

### 3 研究のまとめ

#### (1) 成果

##### <実態調査について>

- 教師が日常的に起きていると感じているトラブルについて、場面や頻度を実態調査によって数値化することができました。
- トラブルの傾向は、小学校、中学校、高等学校と発達段階によって異なることが分かり、どのようなタイプのトラブルが多いのかを把握することができました。
- 日常生活で児童生徒が行っている怒りへの対処法や校種ごとの傾向を把握することができました。
- トラブルの場面で何らかの対応をしようと思っている児童生徒がいることが分かり、児童生徒同士によるトラブル解決を目指すピア・メディエーションにつながる結果が得られました。

##### <活動プログラムについて>

- トラブルという視点で、「怒りについて知る」「トラブル未然防止のスキル学習」「トラブル解決のスキル学習」の3つの内容を1つのプログラムとしてまとめることができました。また、3つの内容を一人での場面、二人での場面、第三者として関わる三人での場面という順序で活動プログラムを構成しました。
- 児童生徒がトラブルを未然に防止したり、第三者としてトラブルに冷静に対応したりできるように、「怒りについて知る」を活動プログラムの導入としました。また、怒りの仕組みや怒りの感じ方を視覚的、客観的に捉えることができるスライド資料やワークシートを作成することができました。
- 「トラブル未然防止のスキル学習」では、ソーシャルスキル・トレーニングやアサーション・トレーニングの理論を基に、トラブルにならないような聴き方や話し方のスキルを学ぶ展開案を作成しました。
- 「トラブル未然防止のスキル学習」「トラブル解決のスキル学習」では、実態調査の結果を基に、ロールプレイの場面を選定して展開案を作成しました。

#### (2) 課題（2年次に向けて）

- 各時間の展開案の内容やトラブル未然防止やトラブル解決のスキルのポイントが妥当であるのかを授業実践を通して検証する必要があります。
- 活動プログラム全体を通じた授業実践を行い、児童生徒同士のトラブルの未然防止やトラブル解決に関する意識の変容を検証する必要があります。
- トラブル未然防止やトラブル解決のスキル学習で行うロールプレイの設定場面が妥当であるのかを検証する必要があります。