

小学生のコミュニケーション力を高める教育実践 —教育学部・教育学研究科教育心理学学生によるボランティアな取り組み—

廣岡 秀一¹⁾・中西 良文¹⁾・廣岡 雅子²⁾・後藤 淳子³⁾
横矢 規³⁾・矢神 祥代³⁾・福田 真知³⁾

An Education Practice to Enhance Interpersonal Communication Competence among Grade Schoolers: — An Exploratory Activity by Undergraduate and Graduate Students of Educational Psychology —

Shuichi HIROOKA, Yoshifumi NAKANISHI, Masako HIROOKA, Junko GOTO,
Tadasu YOKOYA, Sachiyo YAGAMI and Machi FUKUTA

近年、「キレる」子どもや「ひきこもり」の子どもの存在が社会問題としてテレビや新聞などのメディアを通じて多く取り上げられる。また、子どもの対人関係や対社会関係能力が低下していることが指摘されることも多い (e.g., 吉田, 1997)。これら現代の子どもにおける問題点として指摘されるものに共通していることは、他者と好意的なやりとりができないといった、広い意味での社会的能力の欠如というべきものであろう。

このような問題に対して、対策を求める声も大きい。しかしながら、出生率の低下や核家族化、地域社会における関係の希薄化など、かつては社会的能力育成の担い手であった地域社会の教育力を、今では期待できない状況となっている。そのため、学校教育場面でこのような働きを補うべきだという考え方がある(吉田・小川・出口・斎藤・坂本・廣岡・石田・元吉, 2000)。

このような観点からの学校教育場面で行われている実践例としては、例えば、中学校で「社会志向性」と「社会的コンピテンス」を育てる教育実践を行っている吉田・廣岡・斎藤 (2002, 2004) をあげることができる。また、ソーシャルスキルトレーニングを学校場面で行う実践(相川, 1999)や道徳的な葛藤場面について考えさせることで広い意味での社会的能力の育成を目指すモラルジレンマ授業(荒木, 1996)などの実践も行われている。このような取り組みにより、社会的

能力の発達が進められるという効果が見いだされている。

しかしながら、現在の月曜日から金曜日までの学校教育の中で、さらにすべての学校においてこのような実践を行うには、カリキュラムの変更などを含めた大がかりな取り組みが必要となる。また、教師のおかれている多忙な現状を考えると、新たに担当する教科を増やすことは、教師にとって大きな負担となる。さらに、学校教育場面で担任等によるこのような教育実践は、児童・生徒によって他の既存の教科と同等に捉えられ、ある種の表面的な知識としての理解を生むだけで本当の意味での社会性育成にはつながらないのではないかという危惧もある。そして、かつて社会的能力育成の担い手だった地域社会には、異なった年代が相互に交流するという、社会的能力育成に大きな影響を与えうる重要な側面が存在していたことを考え合わせると、学校教育における授業ではない形態での教育的活動の可能性を考えてみるべきなのかもしれない。その一つの大きな可能性として、地域がもつ潜在的教育力について再考する余地があるのではないだろうか。

ただし、社会構造が大きく変化した現在では、かつて地域社会が持っていた力や機能を再現させることには無理があり、時代に適う新しい形の地域社会の機能を考える必要がある。そこで考えられるのが、地域の「ボランティア」による教育的活動である。

1) 三重大学教育学部 e-mail: shuhiro@edu.mie-u.ac.jp

2) 三重大学教育学部附属中学校非常勤カウンセラー

3) 三重大学大学院教育学研究科

近年、総合学習やチームティーチングなどの教育活動が学校教育の中で盛んになりつつあるが、これにともなって、学生や地域の人たちによるボランティアな学校教育支援が急速にそのニーズを高めている。そして大学では、教員をめざす学生の学外での学生教育活動（教育ボランティア活動）を教員養成学部が直接支援する試みも定着しつつある（例えば、三重大学教育学部における「学生教育活動支援委員会」など）。そこでは、学生が自分自身を見つめ、教員としての適格性や教員志望の意思を確認し、教職者に向けての経験を積む絶好の機会であると捉え、地域教育活動への貢献とともに、学生自身の発達を促進させるものとして、双方にとって意義深い活動が展開されている。

一方、教育ボランティアによる学校教育への貢献は、上述した活動のように学校教育の補完・支援という機能に限定せず、月曜日から金曜日までの学校教育とは異なる場面での展開可能性も大いに考えられる。というのも、変わりゆく社会構造の中でその時代時代に必要とされる子どもの発達を支援する活動は固定されてはいないはずだからである。さらにそういった活動の中には、教師という立場では展開しにくいような教育的活動も少なからず存在するはずである。だとすれば、地域や学生によるボランティアのパワーを上手く活用し、学校カリキュラムの中での授業とは独立した教育活動を展開し、教師の負担を増やすことなく、必要とされる子どもの発達支援を無理なく実現できる可能性は大いにあると考えられる。また、副次的な効果としては、普段の学校生活だけでは接触することが少なくなった地域の人との交流を通じて、より豊かな社会性育成の効果も期待できる。

こういった可能性を議論していく中で、「子どもの社会性を涵養する教育的活動」を実践するボランティアなグループが結成されることとなった。三重大学教育学部で教育心理学を学ぶ大学院生・大学生を中心とするこのボランティアなグループは、2003年度の後半から子どもの社会性を涵養することの重要性とその教育実践可能性について検討を開始した。そして、その実践活動として、2004年4月より、「小学生のコミュニケーション能力」育成の実践を行う「土曜わくわくクラブ」を三重県津市立M小学校で開始した。本稿は、この「コミュニケーション力」を高める試みの中で考案された約半年にわたる授業の詳細を紹介することにその目的がある。

さて、ボランティアによる社会性育成活動を考えた場合、いくつかの障壁となる問題点が一方で考えられる。第1に、専門的な知識を有した者でなければ、どのような活動を行えばよいのか分からない、もしくは理に適った活動にはならないということである。確か

