が構築され、学級への満足感が高まるだろう。

Ⅳ 研究の実際とその考察

1 対人関係スキル般化プログラムについて

プログラムは、「プログラムの流れ」（図1）に示したように、大きく四つの段階に分かれている。基本的にそれぞれの段階で、最初に行事と結び付けたコンセンサスゲームや感情面に焦点を当てたSEL教材で対人関係スキルを学級活動の時間に学ばせ（40分～45分）、練習させる。このとき、スキルを効果的に習得させるために語呂合わせやイラストで表現した対人関係スキルの掲示物を使う。その後、学ばせたスキルの定着を図るため15分間のミニコンセンサスゲームを3回を行い、スキルを繰り返し練習させていく。

第1段階で対人関係のスキルの基本、第2段階で自分の感情の表現、第3段階で相手の感情の理解に関する対人関係スキルを学ばせる。そして、第4段階で第3段階までに学ばせた対人関係スキルを全て使い、行事と結び付けたコンセンサスゲームを行うことにより、今後の行事の取組の中でも対人関係スキルを使っていくと良いことを意識させ、日常生活でも使われるように促すプログラムである。

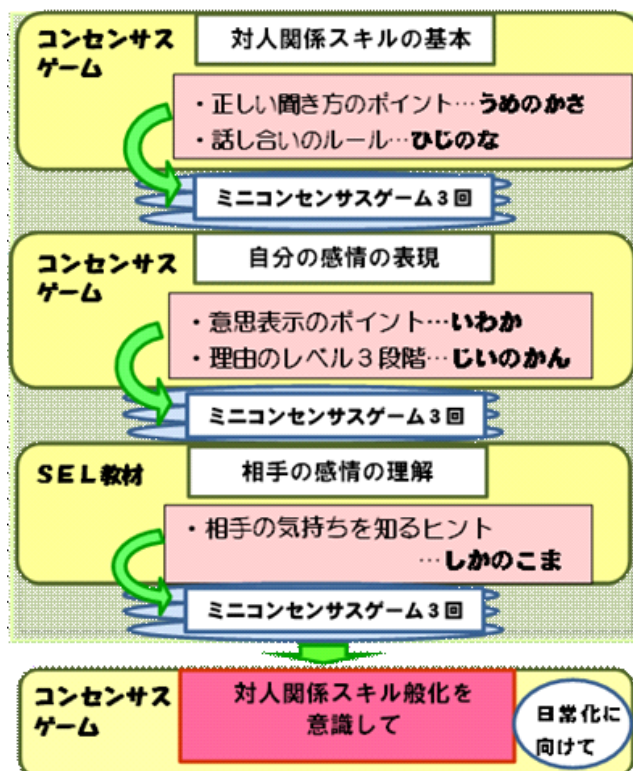


図1 プログラムの流れ

(1) コンセンサスゲームについて

ア コンセンサスゲームの特徴

コンセンサスゲームは、社会心理学者のジェイ・ホールが考案したテストで、チームで考えるトレーニングとしてNASA（アメリカ航空宇宙局）や企業研修などで行われている。課題に対してグループ内で目的を達成するために話し合い、折り合いをつけ、優先順位を決めていくゲームである。4～5人の小集団で行い、全員が必ず発言する。合意を得るためには、話す側は自分の考えを相手に理解してもらう必要があるし、また、聞く側は相手の言いたいことを理解しようとしなければならない。そのため、このゲームは相手のことを必然的に考えることになる。

イ コンセンサスゲームの流れと実施時間について

コンセンサスゲームは以下のような流れでゲームを進める。

- (ア) 使ってほしいスキルの確認をさせる（2分）
 - (イ) 課題の内容を読み確認させる（2分）
 - (ウ) 個人ごとに優先順位を考えさせ、シートに書かせる（6分）
 - (エ) 役割（司会、記録、配達、発表、計時）と順番を割り振る（1分）
 - (オ) 順位を発表させ、話し合わせる（20分）
（※ここで対人関係スキルを使うことを意識させる）
 - (カ) 自分とグループの順位を比べて、気が付いたこととスキルの達成状況を振り返り、シートに書かせる（4分）
 - (キ) 感じたことや思ったことを発表させ、気持ちを共有させる（5分）

