

要 旨

本研究は、人とのかかわり方を学ぶ機会や経験が少なくなっている児童が、ICTを取り入れたソーシャルスキルトレーニング（以下SST）を通して、互いを思いやる意識や態度を身に付け、児童相互のよりよい人間関係をはぐくむことを目指したものである。VTRや電子紙芝居を目的に応じて自作し活用することで、児童の学習意欲を高め内容理解も深めることができた。また、ロールプレイングで互いの心情を確認しながらスキルの練習を行い、般化のためのワークシートの工夫なども行った。その結果、Q-Uでの学級生活満足群が増加し、支持的風土が高まった。

〈キーワード〉 ①SST ②ICT（VTR・電子紙芝居） ③ロールプレイング ④般化

1 研究の目標

互いを思いやる意識や態度を身に付けた児童を育成するために、学級活動において、ICTを取り入れたソーシャルスキルトレーニングを通して、よりよい人間関係をはぐくむ支援の在り方を探る。

2 目標設定の理由

今日の学校現場では、非行、いじめ、不登校、引きこもりなどといった問題を抱えている。これらの問題の背景には、児童自身の心理状態や生活態度、友人関係等の要因があると思われる。また、少子化、核家族化、地域の結び付きの希薄化などによって、互いを思いやる心を日常生活の中で学んだり身に付けたりする機会が少なくなったこともその原因の一つと考えられる。

新しい学習指導要領においても、「相手のことを思いやり、進んで親切にする」¹⁾ことや「集団の一員としてよりよい生活や人間関係を築こうとする自主的、実践的な態度」²⁾を育成していくことが掲げられている。つまり、児童が相手を思いやる意識をもち、その意識を態度として表し、互いを尊重し合えるような人間関係をはぐくむことは、今日の社会的・教育的課題といえる。

本学級においても、児童が適切な言い方をせず、相手を傷付けたり、自分の意思を正しく伝えられず誤解されたりして人間関係が円滑にいけない場面が見られ、よりよい人間関係をはぐくむための学習を、意図的・計画的に設定していくことが必要であると考えます。

そこで、本研究では、個や集団の成長を促すというグループの研究課題を受け、よりよい人間関係をはぐくんでいくための具体的な支援の在り方を追究していく。その手立てとして、学校生活の様々な場面をとらえ、相手の気持ちや適切な言動を体験的に学習できるSSTの実践を行っていく。そしてSSTの学習効果を高めるために、児童が学習内容に興味関心をもち、内容を理解しながら集中して実践できる身近な教材を自作する。また、大きく画面を提示することができるICT（情報通信技術）を活用し、日常生活での問題点やスキルのポイントに気付かせていく。そして、ロールプレイングを通して、そのスキルの内容を実際に使いながら確認する。さらに、定着を目指す般化の取組で、互いを思いやる意識や態度を児童に身に付けさせることができれば、よりよい人間関係をはぐくむことができるのではないかと考え、この目標を設定した。

3 研究の仮説

4年生の学級活動において、学校生活の中で児童がトラブルを起こしやすい場面での、ICTを活用したSSTの体験的な学習をする。そこで、児童は、その場や相手に合った適切な言動を知り、それを繰り返し実践することで、互いを思いやる意識や態度を身に付けることができるであろう。

4 研究の内容と方法

- (1) SST や ICT 活用の効果について、文献や資料を基に理論研究を行う。
- (2) 所属校第4学年児童のアセスメント(実態調査及び分析)を、教師による観察やQ-U等で行う。
- (3) SST の効果を高める ICT を活用した教材として、目的に応じたVTRや電子紙芝居を作成する。
- (4) 授業についての検証を行い、仮説の有効性を考察し研究のまとめを行う。

5 研究の実際

(1) 研究の全体構想

学級は、様々な生活環境の下で育ち、経験や性格も違う児童の集団によって成り立っている。そこで、まず児童の観察やアンケート調査で児童の実態を把握することから始めようと考えた。そして、そこで明らかになったものを分析して、児童に必要なソーシャルスキルを精選し、それを意図的、計画的に実践していこうと考えた。また、SSTの充実を図るためにICTのもつ効果を活用しようと考えた。共通のスキルを定着させ、互いを思いやる意識や態度を身に付けさせることができれば、よりよい人間関係をはぐくむことができるであろうと考え、全体構想(図1)を立てた。