に、異なった年代との交流という点では、どのような形でのボランティア活動でも社会的能力の育成にはある程度の効果はもたらすかもしれない。しかしながら、社会的能力育成を目標とした場合、社会的能力に関するある程度の専門知識を持って、明確な目的とねらいを定めて実践する方が有効であるに違いない。第2に、実際に活動を実施する際には、どのような活動をどのような順番で行い、何を準備するべきかという、具体的な実施プログラム（授業案）の作成が必要となる。しかしながら、特に専門的な技術をもたないボランティアの場合、これらのプログラムを作成する作業が大きな負担となり、熟慮された活動を継続的に行うことが困難になることは想像に難くない。

学校週5日制にともなう、休日の活動への注目の高まりなど、今後ボランティアによる「社会的能力」育成、「コミュニケーション能力」育成を目指す活動が盛んになるであろう。そのような活動を効果的に、かつ、簡便に無理なく、しかも継続的に進めていくためには、心理学的知見に基づいたプログラムを開発し、それを多くの者が共有できるように指導案集のようなガイドを作成していくことが不可欠なのではないかと考えたのが本稿をまとめる大きな動機となっている。

そこで、本研究では、「土曜わくわくクラブ」で行われた活動について、各回に行われたプログラムを、その心理学的な観点からのねらい、活動中の子どもの様子や感想、改善点などとともに紹介し、広く情報を提供することを目指す。

活動の概要

1. 活動日時

2004年4月から同7月まで毎月2回、土曜日に実施した。2004年4月10日、4月24日、5月8日、5月22日、6月12日、6月26日、7月10日、7月24日の8回。活動時間はいずれも午前10:00から12:00の2時間であった。

2. 活動場所

津市立M小学校図書室。カーペット敷きになっているため、机といすを利用せずに床に座って活動することも可能であった（資料1、2参照）。

3. 対象

M小学校の4-6年生24名（4年男子6名、同女子10名、5年男子4名、同女子2名、6年男子1名、同

女子1名)。

2004年3月に、新4-6年生を対象に募集案内書が小学校の各クラスに配付され、学校経由で申し込みのあった参加希望者全員が活動の対象とされた。

4. 活動立案・実施⁴⁾

三重大学教育学部教員2名、同大学院教育学研究科学生4名、同修了者2名、教育学部学生4名、同卒業生1名、同研究生1名の、計14名。なお、この活動立案・実施者を以下「スタッフ」と呼ぶ。

5. 準備

① スタッフの名札

スタッフは、ニックネームが書かれたB5サイズの名札を常に身につけていた。

② マスコットキャラクター

「わくわくん」という男の子と「こぐま」。スタッフの一人によるオリジナルである。「こぐま」には当初名前がなかったが、活動中に参加者によって「ドキリくん」という名前が付けられた。活動の折々に絵で登場して、みんなを楽しませた。

③ わくわくノート

B5版の大学ノートに出席シールの台紙と「わくわくルール」を貼って、初回に各自に1冊ずつ配付した。このノートは毎回の活動記録として活用した。

④ 出席シール

「わくわくん」と「ドキリくん」が登場する1枚の絵を裏面がシールになった紙に印刷した。これを8分割したものを出席の都度1枚ずつ渡し、全部のシールを台紙に貼ると絵が完成するようになっていた。

⑤ わくわくルール

本活動での約束事(遅刻欠席の場合は事前に連絡する、人のいやがることをしない、など)であり、活動中に心がけさせた。

6. 本活動で使用する言葉

① メニュー (Figure 1)