ウ コンセンサスゲームで期待されること

グループ内でたくさん交流し、その中で対人関係スキルを意識的に使うことにより多くの効果が期待される。まず、対人関係スキルが身に付いていくこと。次に、自分とは違う考え方や価値観があることに気付くこと。そして、相手の気持ちを理解しようという雰囲気が出てきて、みんなが聞いてくれるといった安心感をもつこと。さらに、恥ずかしがらずに発言することができるようになることである。

エ コンセンサスゲームを実施した際に留意したこと

- ・ゲームを行う前に、対人関係スキルを確認した。
- ・十分な話し合いが行われるよう、話し合いの時間は約20分間とった。
- ・関連させる行事の内容を理解させるため、導入時において具体的な絵や写真を準備した。
- ・対人関係スキルがたくさん使われるようにするため、ゲーム中でも一端中断させて、適切にスキルを使っている児童を取り上げ紹介した。
- ・折り合いをつける経験を重視し、時間内に順位を全て決めることに重きを置かず、順位の決定は多数決ではなく、話し合いで決めることをルールとした。
- ・人それぞれの見方や考え方、価値観等に違いがあることに気付かせるため、話し合い後の振り返りを大切にした。
- ・いろいろな役割を経験させるためと役割の固定化を防ぐため、グループの役割は輪番制にした。
- ・意思表示のポイントのスキルが必然的に使われるようにするため、1位から順番に順位を決めさせた。
- ・安心感をもって発言できるようにするため、「いいね」「なるほど」といった言葉を言うことと拍手をすることをルールにした。

(2) ミニコンセンサスゲームについて

ア ミニコンセンサスゲームの特徴

ミニコンセンサスゲームは、コンセンサスゲームの短縮版である。コンセンサスゲームは40分程で行うのに対して、ミニコンセンサスゲームは15分と短時間で実施できる。また、コンセンサスゲームは優先順位を考える数が五つから六つあるのに対して、ミニコンセンサスゲームは三つであるため、比較的容易にゲームを実施しやすい。

イ ミニコンセンサスゲームの流れと実施時間について

ゲームの流れと時間は以下のとおりであり、コンセンサスゲームと流れは同様であるが、話し合いの時間が大きく異なる。

- (ア) 使ってほしいスキルの確認をさせる (1分)
- (イ) 課題の内容を読み確認させる (2分)
- (ウ) 個人ごとに優先順位を考えさせ、シートに書かせる (2分)
- (エ) 役割(司会、記録、配達、発表、計時)と順番を割り振る (1分)
- (オ) 順位を発表させ、話し合わせる (4分)
(※ここで対人関係スキルを使うことを意識させる)
- (カ) 自分とグループの順位を比べて、気が付いたこととスキルの達成状況を振り返り、シートに書かせる (2分)
- (キ) 感じたことや思ったことを発表させ、気持ちを共有させる (3分)

ウ ミニコンセンサスゲームを実施した際に留意したこと

コンセンサスゲームの際とほぼ同様であるが、話し合いの時間が短いため、優先順位を決めることにはこだわらず、順位が決まらなくても良いことにした。

(3) SEL教材について

ア SELの定義

小泉(2011)はSELを「自己の捉え方と他者との関わり方を基礎とした、社会性(対人関係)に関するスキル、態度、価値観を育てる学習」と定義している。そして、「特定の心理教育プログラム(心理学の考え方や研究成果などを基礎とした学習プログラム)を意味するのではなく、定義に合致する複数の心理教育プログラムの総称である」とも述べている。これについて池田・岡田・川口(2013)は、「SELは現在日本で実施されている各種の心理教育プログラムと方向性は同じだが、単一の心理教育

プログラムを指すのではなく、それらを包括したようなプログラムを意味している」と述べている。

イ 社会性を育てる必要性

私たちの社会生活は、周りを気遣ったり、理解しようとしたりすることにより、自分と周りとの人間関係がうまくいき成立している。しかし、科学の進歩によって、直接人とコミュニケーションをとらなくても生活できる便利な世の中になってきたため、社会生活は成立しにくくなった。周りを顧みることのない自分勝手な行動が、少しずつ社会の中で見られるようになってきたからである。

学校生活においても同様のことが言え、児童たちは希薄な人間関係の中で過ごし、学校生活がうまくいかない状況が起きている。だからこそ、周囲との人間関係をうまく維持させていくため、社会性を育てることが求められる。

ウ SEL教材を活用するに当たって

SEL教材を活用するに当たって、以下のことに留意した。

- ・語呂合わせやイラストで表現した対人関係スキルを提示したり、それを学級内に掲示したりして、スキルを覚えやすいようにした。
- ・対人関係スキルを学ばせる時には、教師がモデルとなり、手本となる行動を具体的に見せた。
- ・対人関係スキルを使う場合と使わない場合の違いを考えさせて、スキルを使う良さを共通理解させた。