図1 研究の全体構想

(2) 学級の実態調査の実施

本学級の児童の実態をより明らかにするために、次の4つの方法による調査を行った。

ア 担任の観察による気づきをKJ法で分析

KJ法とは、学級の様子を書いたカードを共通するグループにまとめて分析する方法である。この方法により、本学級における幾つかの問題点が友達同士の軽はずみな言動によるものであることが分かった。

イ 「獲得ソーシャルスキルアンケート」の実施

32個のスキルについて、学級集団と自分自身ができているかどうかをそれぞれ児童に評価させた。児童自身についての自己評価は、学級集団の評価より高い傾向が見られた。それは、全体的に本学級の児童の自己評価が甘いためだと考えられる。

ウ 「社会的スキル評定尺度」の実施

社会的スキルに関する質問項目を学級の児童一人一人について担任が評価し、それを社会的働き掛けや学業などの5つの項目に振り分けて集計した。個人のスキルの実態も明らかになった。

エ 「学校を楽しく過ごすためのアンケートQ-U」の実施

「居心地のよいクラスにするためのアンケート」と「やる気のあるクラスを作るためのアンケート」の2つからできており、学級集団の状態や学級集団と児童個人との関係が把握できる。10月に行った結果では、侵害行為認知群に位置する児童が約45%と最も多かった。確かに、ささいな言動からトラブルになり、暴言を吐いたり、落ち込んで泣いたりする児童も少なくなかった。また、学校生活の中で、言い方や態度が適切でないために相手を傷付けたり、自分の意思を正しく伝えられなかったりする児童もいた。

(3) 文献による理論研究

ア SSTについて

ソーシャルスキルとは、「対人関係を営む知識や技術のこと」³⁾であり、学習する内容も明確になっている。そして、「ソーシャルスキルはもって生まれたものではなく、学習によって向上するもの」⁴⁾という考え方に立っている。それを効果的・積極的に活用している児童や学級は、友達との交流も活発で、しかも親和的・建設的にまとまっていくという事例も報告されている。SSTの指導過程には、以下のような段階がある。

- ① 教示・・・・・・・・・・ スキルの内容とその必要性を理解させる。
- ② モデリング・・・・・・・・ 教えたスキルの手本を示す。
- ③ リハーサル・・・・・・・・ 獲得させたいスキルを実際に何回も繰り返し実行させる。実際の場合には、ロールプレイングを用いることが多い。
- ④ フィードバック・・・・ 反応が適切であれば褒め、不適切であれば修正を加える。
- ⑤ 般化・・・・・・・・・・ 教えたスキルが教室以外の場面でも実践されるように促す。

この指導過程に、ICT やロールプレイングを意図的に取り入れることで、互いを思いやる意識や態度につながる具体的なスキルを分かりやすく紹介でき、体験的な練習ができると考える。

イ ICTの活用について

情報化時代といわれる今日、パソコンの普及によりインターネットを利用して活用できる教材やデジタルコンテンツも日進月歩で充実してきている。学校現場においても、ICT 機器を活用した授業も数多く実践され、確かな学力の向上を図る観点からも、大きな教育効果を発揮し得るものとして期待が寄せられている。実際に、授業後の成績が上がっただけでなく、「児童の知識・理解、関心・意欲、思考力・判断力も向上」⁵⁾したという報告もされている。また、ICTの活用は、教師自身にとっても、指導の効率化や共有化、多様化の面で大いに役立つものである。本研究では、その特性を生かしVTRと電子紙芝居を主に活用する。学級の実態を反映させて教師が自作でき、すべての児童に同じものを同じ時間に見せることでイメージの共有化ができる点においても、その効果は大きいと考える。また、指導の効果をより高めるために、授業のねらいに合ったICT教材の内容や児童への提示の仕方の工夫にも取り組んでいきたい。