活動を思い出す手がかりにするため1回分の活動の流れが書かれたB5サイズのプリント。毎回の活動終了時に配付し、わくわくノートに貼らせた。

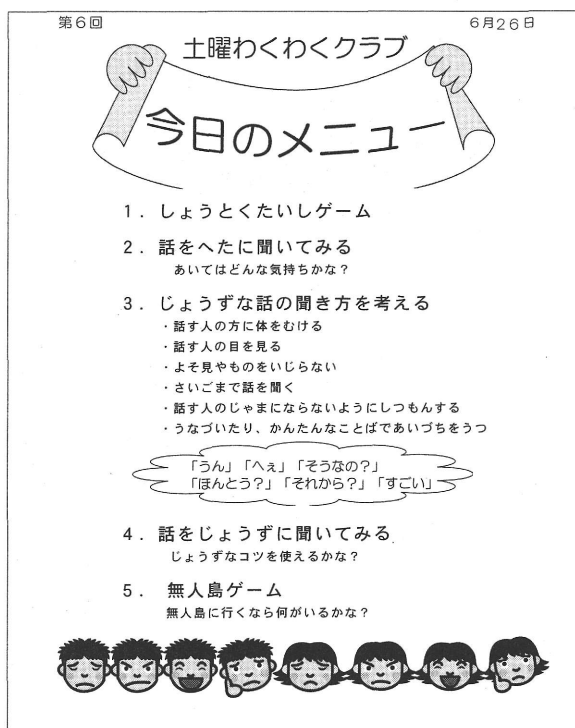


Figure 1 第6回で実際に使用したメニュー

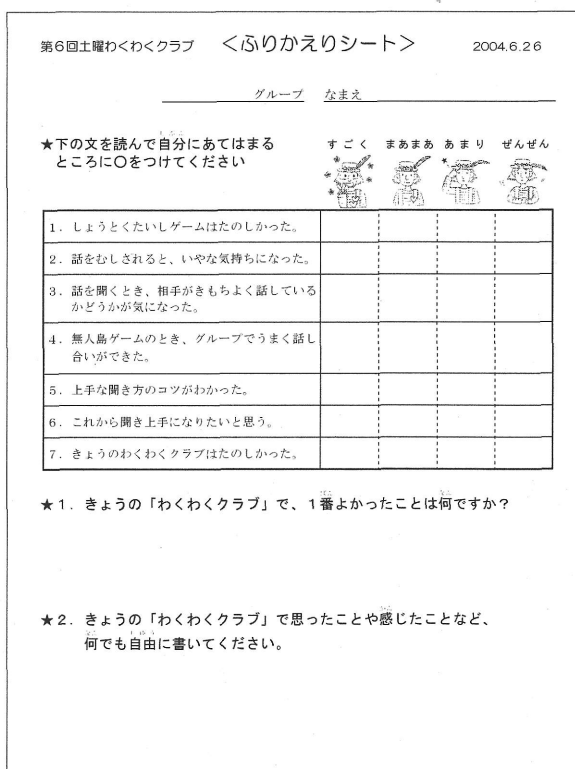


Figure 2 第6回で実際に使用したふりかえりシート

4) 本稿の著者以外の活動スタッフは、秋山美和、細谷美由紀(以上、学校教育コース53期)、中井伊都(人間発達科学課程53期)、横井聡子(人間発達科学課程52期)、三吉啓子(人間発達科学課程54期)、雨宮靖樹(教育学研究科学校教育専攻修了生)、岸田由佳(内地留学生:三重県小学校教諭)である。彼らは、授業の立案から授業の実践、さらにはすべての回の活動記録を詳細にとるとともに、本稿を執筆するための資料作成に多大な貢献をしてくれた。彼らの貢献なくして本稿の完成はなかったと断言できるきわめて重要な役割を果たしてくれたことを付記しておく。

② ふり返しシート (Figure 2)

毎回の活動終了時に、活動内容の達成度や満足度を尋ねる数個の質問に子どもが4件法で回答し、活動の感想を書くシートである。記入後、スタッフがその内容を記録してから、各自に返却し、わくわくノートに貼らせた。

ふり返しシートは、その回の活動を子どもにふり返らせることによって少しでも定着を図ることと、スタッフが対象児童全員の記入内容を共有し、次回以降の活動に活かしていくために使用した。

③ わくわくトライ

活動内容の定着のために家で次回までに行う課題であり、わくわくノートに書くことになっていたが、強制的なものではなかった。

7. 活動立案および進行

各回2人のスタッフが企画立案を担当し、それを毎週1回のミーティングでスタッフ全員により検討・改良した上で毎回のプログラムが決定された。立案に当たっては、吉田・廣岡・斎藤(2002)、岡田(1996)、國分・岡田(1997)、河村・國分(1999)、園田・中釜(2000)などの授業プログラムを参考にした。なお、当日のプログラムの進行(授業者)はこの2人の担当者が主として行った。

1回のプログラムの構成の概略は、ウォーミングアップ(以下、「わくわくタイム」と呼ぶ)→わくわくトライの確認→エクササイズ→シェアリングとまとめ→(クールダウンのためのわくわくタイム→)ふり返しシートの記入とメニュー・ふり返しシートをノートに貼ること、であった。

8. スタッフの役割

小グループ活動を基本とし、児童を4つのグループに分けた。各グループには2人のスタッフがグループ担当として配置された(以下グループリーダーと呼ぶ)。グループリーダーは、グループ活動の進行役や子どもの活動の援助、わくわくトライ・ふり返しシートのチェックなどをした。ちなみに4つのグループ名はスタッフが相談して、「るんるん」、「びよんびよん」、「うきうき」、「きらきら」と名付けた。

残りのスタッフは、全体把握や個別的な関わり、授業者やグループリーダーの援助、活動の撮影などを行った。このスタッフを「うろうろグループ」と名付けた。なお、見学者や一時的なスタッフも、「うろうろグループ」としていつでも活動に参加することができた。

本活動は、楽しく温かく自己肯定感を持てる雰囲気

の中でコミュニケーション能力の向上を目的としているので、スタッフの子どもへの関わり方は、共感と肯定的関わりを基本とし、否定的・強制的な対応をしないように心がけた。

9. 活動の公開

「土曜わくわくクラブ」というWebサイトを公開した。活動の案内(サイト上では「わくわく活動」と呼んだ。以下同じ)、毎回の活動の記録(もりもり記録)、次回予告(ほやほや情報)、スタッフ紹介(どきどきスタッフ)、掲示板(わいわい掲示板)、募集案内(保護者の方へ)のページを用意し、1つの活動が終わるたびに毎回の活動の記録を更新し、活動をネット上に公開した。また、掲示板は連絡事項の伝達や子どもとスタッフの交流にも利用された。

第1回活動

気持ちのいいあいさつをしよう

1. 活動目的

わくわくクラブの友だちとスタッフの顔と名前を覚える。気持ちのいいあいさつのコツを知り、コツを意識してあいさつを試みる。

2. 活動内容

① 土曜わくわくクラブの説明(15分)

わくわくクラブ、わくわくノート、わくわくルールの説明とスタッフ紹介を行った。

② エクササイズ1「名札作り」(30分)

以下の活動はあらかじめスタッフによって分けられた4つのグループによって進められた。グループの構成は子ども6名、スタッフ2名であり、子どもの学年と性別が偏らないよう配慮して構成されていた。

学年、クラス、名前、ニックネーム、グループ名を書いた名札を作成した。裏面には「あいさつリレー」で使う「私の好きなもの」を書いた。

名札はB5サイズの画用紙に上記の項目を書いて段ボールの台紙に糊で貼った。段ボールにはビニール紐をつけ、首にかけられるようにした。なお、スタッフも子どもも活動中は毎回この名札を着用した。

③ あいさつのデモンストレーション(15分)

同じあいさつでも言い方によって気持ちのいいあいさつとそうでないあいさつがあることを、もじもじタイプ、ぶっきらぼうタイプ、さわやかタイプの3人の

デモンストレーションによって示し、どこが良かったのかを子どもに質問した上で、気持ちのいいあいさつの4つのコツを説明した。4つのコツとは、1) 相手を見て言う、2) はっきり言う、3) 心をこめて言う、4) ちょうどいい大きさの声で言う、であり、これをホワイトボードに掲示した。