3 検証尺度について

(1) hyper-QUについて

「楽しい学校生活を送るためのアンケートQ-U（以下、Q-U）」（河村，1999）に、ソーシャルスキル尺度を加えたhyper-QUを用いて調査した。Q-Uは学級満足度尺度と学校生活意欲度尺度の二つの心理テストから構成されていて、学校生活における児童個々の意欲や満足感、および学級集団の状態を測定できる。ソーシャルスキル尺度では、対人関係のマナーやルール（集団の中で暗黙に了解されている一定の望ましい行動様式）の定着具合を子どもの行動の側面から診断できる（河村，2006）。これらの尺度は、「あてはまる」「だいたいあてはまる」「少しあてはまる」「あてはまらない」の4件法で回答することになっている。

研究対象である研究協力校の第5学年児童40名（男子22名，女子18名）に、2015年6月に事前調査を、同年11月に事後調査を行った。対人関係スキルや学級の満足度、学校生活への意欲がどのように変わったかを見るために使用した。

4 研究の実際について

(1) 検証授業について

検証授業は、学年の先生と日程を調整し決定した。なお、時期及び回数は以下のとおりである。

- 第1段階（6月19日～24日）4回
- 第2段階（7月13日～16日）4回
- 第3段階（8月24日～28日）4回
- 第4段階（9月25日）1回

ア 第1段階（第1回～第4回）

第1段階は、対人関係スキルの基本を知った上で、一人一人の発言を大切に話合い活動がスムーズに行われるようにした段階である。「正しい話の聞き方のポイント」（図2）と「話し合いのルール」（図3）を取り上げ、学校行事の宿泊研修と関連させたコンセンサスゲームやミニコンセンサスゲームを実施する中で、この二つのスキルを意識させて話し合わせた。

第1回は、聞き方のポイントと話し合いのポイントを確認した上で、コンセンサスゲームのやり方を具体的に教えるから、宿泊研修に忘れてはいけない物の優先順位を考えるコンセンサスゲームを実施した。授業後の見

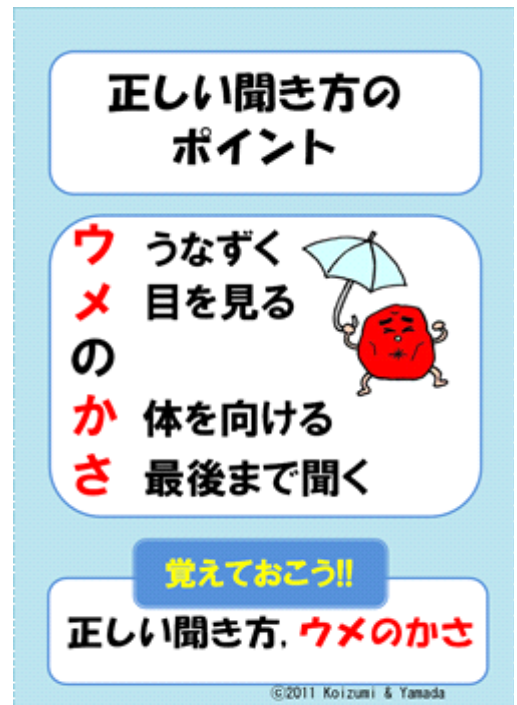


図2 正しい聞き方のポイント

童の感想には、「納得するまで話し合えたので良かった」「こんなにも違う意見が出るもんなんだ」などがあつた。

第2回から第4回は、第1回の学習を踏まえてミニコンセンサスゲームを行った。ここでは、冒険ハイキングで友達にかける言葉、いかだづくりでの注意事項、宿泊研修で注意したら良いことの優先順位を考えさせた。話し合いを繰り返すうちに話し合うことに慣れ、早く結論が出るようになった。しかし、それは時間内に優先順位を決定することを気にして、多数決で決めようとしたからであつた。しかも、発表者への拍手や「いいね」という認め合いの言葉もかけなくなつてた。そこで、第4回では、学んだスキルを使うこと、拍手や認め合いの声かけを忘れないこと、多数決で決めないことを確認した上でゲームを行った。その結果、どのグループも全員が納得するまで話し合い、意見交流が盛んになった。授業後の児童の感想には、「きちんとみんなが納得するまで話し合えたので良かったです」「前よりじっくりと話し合いができた」などがあつた。