ウ ロールプレイングについて

ロールプレイングとは、「自由な雰囲気の中で現実に近い場面を設定し、演者に特定の役割を演じさせることによって物事への視点の客観性を高め、自分では気付かなかった日常生活での課題や問題の解決、あるいは自己を再発見する」⁶⁾ことを目的している。このロールプレイングの体験を児童が重ねると、自分への気付きが深まってくる。実際のロールプレイングで大切なことは、演技そのものよりむしろ演じた後の振り返りであり、そのときに感じたことを児童が互いに分かち合うことで、今まで気付いていなかった自分の働き掛けの意味を理解したり、相手の受け取り方に気付いたりすることができる。また、自分の役割を別の児童に演じてもらったり、役割を交代して演じたりすることで、更に新たな発見や体験が得られることもある。

SSTで行われているロールプレイングは、スキルの練習の機会としてのリハーサル的な意味合いと、そのスキルを使うことで互いの気持ちへの気付きや心地よさを児童が感じ合うことをねらいとしている。つまり、ロールプレイングを取り入れて児童のスキルの技能を高めることで、互いを思いやる意識や態度も身に付けることができると考える。

(4) 授業の実際

ア スキルの選定

本学級の実態及び文献による理論研究を踏まえ、本学級に必要なスキルを、河村茂雄氏の分類

による「配慮のスキル」と「かかわりのスキル」の中から選定し実施することにした（表1）。

表1 河村茂雄氏の分類によるソーシャルスキル（○数字は、本研究で取り組んだスキル）

	配慮のスキル	かかわりのスキル
第一段階	<ul style="list-style-type: none"> 基本的なあいさつ・・・① 基本的な聞く態度・・・② 会話への配慮 	<ul style="list-style-type: none"> 基本的な話す態度
第二段階	<ul style="list-style-type: none"> 集団生活のマナーの遵守 許容的態度 さりげないストローク・・・③ 	<ul style="list-style-type: none"> 集団への能動的な参加
第三段階	<ul style="list-style-type: none"> 対人関係のマナーの遵守 	<ul style="list-style-type: none"> 感情表出
第四段階	<ul style="list-style-type: none"> 反省的態度・・・⑤ 	<ul style="list-style-type: none"> 自己主張・・・④
第五段階	<ul style="list-style-type: none"> 能動的な援助 	<ul style="list-style-type: none"> 対人的関係形成行動・・・⑥ リーダーシップの発揮

イ 単元計画（表2）

表2 本研究の単元計画表

次	小単元	学 習 内 容	検 証	主な学習の流れ
1	温かい言葉掛けをしよう	① 基本的なあいさつ	第1時	「ありがとう」「ごめんなさい」の言葉を交わす。
		② 上手な聴き方	第2時	友達の話最後まで聴く。
		③ 温かい言葉の掛け方	第3時	友達を褒めたり励ましたりする。
2	思いやりの心で友達とかかわろう	④ 自己主張	第4時	自分の気持ちの伝え方を知り練習する。
		⑤ 上手な断り方・頼み方	第5時	互いに気持ちのよい断り方・頼み方を知り練習する。
		⑥ 遊びへの誘い方・入り方	第6時	互いに気持ちのよい遊びへの誘い方・入り方を知り練習する。

ウ 1時間の指導過程の流れ（検証授業 第5時「上手な断り方・頼み方」の指導実践例）

	学 習 活 動	教 師 の 指 導
教示 モデリング リハーサル フィードバック	1 電子紙芝居を見て、感想を発表する。 ・ ロールプレイングで再現し、その場面での気持ちを感じ取る。	<ul style="list-style-type: none"> 自分たちの身近な問題を取り上げる。 ロールプレイングの注意点を確認する。（ふざけない、恥ずかしがらないなど）
	2 本時のめあてを知る。	互いに気持ちのよい断り方・頼み方を知り、練習しよう。
	3 模範 VTR から「断り方」のスキルとそのポイントを知る。 ア 相手の気持ちを考え、まず謝る。 イ 理由を言う。 ウ 自分にできることを言う。	<ul style="list-style-type: none"> VTRを2回流したり、途中で停止したりしながら、ポイントに気付かせ確認する。 できないことは断った方が後で嫌な思いをしないことや、先に謝ることで、相手を傷付けないことを確認する。
	4 「断り方」のロールプレイングを行う。また、役割を交代する。	<ul style="list-style-type: none"> 台本を配り、断り方のポイントを意識して練習するように促す。
	5 「頼み方」の VTR を見て、そのポイントを知る。しつこく何回も言わない等	<ul style="list-style-type: none"> スキルの共通のポイントから、よりよい友達とのかかわり方に気付くように促す。
	6 学習のまとめをする。 ＜4年1組の合言葉 その②＞ ・ がんばろうカードの説明を聞く。	<ul style="list-style-type: none"> 教師が考えた学級の合言葉を紹介する。『断ろう できないことは正直に』 帰りの会で褒め合うことを知らせる。