その後、もう一度3人が同じデモンストレーションを行い、それぞれのタイプについて、4つのコツのどれができていたかを子どもに質問し、できていたものに笑顔のマーク、できていなかったものに残念な顔をしたマークをホワイトボードの4つのコツの横に貼り、さわやかタイプのあいさつが一番気持ちいいことを確認した。そして、最後に3人全員が気持ちのいいあいさつを行った。

④ 休憩 (5分)

⑤ エクササイズ2「あいさつリレー」(20分)

グループごとに輪になり、名札で隣の人の名前を確認してから隣の人とあいさつを交わし、隣の人がまたその隣の人に同じようにあいさつをし、それを続けて1周するというゲームを行った。

その際、名札作りで裏面に書かれた「好きなもの」も質問し、「○○さん、おはよう」「おはよう」「私は△△です。好きなものはなんですか?」「私の好きなものは××です」「ありがとう」という会話をを行った。

あいさつリレーを始める前に会話のやり方をホワイトボードに掲示し、皆の前でデモンストレーションを行って流れを確認した。あいさつのコツに気をつけるよう注意を促してから、グループごとにあいさつリレーを行った。

⑥ シェアリングとまとめ (10分)

グループで感想を話し合い、グループの一人が全体に意見を発表した。授業者があいさつのコツをもう一度確認し、日常生活への般化を促すまとめを行った。

⑦ わくわくタイム「えんぴつゲーム」(10分)

2人が向き合って、削っていない一本の鉛筆の両端をそれぞれ人差し指で支え、バランスを保ったまま動き回るゲームを行った。鉛筆を落としてしまったペアから座っていき、長く続いたペアに拍手を送った。

⑧ ふり返りシートの記入 (10分)

活動をふり返り、感想を書いた。

⑨ わくわくトライと次回予告 (5分)

気持ちのいいあいさつを定着させるための意識づけとして、いろいろなあいさつをわくわくノートにたくさん書いてくることにした。

3. 子どもの感想と活動中の様子

初めての活動だったので、スタッフにとっても子

どもたちにとっても手探り状態であった。子どもたちは前半はおとなしかったが、進んでいくうちにだんだん緊張がほぐれたようだった。

名札作りは、すぐに書き始める子どももいれば、なかなか書くことが決まらない子どももいたが、名札に絵を加えたりして、楽しんでいった。ただし、マジックペンや糊を貸す、借りる、待つなどの意思表示の場面でのやりとりがうまくできておらず、無言で持ったり、貸してもらってもありがとうを言わないなど、子どもたちの日常的場面において、あいさつが活発に行われていないことがうかがわれた。

あいさつのデモンストレーションでは子どもたちから意見が出されないのではないかという懸念があったが、よくないあいさつには「全然ダメ」、気持ちいいあいさつでは「あー、これはいいな」と素直な反応があった。

あいさつリレーでは目を合わせるのが恥ずかしそうだったが、楽しみながら取り組んでいたようだった。

シェアリングのときに、絵を描いたり本を読んだりして活動に積極的に参加しなかった子どもがいた。グループで話をするのは苦手なようであった。

えんぴつゲームでは緊張もほぐれ楽しんでいった。ふりかえりシートにもえんぴつゲームが楽しかったと書いた子どもが多かった。

4. 問題点・改善点

名札を書くのに意外に時間がかかり、予定していたエクササイズの内容を少々変更した。作業の終了予定時間を伝えた方が望ましいと思われる。

また、前方で行う説明に注目させるために、名札を作る時間が終わったらマジックペンやノートなどは片づけること、子どもが聞く態勢になったことを確認してから話を始めるなどの配慮をして、静かに聞く時間と体を動かしてにぎやかに楽しむ時間のメリハリをつけるようにすることが重要だと思われる。

第2回活動

名刺交換 & 質問じゃんけんゲーム

1. 活動目的

他のグループの人と名刺交換をし、あいさつと質問をすることで、多くの人と交流できるようにする。また、前回学習したあいさつのコツは、人とのコミュニケーション全般にも通じることなので、それを意識しながら楽しく会話ができるようにする。

さらに、グループのみみんなで協力する楽しさを知る。

2. 活動内容

① わくわくタイム「えんぴつゲーム」(10分)

前回の要領で、ペアで一本の鉛筆を支えながら、授業者の指示に合わせて大きく腕を動かして○や△や□といった形を描き、最後まで鉛筆を落とさなかったペアに拍手を送った。

② 前回のふり返りとわくわくトライの確認(5分)

③ エクササイズ1「名刺カード作り」(15分)

各自6枚の名刺カードを作り、そのカードを他の子どもと交換するゲームを行うこと、あらかじめスタッフが列車の絵を描いておいた模造紙に全員の名刺を1枚ずつ貼って「わくわく列車」を作ることを説明し、制作を始めた。

名刺カードははがき大の画用紙で、2/3ほどのスペースに、ニックネーム、グループ名、好きなイラストを書き、ゲーム中に相手に質問した答えを書くスペースを1/3ほど空けておいた。6枚の名刺カードのうち1枚は「わくわく列車」に掲示するために回収し、残りの5枚はゲーム用として子どもが所持した。

④ エクササイズ2「名刺交換&質問じゃんけんゲーム」(30分)

1) デモンストレーションとルール説明

ホワイトボードにゲームの流れを掲示しながら、実際にスタッフ2名がゲームのデモンストレーションを行った。ゲーム中に相手とあいさつをする場面では、スタッフが相手を見ないで小さい声であいさつするという不適切なデモンストレーションを意図的に行うことで、あいさつのコツについて再度子どもに確認させた。