イ 第2段階（第5回～第8回）

第2段階は自分の感情の表現に関する対人関係スキルを知った上で、自分の気持ちや思いを相手に配慮しながら分かりやすく伝えることができるようにした段階である。「意思表示のポイント」（図4）と「理由のレベル3段階」（図5）を取り上げ、他県の小学校との交流事業と関連させたコンセンサスゲームやミニコンセンサスゲームを実施する中で、この二つのスキルを意識させて話し合わせた。

第5回は、意思表示の仕方と理由のレベルについて確認した上で、地域のもので紹介するとしたらどれを優先するかを考えるコンセンサスゲームを実施した。総合的な学習の時間の内容と関連があつたため、意見交流が活発に行われた。授業後の児童の感想には、「私は他の人とは違う順位だったけれど、理由を聞いてみると

納得できて、話し合いがスムーズにきました」などがあつた。

第6回から第8回は、第5回の学習を踏まえて、ミニコンセンサスゲームを行った。ここでは、地域の観光名所を紹介するための方法や形式、撮影する際の注意事項の優先順位を考えさせた。意思表示のスキルのスキルを使うと、話し合いのスキルを使わなくなるグループがあつた。また、個人の優先順位が全員同じだと、理由を発表せずに話し合いを終わりにしてしまうグループがあつた。そこで、1位から