エ ICTの活用（自作のVTRや電子紙芝居他）

授業では、自作VTRや電子紙芝居を作成し活用した。その作成に当たっては、授業のねらいに応じてシナリオを作成して、教師自らがモデルになったり、既存の道徳の教材やアニメの登場人物をイメージさせたりした。長さは、1～2分程度で、悪い例を紹介する場合はそのときの気持ちや問題点に児童が気付けるように、よい例の場合はスキルのポイントが分かるように工夫した。実際に作成し、授業で活用したICTには以下のものがある。

- 第1時・ 『基本的なあいさつの仕方』・・・VTR
 - ・ 『ありがとう・ごめんね』・・・VTR
- 第2時・ 『山びことゴン吉』のお話・・・電子紙芝居（写真1）
 - ・ 『上手な聴き方』・・・VTR
- 第3時・ 『あたたかい言葉の掛け方』・・・VTR
 - ・ ロールプレイングの進め方・・・プレゼンテーション
- 第4時・ 『町の湖』・・・電子紙芝居
 - ・ 『気持ちの伝え方』・・・VTR
- 第5時・ 『断わり方』・・・電子紙芝居, VTR（写真2）
 - ・ 『頼み方』・・・VTR
- 第6時・ 『遊びへの誘い方』・・・電子紙芝居IV, VTR
 - ・ 『遊びへの入り方』・・・VTR
 - ・ 児童の振り返りカードの提示・・・OHC(実物投影機)



写真1 電子紙芝居の画像



写真2 自作のVTRの画像

オ ロールプレイングの実践

ロールプレイングの経験があまりない本学級の児童のために、二人組ですぐにできる簡単なロールプレイングから始めた。そして、どの児童も分かりやすくロールプレイングが行えるよう、イラストと吹き出し付きの台本（図2）を準備した。また、「上手な聴き方」の学習では、ペア同士の児童に、一方の児童が1分間話し掛け、もう一方の児童は一切反応をしないというロールプレイングを行わせた。役割を交代して互いに経験させ、相手が話を聴いてくれないとどんなに話しづらいものかを児童は実感することができた。話し掛けた児童は、「とてもイヤな気持ちだった。」という感想をもった。その後、聴き方のスキルとそのポイントを学習し、今度はうなずきながらしっかりと聴くというロールプレイングを行うことで、児童はそれぞれのスキルの大切さに気付くことができた。その後のロールプレイングの方法としては、4人グループの中の児童二人がペアとなり、残ったペアが相手ペアのスキルのポイントをチェックする形でいった。また、電子紙芝居の内容を児童が即興で再現させる取組も行った。

カ 一般化のための取組

学習した内容をできるだけ意識に留めておくことをねらって、「学級の合言葉」を使った。合言葉にしておくこと児童は覚えやすく、また、時間が経っても思い出しやすくなる。また、授業のまと



図2 ロールプレイング台本



図3 がんばろうカード

めの役割も果たした。その合言葉が次のとおりである。

第4時 『伝えよう 自分の気持ちを やさしい声で』

第5時 『断わろう できないことは 正直に』

第6時 『誘おう・入ろう みんなで遊んで いい気持ち』

また、学習後の一週間は、積極的にスキルを使わせるために、帰りの会で、学習したスキルを使うことができたかを振り返り、「がんばろうカード」へ記入させた。その後、上手にスキルを使っていた友達を褒め合う取組を行った(前頁図3)。