2) グループでヒミツの質問を確認

ゲーム中にじゃんけんで相手に勝つと質問できる「ヒミツの質問」をグループリーダーが子どもに伝えた。ヒミツの質問はグループにより異なり、それぞれ「好きな季節は何ですか」、「今ほしいものは何ですか」、「好きな色は何ですか」、「好きな動物は何ですか」の4つであった。

3) 名刺交換&質問じゃんけんゲーム

ゲームの流れは以下の通りであった。

- (1) 相手を探す。
- (2) お互いにあいさつをする。「おはよう。私は(ニックネーム)です。よろしく」
- (3) 名刺カードを交換する。
- (4) じゃんけんをする。
- (5) じゃんけんに勝った人が負けた人にヒミツの質問をする。

(6) もらった名刺に聞いた質問の答えを記入する。

(7) 「それはどうしてですか」とさらに質問し、理由も答えてもらう。

(8) 質問をした子どもが「ありがとう」と言った後、お互い握手をして「さようなら」と言って別れる。

以上の(1)~(8)を繰り返し、名刺カード5枚全てを交換したら席に戻った。全員の子どもの交換を終えた時点でゲームを終了した。

⑤ 休憩(5分)

休憩中に、ホワイトボードに「わくわく列車」の絵を掲示し、そこに全員の名刺を貼って他の子どもが作成した名刺を見られるようにした。

⑥ シェアリング(20分)

グループごとに、獲得した名刺をすべて机の上に並べて、獲得できた名刺の数を確認した上で、ヒミツの質問の答えを見比べさせ、多い答えやおもしろい答えについてグループで話し合った。また、質問をするときに相手とうまく話すことができたかということについても感想を話し合った。

その後、グループで獲得できた名刺の数を全体にグループごとに発表させてから、それぞれのグループのヒミツの質問を公表し、集められた答えを紹介した。

⑦ ふり返りシートの記入(10分)

活動をふり返り、感想を書いた。

⑧ 社会的スキル尺度(15分)

活動初期(今回)と活動後(第7回)での子どもの社会的スキルの変化を確認するために全15項目からなる社会的スキル尺度を実施した。この尺度は、戸ヶ崎・坂野(1997)の作成した22項目からなる社会的スキル尺度の項目数を削減したものである。手続きとしては、社会的スキル尺度を子どもに配付し、各項目をスタッフが読み上げて4件法で答えさせた。

⑨ わくわくタイム「えんぴつの輪」(5分)

冒頭に行ったえんぴつゲームを発展させて、グループで輪になってえんぴつゲームを行った。みんなで手を挙げたり、しゃがんだり、座り込んだり、2人の間をくぐりぬけたりという動きを楽しんだ。

⑩ わくわくトライと次回予告(5分)

わくわくトライは、家族や友だちに今回使ったヒミツの質問をして、その答えをノートに書いてくることであった。

3. 子どもの感想と活動中の様子

少し慣れたのか、全体的にリラックスしており、元氣いっぱい笑顔も見られた。名刺カード作りは楽しんで参加する姿が見受けられた。名刺交換のデモンストレーションでは、スタッフの演技に対して意見を言

い、前に出てきて実際に自分が正しいと思う名刺の渡し方やあいさつをしてくれる子どももいた。

名刺交換ゲームでは、5人の相手を自分で見つけて交換するので、引っ込み思案だと思われる子どもにできるだろうかと心配されたが、全員が5人の相手を見つけて交換することができた。夢中になってゲームをする姿も見られた。ふり返りシートに、楽しい、おもしろいなどの感想を書いている子どもが多かった。また、グループの質問はじゃんけんに勝って相手に聞くとまでは他のグループの子どもにわからないように「ヒミツ」だと伝えることによってゲーム性が高まったのか、子どもはより興味を持ち楽しんでゲームに参加する姿が見られた。

全体のシェアリングでは、「グループのヒミツの質問は何でしたか」などの答えが決まっている質問には積極的に挙手をして答えたがる子どもが多かったが、その後の自分の気持ちや感想の発表になると挙手する子どもが極端に少なくなったので、自分の気持ちや感じたことを表現したり、発言したりするのが苦手な子どもが多いと感じた。

4. 問題点・改善点

名刺交換&質問じゃんけんゲームでは、5人の相手に連続でじゃんけんに負けてしまい、その後の活動にやる気をなくしてしまった子どもがいたので、勝ち負けに焦点化されないような工夫が必要だった。また、グループで協力して名刺を集めたという意識が持てたかという点には疑問が残る。その意識を持たせるために、作戦会議の時間を設けることや、全員分集めると何か一つの答えが得られるというようにやり方を改善する必要があるのかもしれない。

シェアリングのときは、自分の感情や考えについては話すのが苦手なのか、ゲームをしたときの気持ちなどについての話し合いが活発にできなかった。ただ、話し合いの時間の不足も考えられるので、話し合いの時間を十分確保したり、話しやすい雰囲気作りに心がけるなどの改善が必要だと考えられる。

第3回活動

みんなで森をつくろう

1. 活動目的

子どもが描いた「1本の木」を持ちよって、グループで「森」という1つの作品を作り上げることによって、共同作業の楽しさと作成の達成感を知り、グルー

プ内の交流を深める。また、全員が1本の木という同じ課題を与えられたにも関わらず、描かれた絵が全て異なっているという実感を持つ。

2. 活動内容

① わくわくタイム「からだじゃんけんゲーム」(5分)
身体全体を使ってグー・チョキ・パーを表現し、授業者とじゃんけんをして全勝した子どもに拍手を送った。

② 前回のわくわくトライの確認と発表(5分)

③ エクササイズ1「木をかこう」(20分)