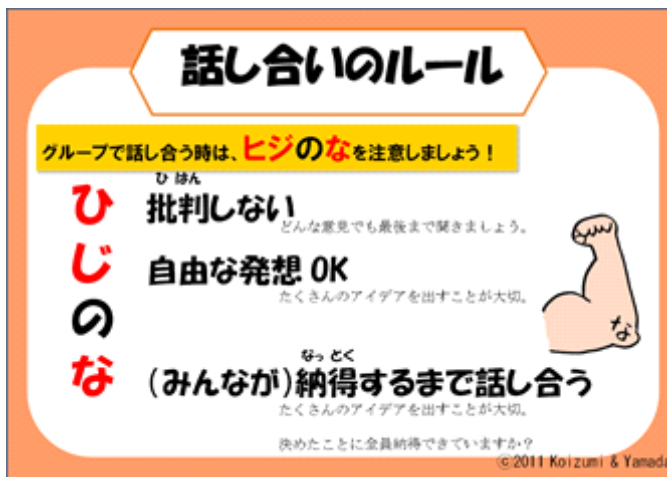


図3 話し合いのルール

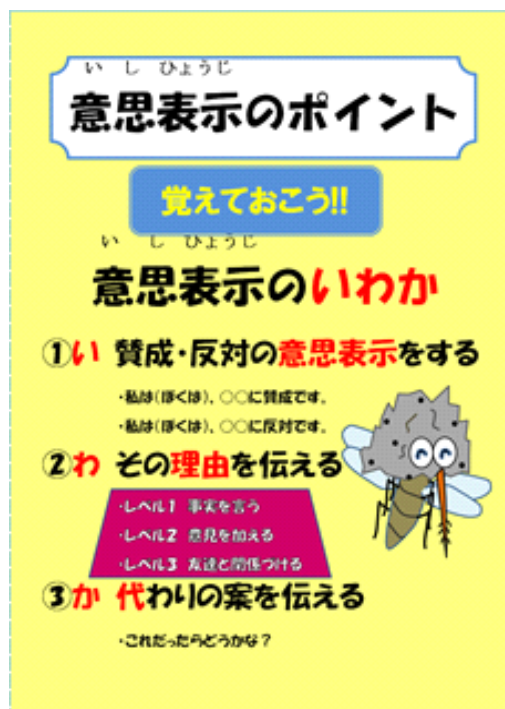


図4 意思表示のポイント

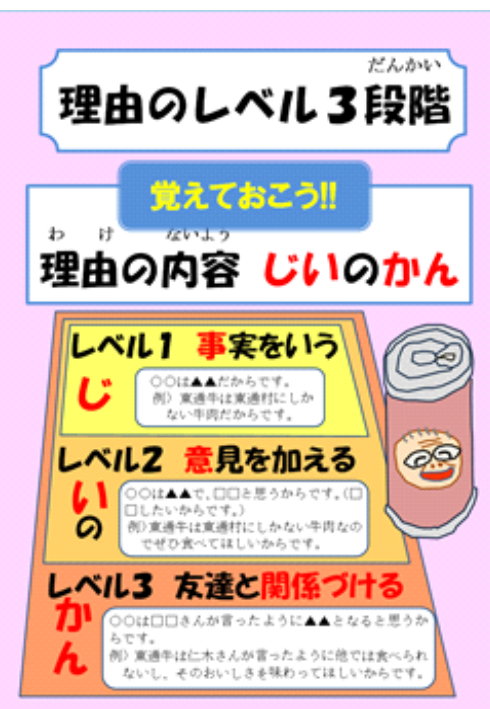


図5 理由のレベル3段階

順番に順位を決めるというルールを新たに定めた。これにより、賛成や反対の意思表示ができ、批判せずに話し合いを進めることができた。授業後の児童の感想には、「自分の考えを詳しく発表できたし、賛成や反対の意思表示もでき、しっかりみんなに話せたので良かったです」などがあつた。

ウ 第3段階（第9回～第12回）

第3段階は相手の感情の理解に関する対人関係スキルを知った上で、言葉以外でも他者の気持ちを推し測ることができるようにした段階である。「相手の気持ちを知るヒント」（図6）を取り上げ、感情面に焦点を当てたSEL教材を実施する中で、このスキルを意識させていった。具体的な場面設定をした方が相手の感情を理解するための対人関係スキルを効果的に学べると考え、行事とは関連させなかった。

第9回は、相手の気持ちを知る方法について指導者のモデリングをとおして確認した上で、感情表現を取り入れたジェスチャーゲームを実施した。最初に実施したクラスではゲームに十分な時間をとったが、途中で飽きていた児童が見られた。そこで、次に実施したクラスでは学級全体でゲームを行う場面も設定し、ジェスチャーをしている児童がどんな感情を表現しているのかをクラス全員に考えさせた。これにより、児童は活動に集中し、さらには、スキルを再確認させることもできた。授業後の児童の感想には、「人の気持ちは顔の表情等で伝わるのが分かりました。友達が困っていたら助けたいと思います」などがあつた。

第10回から第12回は、第9回の学習を踏まえて、写真に写っている人物がどんな気持ちなのかを推し測るミニコンセンサスゲームを行った。夏季休業明けだったので、1学期に学んだスキルを再度確認し活動を進めた。授業後の児童の感想には、「気持ちを言ってもらわなくても、相手の気持ちを理解できることが分かった」などがあつた。

エ 第4段階（第13回）

第4段階は、第1段階から第3段階で学んだ対人関係スキルを全て使い、今後の行事の取組の中でも対人関係スキルを使っていくと良いことを意識させることにより、日常生活でも使われるように促した段階である。

これまでに学んだ五つの対人関係スキルを確認した上で、学芸会を成功させるために意識して取り組みたいことの優先順位を考えるコンセンサスゲームを実施する中で、五つのスキルを意識させて話し合わせた。授業後の児童の感想には、「スキルを生かすことができたので良かった」「スキルを普段から生活に取り入れたい」などがあつた。

オ その他

夏季休業中に、夏休みのスキルカレンダーと家庭用ミニコンセンサスゲームの実施について、担任をとおして家庭にお願いした。夏休みスキルカレンダーでは、夏季休業期間中、毎日正しい聞き方ができたかどうかをチェックしてもらった。正しい話の聞き方のスキルに関する四つのポイントについて、ほとんどの児童が二つ以上を意識していた。

家庭用ミニコンセンサスゲームでは、夏かぜ、家族で楽しむこと、家族のお誕生会に関する三つの課題を提示したシートを配布し、可能な限り家族で実施してもらった。家族の感想には、「意見は違つたけれどスキルを使うことできちんと話し合えたので良かったです」などがあつた。

(3) 児童の変容

対人関係スキル般化プログラムを実施してから約1か月後（学芸会終了後）、研究対象児童の対人関係スキルの定着度と学級や人間関係の状態を調査するために、2015年11月にhyper-QUにて、事後調査を実施した。

ア ソーシャルスキル尺度

各因子の平均値については、相手を理解し思いやろうとする気持ちを表す「配慮項目」は3.74、相手



図6 相手の気持ちを知るヒント

に対する自分の関わり方を示す「かかわり項目」は3.38であった（図7）。この結果について t 検定で事前調査と事後調査の値を比較したところ、「配慮項目」は5%水準で有意差が認められた。「かかわり項目」について有意差は認められなかったものの、平均値は向上した（表1）。