(5) 児童の変容

事前(10月)と事後(2月)について、児童の変容を分析した(調査人数29人)。

ア 担任の観察による気づきを、KJ法で分析

- ・ 昼休みの「みんなで遊ぼう」のときのトラブルが、少なくなった。
- ・ 友達からのささいな言葉で泣く児童が減った。
- ・ 遊びの中でルールを守らない児童がいたが、その児童もルールを守ろうとしている。
- ・ 女子同士の友達関係のもめごとが時々あったが、それも少なくなってきた。
- ・ 不登校傾向の児童が1～2名いたが、休まず登校できている。

(よくできる5・できる4・ふつう3・あまり2・まったくできない1までの5段階評価の平均値)

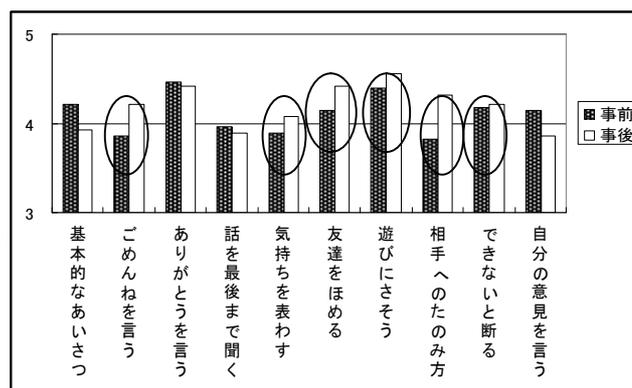


図4 獲得ソーシャルスキルの学級評価

イ 獲得ソーシャルスキルアンケートの結果

獲得ソーシャルスキルアンケートの32項目のスキルのうち、本研究で実施したスキルの項目に関連するものだけをピックアップし、それらのスキルを学級全体や自分自身ができているかを児童に5段階で自己評価させた。その平均値(図4、図5)を見てみると、学級の評価では、6つの項目で向上が見られた。児童も、学級の様子の変容からスキル獲得の成果を感じ取っているようである。しかし、自己評価においては、残念ながら2項目の伸びしか見られなかった。これは、全体的に自己評価が甘かった児童が、ソーシャルスキルの学習を通してそれぞれのスキルのポイントを知り、改めて自分を見詰め直した結果、周りからの評価に近い自己評価になったためではないかと考えられる。

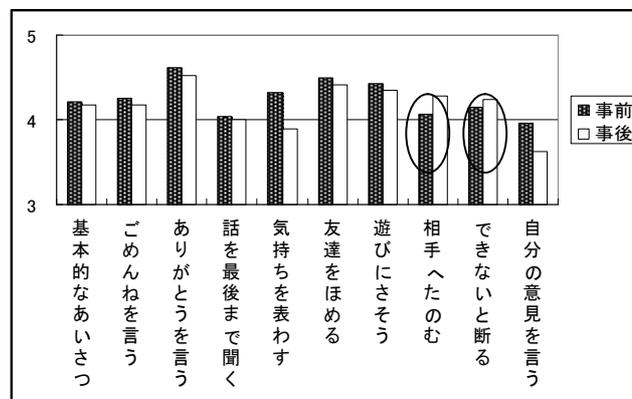


図5 獲得ソーシャルスキルの自己評価

ウ 児童の社会的スキル評定尺度の分析

担任による評価ではあるが、このアンケートの結果、すべての項目で伸びが見られた。SSTの効果で社会的スキルだけでなく学業の伸びも見られ、相乗的な効果があった(図6)。