A4サイズの紙に、大きさや形、色を限定することなく木を1本描かせた。

次に、描いた木を輪郭にそって切り抜き、各グループに配付された1枚の模造紙の好きな場所にその木を貼らせた。この時点では、なぜ模造紙に貼るのかという説明はしなかった。グループの他の子どもが描いた木を見比べるように指示し、「木を1本描く」という共通の課題を与えられてもひとりひとりの描く木が全く違っていることに気づかせた。また、グループの仲間が描いた木だけではなく、他のグループの子どもが描いた木も見せ合い、多様な木があることを全員で確認した。

この後の「みんなで森をつくろう」で完成する森と比較するため、模造紙に木だけが貼り付けてあるこの時点のものを、デジタルカメラにて記録しておいた。

④ エクササイズ2「みんなで森をつくろう」(35分)

先ほどの木を貼り付けた模造紙に絵を描き足して、グループで森をつくる活動をした。描き始める前にグループでどんな森にするのかを話し合わせ、「共同で森をつくる」ということを意識づけてから、森を完成させるように促した。

「森」が完成したらマジックペンなどの道具を片づけさせた。完成した森をデジタルカメラにて記録し、次の回に写真にして全員に配付した。

⑤ 休憩(5分)

⑥ シェアリングとまとめ(35分)

1) 森のタイトルを考える

「森のタイトル」「森の詳しい説明(どのような森か)」「感想」をグループで話し合い、発表シートに書かせた。また、発表をする人、模造紙を持つ人など、発表の役割をそれぞれ決めた。森のタイトルは、「動物の森K+」、「おぼけの森」、「呪霊林」、「楽しくてみんなで遊べる森」だった。

2) 発表とまとめ

子どもたちが発表する前に、スタッフが事前に作成した森を子どもたちに向けて発表した。これは、

発表のしかたを見本として見せるためであった。その後、グループが順番に発表した。発表が終わるごとに、質問時間を設け、自分のグループ以外の子どもとのやりとりを促した。

⑦ ふり返りシートの記入 (10分)

活動をふり返り、感想を書いた。

⑧ わくわくトライの発表と次回予告 (5分)

家族に「木を1本描いてもらう」という課題を出し、次回予告をして終了した。

3. 子どもの感想と活動中の様子

描画が苦手な子どもがいることを想定してイラストなどを準備しておいたが、ほとんどの子どもが抵抗を示すことなく、楽しく木を描いたり、森をつくったりしているようだった。「みんなで森をつくろう」のときは、描画に集中している子どももいれば、お互いに相談しながら描き進める子どももいた。また、近くに来たスタッフを誘っていっしょに絵を描きこんだり、自分の絵について説明する姿も見られた。

グループで一つのものをつくり上げるという活動だったので、描画作業を通してこれまでよりもさらに交流できたと考えられ、「今日が初めて真の『協力』をすることができた」「みんなの『協力』でできた絵はすばらしかった」などという意見も見られた。

さらに、この回で初めてグループの全員が全体に向けて発表するという経験をした。模造紙を持つ人、タイトルが書かれた画用紙を持つ人、発表する人など役割を決めたため、発表に消極的な態度を見せていた子どもも参加して全員で発表することができた。そのため、「発表がうまくできたからよかった」「ちゃんと発表できた」というような感想が見られた。

4. 問題点・改善点

「木をかこう」は個人作業だったので、木を描き終えるまでの時間に個人差があった。早く描き終わった子どもは時間をもてあまして落書きをし、また描くことに凝る子どもは、授業者が次の説明をし始めても延長して木を描き続けていた。このように、絵を描き終える時間に個人差があるので、あらかじめ「〇分までに描く」ということを知らせる必要があると思われる。また、早く描き終えてしまう子どもへの対応も工夫しなければならぬと感じられた。

第4回活動

わくわく表情ゲーム

1. 活動目的

言葉を使わない、ノンバーバルコミュニケーションの役割について体験的に知ることが目的であった。具体的には、表情やジェスチャーによって、いろいろなことを伝えることができるということをゲームを通して知ることである。

これまでのようなグループ活動ではなく全体で活動することによって、多くの仲間ともたくさん交流する。

2. 活動内容

① わくわくタイム「からだじゃんけんゲーム」(5分)

身体全体でグーチョキパーの動作をする。全員が一斉に授業者とじゃんけんを行い、3回勝った子どもに拍手を送った。

② エクササイズ1「お誕生日ゲーム」(25分)

全員が、ジェスチャーによって誕生日を確かめ合って誕生日順に円形に並んで座るゲーム。誕生月は決められたテーマ(eg.1月:もちつき、2月:節分)をジェスチャーで伝えあうが、日にちは手指で表すことにした。まず、ゲームのやり方をスタッフがデモンストレーションで示した。

1月生まれの場所を指示してからゲームを始めた。スタッフは、ジェスチャーがうまくできない子どもにアドバイスをした。

全員が円形に並んだら、隣の人の名前とジェスチャーで読み取った誕生日を皆に紹介して、誕生日順に並んでいることを確認しながらお互いの名前と顔も確認した。

③ エクササイズ2「色んなかおゲーム」(35分)

4つの色に対応する表情をつくるゲーム。「オレンジ→笑顔、青→泣き顔、赤→怒る顔、黄→びっくり顔」とした。フェイントとしてこの4色以外の色も提示し、それらに対応する反応は腕で×ポーズを作ることにした。

笑顔といってもいろいろな笑顔があることや、自分で笑顔をしているつもりでも人には伝わりにくい場合もあることをスタッフがデモンストレーションをして説明し、人に伝わる表情をするように注意を促した。

円になって椅子に座り、お互いの顔を見ながらゲームを行った。「色んなか～お、どんなかお?」と全員で口ずさんでから授業者が色名を出題し、子どもはそれに対応する表情を作った。練習としてまず表情を予告してから表情を作らせた。次に色画用紙を提示しながら表情と色名を言葉でも伝え、その次に色画用紙と色