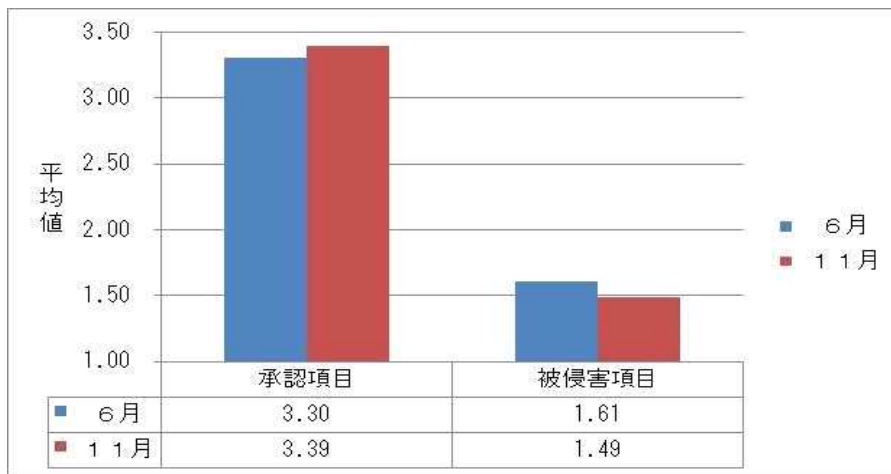


図7 「ソーシャルスキル尺度」平均値（事前・事後で比較）

	人数	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	t 値
配慮項目	40	3.61 (0.44)	3.74 (0.34)	-2.51*
かかわり項目	40	3.30 (0.62)	3.38 (0.64)	-0.8
				* $p < 0.5$.

イ 学級満足度尺度

各因子の平均値については、クラスの仲間から承認されていることを表す「承認項目」は3.39、クラスの仲間から侵害されているかを示す「被侵害項目」は1.49であった（図8）。この結果について t 検定で事前調査と事後調査の値を比較したところ、「承認項目」「被侵害項目」のどちらも有意差は認められなかった。しかし、平均値は「承認項目」は向上し、「被侵害項目」は減少したので、二つの因子の平均値は良い方向に変化した（表2）。



図8 「学級満足度尺度」平均値（事前・事後で比較）

	人数 (N)	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	t 値
承認項目	40	3.30 (0.66)	3.39 (0.52)	-1.01 <i>n.s.</i>
被侵害項目	40	1.61 (0.62)	1.49 (0.60)	1.32 <i>n.s.</i>

ウ 学校生活意欲度尺度

各因子の平均値については、「友達関係項目」は3.59、「学習意欲項目」は3.45、「学級の雰囲気項目」は3.70であった(図9)。この結果について t 検定で事前調査と事後調査の値を比較したところ、「友達関係項目」「学習意欲項目」「学級の雰囲気項目」の全ての因子で有意差は認められなかった。しかし、平均値は全ての因子で向上した(表3)。

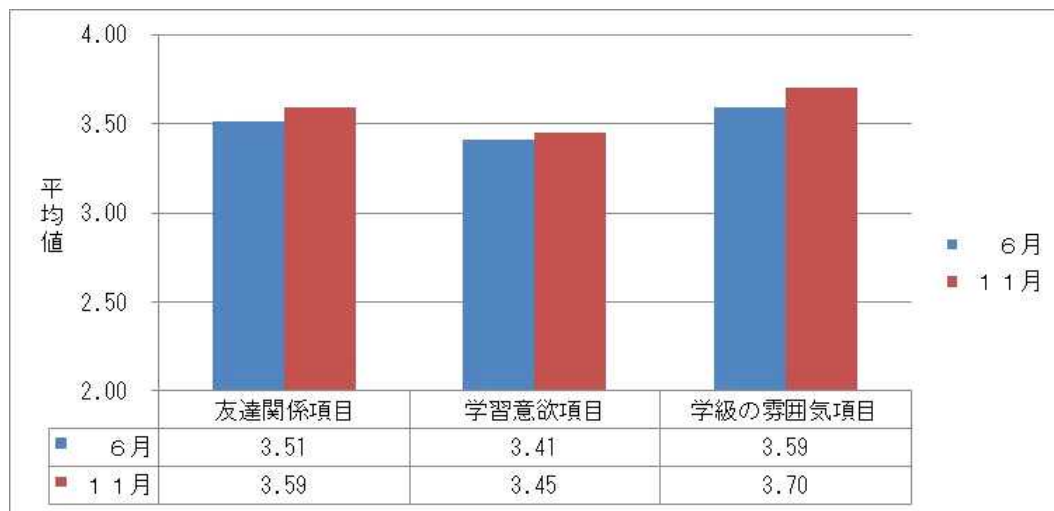


図9 「学校生活意欲度尺度」平均値(事前・事後で比較)