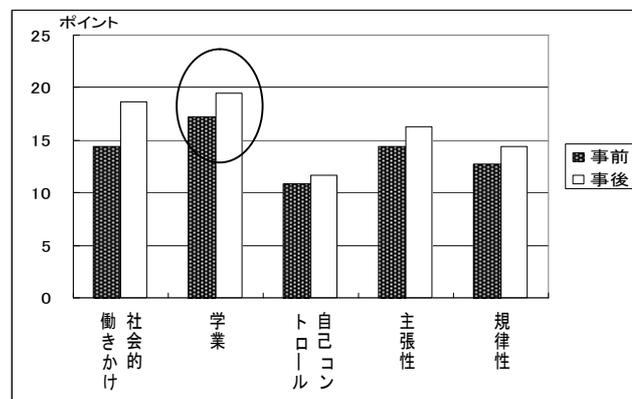


図6 社会的スキル評定尺度の比較

エ 学校を楽しく過ごすためのアンケートQ-Uの結果とその比較（図7，図8，図9）

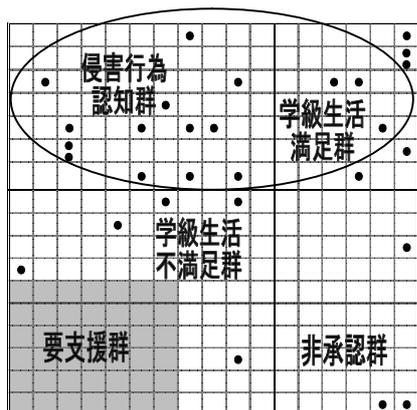


図7 事前のQ-U

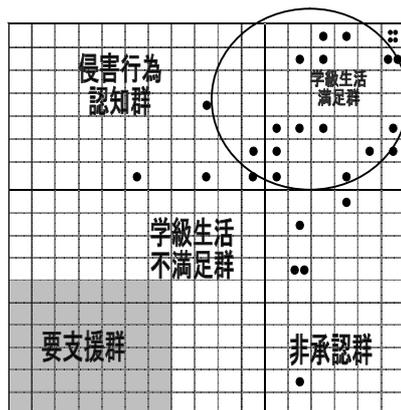


図8 事後のQ-U

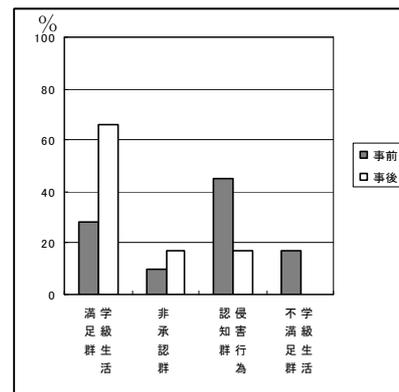


図9 事前と事後の比較

事前（図7）と事後（図8）を比較してみると、学級生活満足群が28%から66%へと2倍以上に増加したのに対し、学級生活不満足群は17%から0%になっている。また、侵害行為認知群が45%から17%へと減少した（図9）。これらの結果から、学級が居心地のよいものになっている児童がとて増えていることが分かる。担任の観察で感じた学級全体の雰囲気はよくなってきていることが裏付けられたといえる。しかし、非承認群が、10%から17%と増加したことから、友達から受け入れられていないと感じている児童への支援が十分ではなかったと考えられる。

(6) 考察

このような対象学級の児童の変容から、互いを思いやる意識や態度を身に付ける手立てとして、SSTが有効であったといえる。また、SSTの効果を上げるために、授業で重視した3つの視点に沿って考察を行った。

ア SSTにおける「ICTの活用」

すべての授業において、自作のVTRを作成した。どの授業のときにおいても、児童はVTRを楽しみにしていた。その理由としては、学習の内容を視覚的にとらえることができ、具体的に児童にとって分か

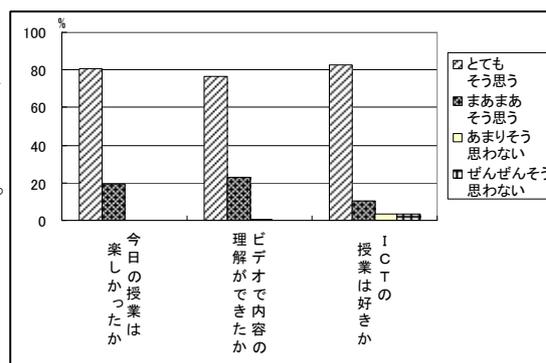


図10 ICTを活用した授業への意識調査

りやすく面白いからであろう。また、出演者が担任や知っている教師であることや、VTRの場面設定の多様性から児童の興味・関心が高まったものと思われる。自作のVTRでは、出演者の表情をアップにしたり、そのシーンを静止状態にしたりすることで、児童は、その場面の気持ちを容易に読み取ることができていた。また、繰り返して見せたり、意図的に文字を画面に入れたりしたことは、的確な内容理解につながった。毎時間の授業後のアンケートのすべてを集計した結果（図10）から、ICTを活用した学習が好評であったことがうかがえる。経験してきたことがそれぞれ異なる児童に、共通のイメージをもたせて指導することができた。