名だけの提示、そして色名だけの提示、というように次第に出題提示のレベルをあげていった。

表情を作っているときは、自分の顔だけに注意を向けるのではなく、他の人がどんな顔になっているかもよく観察するよう促した。スタッフは、表情をうまく作れない子どもにコツをアドバイスした。

また、色に対応する表情をまちがえた場合は、罰ゲームとして自分の得意（または苦手）なことを理由とともにみんなに発表させてから、それ以降のゲームに参加できなくなることにした。最後まで残った子どもを優勝者とし、全員で拍手した。

④ 休憩（5分）

⑤ わくわく勉強タイム（20分）

わくわくクラブでは、その募集の段階から「ときおり学校の勉強のお手伝いをする」ことを活動内容に含んでいた。これは、スタッフの授業企画に空白ができた際の穴埋めとしても活用できることや、保護者にとっての参加させることに対するインセンティブとしても役に立つと考えたからである。

この回では、家から宿題等勉強道具を持ってきた子どもについては各グループのスタッフで担当して、勉強を見た。何も勉強道具を持ってこなかった子どもは1ヶ所に集めて、用意したプリントやカードを使って勉強させた。

⑥ グループバイバイ記念写真（15分）

第5回からは活動グループを組み替えたため、第4回が最初からのグループで行う最後の活動であった。したがって、グループ名にちなんだポーズをとらせ、記念写真を撮影した。撮影された写真は次の回に配付された。

⑦ ふり返りシートの記入と前回のわくわくトライの確認（10分）

活動をふり返り、感想を書いた。前回のわくわくトライをグループで確認した。

⑧ わくわくトライの発表と次回予告（5分）

家族に4つの表情をしてもらうことや、家で「色んなかおゲーム」をしてくることを課題とした。

3. 子どもの感想と活動中の様子

お誕生日ゲームは、説明のときは子どもは戸惑った様子でざわついてしたが、始まったとたん、静かになってそれぞれ熱心にジェスチャーに取り組み、楽しんでいるようだった。恥ずかしがったり伝わりにくかったりする子どもにはスタッフがそばでサポートするようにしたため、概ね順調にできた。誕生日の近い子ども同士は、ジェスチャーで交流することで親近感を持ったようだった。

「色んなかお」ゲームは、色と表情の4つの組み合わせを子どもは意外に早く覚えてしまい、「色んなか～お、どんなかお?」と一斉に口ずさんでから表情作りに熱中していた。びっくり顔が一番難しいという感想が聞かれた。罰ゲームでは得意（または苦手）なことを全員で聞くことができたのでそれぞれの子どもに対する理解を深めることができた。

しかし、固定した席もない全員での活動であったため、開放的な気分になった数人の子どもが進行を妨げる言動を見せ、ゲーム自体が冗長になってしまった。

4. 問題点・改善点

「お誕生日ゲーム」は、自分でジェスチャーをしながら相手のジェスチャーも観察して誕生日が同じかどうかを判断するということがむずかしかったようである。例えば、1-6月生まれと7-12月生まれの2グループに分けてから、その中でジェスチャーし合うというようにゲームの人数を減らした方が同じ誕生日の仲間を探しやすいかもしれない。

「色んなかお」ゲームは、恥ずかしがってちゃんと表情を作らない子どもがいた。もっと楽しくジェスチャーができるように雰囲気づくりをする必要があった。また、一応は表情を作っている子どもに対してもっと伝わりやすい表情を作れることや、他の子の表情を観察することなどを意識づける言葉かけが足りなかった。

慣れと開放的な気分によって故意にスタッフの気を引く言動をする子どもには、スタッフがそれぞれのやり方で叱責以外の方法で対応したが、自分勝手に振る舞う子どもにスタッフとして毅然とした態度で臨むことも必要であると痛感させられた。また、その様子を見ている子どもの中には、自分にもスタッフにたくさん関わってほしいのに、という羨望を持っている子どもがいることもわかり、ひとりひとりに丁寧に関わる必要性を再認識した回となった。

第5回活動

感情を伝えるジェスチャーゲーム

1. 活動目的

表情は人の感情を表すが、表情から感情を読み取るのはなかなか難しいということや、自分では的確に感情を表情に表しているつもりでも、他者から見れば的確に表せているわけではないということに気づき、ジェスチャーゲームを通じて感情を意識的に表現してみる。また、同じ言葉なのに言い方次第で相手が受け取る印

象が変わってくることに気づく。

2. 活動内容

① わくわくタイム「じゃんけんフルーツバスケット」(10分)

椅子を円形に並べて座り、1人が真ん中で他の子どもといっせいにじゃんけんを行い、真ん中の子どもに負けた子どもは席を移動して席を取り合うゲームを行った。

② エクササイズ1「なかまさがしゲーム」(35分)

1) なかまさがしゲーム

活動期間の後半になったので、グループを組み替えるためのゲームを行った。

グループ内の男女比のバランスを取るため、男女別にランダムにカードを配り、カードに書かれた言葉を頼りに、他の子どもが持つカードとの共通点によって4つのグループにわかれた。例えば、「12星座」を共通点とする6枚のカードには、「おひつじ」、「おとめ、かに」、「おうし、うお」、「ふたご」、「みずがめ、やぎ」、「しし、てんびん」のいずれかが書かれており、子どもは他の子どもとやりとりをしながら、12星座のカードを持ったなかまを見つけていく。グループの分類は、「12星座」の他に、「海の生き物」、「干支」、「昆虫」が用意されていた。

2) 自己紹介とグループ名決め

新しいグループ内で自己紹介を次の要領で行った。「僕(私)の名前は〇〇です。今までのわくわくクラブで一番楽しかったことは××です。よろしく。」

その後グループで話し合っってグループ名を決め、グループ名とそれに決まった理由を皆の前で発表した。決まったグループ名は、「星座」、「Star Ghost」、「Sea」、「Jupiter」であった。

③ エクササイズ2「感情を伝えるジェスチャーゲーム1」(25分)