	人数 (N)	事前平均 (SD)	事後平均 (SD)	t 値
友達関係項目	40	3.51 (0.53)	3.59 (0.40)	-1.35 <i>n.s.</i>
学習意欲項目	40	3.41 (0.62)	3.45 (0.53)	-0.51 <i>n.s.</i>
学級の雰囲気項目	40	3.59 (0.52)	3.70 (0.42)	-1.78 <i>n.s.</i>

エ 検証授業の児童の振り返り

振り返りシートに、活動についての感想を授業ごとに自由記述で回答してもらった。主な感想は以下のとおりである。

- ・いろいろなスキルを学び、それが便利で役に立つということが分かった。
- ・話合い活動をすることで、人それぞれ、いろいろな考え方があることが分かった。
- ・物事を決める方法は、多数決だけではないと分かった。
- ・みんなが納得するために、自分だけ主張していてもまとまらないことが分かった。

オ 検証授業を参観した学級担任の意見

検証授業についての意見を検証授業終了ごとに口頭で聞き取り、対人関係スキル般化プログラム終了後には自由記述で回答してもらった。内容は以下のとおりである。

- ・聞く態度が形成され、最後まで相手の意見を聞くようになった。
- ・理由をはっきりさせた話合い活動が行われるようになった。
- ・児童が物事を深く考えられるようになった。
- ・話合い活動をやりながら、行事の事前指導を行うことができた。
- ・認め合おうとする気持ちが出てきた。
- ・自分の考えを押しとおそうとすることが少なくなった。
- ・初めのうちは新鮮だったが、語呂合わせやイラストで表現した対人関係スキルの掲示物が何度も出てくると、新鮮みが薄れてくる。
- ・同じパターンが続くと児童が飽きてくるため、他のパターンも必要だ。
- ・自分がコンセンサスゲームを実施するとしたら、1~2回程度なら学級での実施は可能だが、準備が大変だと感じている。

(4) 考察

ソーシャルスキル尺度の因子について、「配慮項目」が有意に向上したと「かかわり項目」の平均値が向上したこと、さらには学級担任が「聞く態度が形成され、最後まで相手の意見を聞くようになった」や「理由をはっきりさせた話し合い活動が行われるようになった」と述べていることから、対人関係スキルが身に付いてきたと考えられる。それは、行事と結び付けたコンセンサスゲームや感情面に焦点を当てたSEL教材で学んだ対人関係スキルを、3回のミニコンセンサスゲームで強化していったので、時間を空けずにそのスキルを使う経験を積み重ねることができたからである。さらには、第4段階で今後の行事の取組の中でも対人関係スキルを使っていくと良いことを意識させ、日常生活でも使われるように促したことからでもある。

次に、学級満足度尺度と学校生活意欲度尺度の因子において、「被侵害項目」は減少し、その他の因子の平均値が全て向上していること、さらには学級担任が「認め合おうとする気持ちが出てきた」や「自分の考えを押しとおそうとすることが少なくなった」と述べ、児童も相手のことを考えて話し合おうと思っているような感想を言っていることから、児童相互の人間関係は良くなってきており、自分たちの学級に対する満足感も高まりつつあると推察する。それは、コンセンサスゲームとミニコンセンサスゲームの中で優先順位を決めるときに身に付いてきた対人関係スキルを使い、自分の感情をコントロールしたり、表現したり、相手の気持ちを理解したりして、お互いが納得いくように一人一人が考え、折り合いをつけていったからである。さらには、このような活動を数多く行ったことにより、児童は友達から認められているという経験もでき、受け入れられているという安心感をもったからでもある。

ところで、行事と結び付けたコンセンサスゲームとミニコンセンサスゲームを行ったことにより、人間関係がさらに良くなってきたと推察される。それは、行事に直結した内容を話し合ったことで行事の目的や内容がより理解でき、行事に対する意欲が高まり、学級のみんなが気持ちを一つにして実際に取り組み、みんなできやり遂げたという達成感をもつことができたからである。