イ SSTにおける「ロールプレイングの実践」

ロールプレイングでは、進め方が定着するまでに時間が掛かった。児童は、最初、戸惑いや照れもあったが、学習が進むにつれて、注意事項を守り、意欲的にロールプレイングに取り組むようになった（次頁写真3）。自分で考えた台詞を台本に書いた学習場面では、その児童らしさが表現されていた。児童は、ロールプレイングでいろいろな場面の疑似体験をしたことで、互いに相手の気持ちを考えるようになり言動も優しくなった。また、場面に合った言い方のポイントを知り、ソーシャルスキルが生活に役立つということを児童は実感できた。さらに、ロールプレイン

グでソーシャルスキルを練習したことで、これから使っていこうとする自信や意欲が高まった。今後は、ロールプレイングの後のシェアリングをより充実させ、そのときの気持ちに十分に浸らせるようにしていく必要がある。

ウ SSTにおける「般化の取組」

般化の取組として、「学級の合言葉の掲示」や「帰りの会で褒め合い」、そして「がんばろうカード」の3つを行った。合言葉やがんばろうカードは、児童の意識の継続につながり、褒め合いは児童の意欲の向上につながっていた。しかし、スキルの内容によっては、児童が生かす機会が少なく、がんばろうカードを記入する際に困っている児童もいた。今回の研究では、学習したスキルを般化に十分つなげることができなかった部分もある。そこで、教師がスキルの内容を意図的に話題に取り上げたり、見本を示したりしていくことを充実させる必要を感じた。また、児童がスキルを生かしている場面を見逃さずに、教師や児童がその場で称賛することが大切ではないかと思われる。



写真3 ロールプレイング

6 研究のまとめと今後の課題

(1) 研究のまとめ

- ア 児童のよりよい人間関係づくりのための手立てとして、SSTに取り組んだことは有効であった。
- イ SSTにICTを活用したことで、児童のSSTへの関心意欲が高まり、内容理解が深まった。
- ウ SSTのロールプレイングを重視した指導の効果で、児童に相手の心情を理解しようとする姿勢が生まれ、学級の人間関係の改善につながった。
- エ 合言葉の掲示やがんばろうカードの取組は、児童の意識の継続やスキル獲得に役立った。

(2) 今後の課題

- ア SSTの効果をもっと高めるために、ICT教材の体系化、細分化、汎用化が必要である。また、ICTで紹介する内容も、児童の生活実態により即したものが望ましい。
- イ SSTの指導の効果をもっと高めるために、ロールプレイングの進め方を具体的に示していくとともに、シェアリングについても、時間を十分に確保して行う必要がある。
- ウ 般化のための「がんばろうカード」は、学習のねらいに沿うように、振り返り項目や視点を焦点化していく必要がある。また、スキルの場面を見逃さず互いに称賛し合うことも大切である。

《引用文献》

- 1) 2) 文部科学省 『小学校 学習指導要領』 平成20年3月 p.103, p.112
- 3) 4) 河村 茂雄・品田 笑子・他編 『学級ソーシャルスキルCSS』 2007年 図書文化 p.16
- 5) コンピュータ教育開発センター 『学力向上 ICT活用指導ハンドブック』平成20年 p.3
- 6) 丸山 隆・八島 慎裕 『演じることで気づき生まれるロールプレイング』 2008年 学事出版 p.13

《参考文献》

- ・ 佐藤 正二・相川 充編著 『実践！ソーシャルスキル教育』 2005年 図書文化
- ・ 小林 正幸 相川 充編著 『ソーシャルスキル教育で子どもが変わる』 2004年 図書文化
- ・ 江橋 照雄編著 『役割演技ハンドブック』 1996年 明治図書
- ・ 赤坂 真二 『友だちを「傷つけない言葉」の指導』 2008年 学陽書房