V 研究のまとめ

本研究では、小学校の高学年児童に対して、対人関係スキル般化プログラムを開発し実施することで、より良い人間関係が構築され、学級への満足感が高まるか検証した。行事と結び付けたコンセンサスゲームと感情面に焦点を当てたSEL教材により対人関係スキルを学ばせ、ミニコンセンサスゲームで学んだスキルを使う経験を積み重ねさせた。さらには、対人関係スキルを学んだ後にある行事の取組の中でもそのスキルを使ったコンセンサスゲームを実施して、日常生活でも使われるように促した。

その結果、hyper-QUの三つの尺度の因子について、「配慮項目」において有意な向上が認められ、平均値に関しては、「被侵害項目」は下がり、その他全ての因子では上がった。以上のことから、対人関係スキル般化プログラムを実施すれば、児童相互により良い人間関係が構築され、学級への満足感も高まりつつあることが示唆された。

VI 本研究における課題

- ・ 対人関係スキル般化プログラムの第4段階については、学級担任が多忙なため、準備にそれほど時間がかからず、手軽に取りかかれるものでないと教育活動の中で実施することは難しい。そのため、学校の年間のどの行事でも対応できるようなコンセンサスゲームの課題例作りと準備に手間がかからないような工夫が必要である。
- ・ 対人関係スキル般化プログラムの期間が集中しすぎると、マンネリ化し児童が飽きてきて対人関係スキルが身に付きにくい可能性がある。そこで、プログラムの内容や実施する回数、実施時期や実施期間を児童の実態に合わせて工夫していくことが必要である。

<引用文献・URL >

- 1 文部科学省 2008 『小学校学習指導要領解説 特別活動編（平成20年8月）』, p.6
- 2 後藤吉造・佐藤正二・高谷巖 2001 「児童に対する集団社会的スキル訓練の効果」 『カウンセリング研究, 34』, pp.127-135
- 3 久能弘道・岩瀬大地・野崎徹 2006 「大学生が小学校で行う構成的グループエンカウンターの効果」

- 『北海道教育大学紀要, 教育科学編』, pp. 67-81
- 4 佐藤正二・佐藤容子・岡安孝弘・高山巖 2000 「子どもの社会的スキル訓練－現状と課題－」
『宮崎大学教育文化学部紀要, 教育科学3』, pp. 81-105
 - 5 金山元春・佐藤正二・前田健一 2004 「学級単位の集団社会的スキル訓練－現状と課題－」 『カウンセリング研究, 37』, pp. 270-279
 - 6 石井佑可子 2006 「社会的スキル研究の現況と課題－「メタ・ソーシャルスキル」概念の構築へ向けて－」 『京都大学大学院教育学研究科紀要52』, pp. 347-359
 - 7 石川信一・山下朋子・佐藤正二 2007 「児童生徒の社会的スキルに関する縦断的研究」 『カウンセリング研究, 40』, pp. 38-50
 - 8 小泉令三 2011 『社会性と情動の学習 (SEL-8S) の導入と実践』, pp. 8-15 ミネルバ書房
 - 9 池田隆・岡田貴寛・川口昌子 2012 「生徒一人一人の学校適応感を高め, 学校生活へのよりよい適応を促す開発的・予防的生徒指導の在り方」
http://www.hiroshima-c.ed.jp/center/wp-content/uploads/kanko_butu/h25/kenkyu05.pdf
(2016.1.7)
 - 10 河村茂雄 2007 「よりよい学校生活と友達づくりのためのアンケート」 図書文化社
 - 11 河村茂雄 2006 「学級づくりのためのQ-U入門」
 - 12 独立行政法人科学技術振興・社会技術センター「研究開発支援プログラム」 『学校などにおける犯罪の被害・加害防止のための対人関係能力育成プログラムの実践』
<http://ww1.fukuoka-edu.ac.jp/~koizumi/newpage14-2-primary.html> (2016.1.7)

<参考文献・URL >

- 小泉令三 2011 『社会性と情動の学習 (SEL-8S) の導入と実践』 ミネルヴァ書房
- 小泉令三・山田陽平 2011 『社会性と情動の学習 (SEL-8S) の進め方 小学校編』 ミネルヴァ書房
- 株式会社HEART QUAKE 「グループワークで使えるNASAゲームのやり方」 <http://heart-quake.com/article.php?p=519> (2016.1.7)
- 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
- 文部科学省 2015 「平成26年度「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」結果について」 http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/27/09/_icsFiles/afieldfile/2015/10/07/1362012_1_1.pdf (2016.1.7)