1) 感情を伝えるジェスチャーゲーム1

普通のジェスチャーゲームは声を出すことはしないが、このゲームでは感情を表現することを強く意識させるため、声も用いることとした。例えば、お題には「サッカーでゴールを決めて『やったー』と喜んでいる人」や「友だちとお別れして悲しんでいる人」というように、感情の表現が含まれており、『』内は声に出して表現した。

上記のようなルールを伝え、グループでジェスチャーゲームを行った。その後、同一のお題のジェスチャーをスタッフ2人がわかりやすいジェスチャーとわかりにくいジェスチャーとしてそれぞれデモンストレーションすることで、ジェスチャーのわかりやすさは

表情や体の動きの大きさ、言葉の言い方で変わってくることに気づかせた。

2) 色んなかおゲーム

ジェスチャーの時の表情をわかりやすくする練習として第4回に行った色んなかおゲームをグループで行った。「色んなか～お、どんな顔、色」(色は次の4つの色のどれかを言う)のかけ声と同時に4つの色に対応する表情をつくる。4つの色とその表情は「オレンジ→笑顔」、「青→泣き顔」、「赤→怒る顔」、「黄→びっくり顔」である。5秒間表情を持続させることを指示し、他の人の表情をじっくりと観察することで、笑顔でもいろいろな笑顔があることや、自分で笑顔をしているつもりでも人には伝わりにくい場合もあることを再度確認させ、人に伝わる表情をするように促した。

④ 休憩(5分)

⑤ エクササイズ3「感情を伝えるジェスチャーゲーム2」(25分)

1) いろんな「ありがとう」

子どもとスタッフのペア3組が全員の前でデモンストレーションを行った。その内容は、子どもがスタッフにスティック糊を渡し、スタッフがそれに対して「ありがとう」と言うものだった。「ありがとう」の言い方は、気持ちの良い言い方、嫌な感じの言い方、もじもじした言い方の3種類であり、スタッフがそれぞれ行った。その後、グループで、デモンストレーションではどのような言い方をしていたか、いつもの自分はどの言い方をするか、聞いた相手はどんな気持ちか、ということについて話し合った。話し合いを通じて、同じ「ありがとう」という言葉でも気持ちよく言ったり、嫌な感じで言ったりすることで、言われた相手の感じ方や受け取り方が違ってくることを確認した。

2) 感情を伝えるジェスチャーゲーム2

ジェスチャーゲーム1と同様に、感情の表現を含み、声も出して表現するジェスチャーゲームをグループで行った。ジェスチャーゲーム1のお題に「〇〇してもらって『ありがとう』と言う人」、「××して『ごめんなさい』と言う人」という2つのパターンのお題を新たに加えた。

⑥ シェアリングとまとめ(5分)

表情や言葉の言い方に気がつけたら、ジェスチャーがわかりやすくなったことや、もしかしたら普段の生活でも言い方によって相手に自分の思惑とは違う風に伝わっているかもしれないということを伝えた。

⑦ ふり返りシート(10分)

活動をふり返り、感想を書いた。

⑧ スタッフのジェスチャーゲーム(10分)

最後にスタッフが子どもの前でジェスチャーをして子どもに答えさせ、みんなで楽しんだ。

3. 子どもの感想と活動中の様子

フルーツバスケットは子どもたちが好きなゲームであるが、普段とは少し違った「じゃんけんフルーツバスケット」を楽しそうにしていた。

「なかまさがしゲーム」は子どもたちは新しいグループ編成に興味津々だったらしく、積極的に他の子どもたちとカードを見せあっており、楽しみながらスムーズにグループのメンバーを見つけることができた。子どもの感想にもこの2つのゲームが楽しかったという意見が多く見られた。

グループ名を決める時は、自分たちのカードに関連のある名前を考えるグループもあれば好きな言葉からつけるグループもあり、さまざまであった。早く決まったグループと遅くなったグループの時間の差が大きかった。

「感情を伝えるジェスチャーゲーム1、2」では最初は恥ずかしさからか躊躇する子どももいたが、徐々に慣れてきたようで普段おとなしかったり、恥ずかしがったりする子どもも、積極的にゲームを楽しみ、率先してジェスチャーをしたがる子どもも見られた。そして、ジェスチャーする子どもも答える子どもも楽しんで行っていた。しかし、中には自分がジェスチャーをする順番でない時にはゲームに関心を示さないような子どもも見られた。スタッフのデモンストレーションでは、皆真剣に見入っており、伝わりにくい理由を指摘する子どももいた。ジェスチャーゲーム1よりもジェスチャーゲーム2の方が表現が上手になっている子どもが多く見られた。

「色んなかおゲーム」は、第4回で慣れたようで、表情をまちがえる子どもはあまりいなかった。今回はグループの少人数で行ったために、より他の子どもの表情をじっくり観察でき、「みんなもいろいろな表情があるなあと改めて思った」と感想に書いている子どももいた。

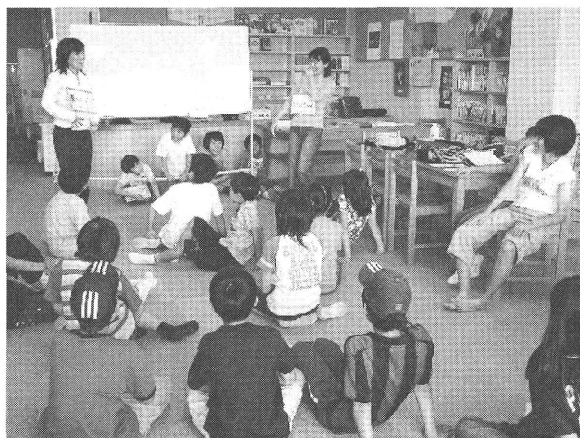
「いろんな『ありがとう』」では、デモンストレーションのインパクトが強かったためか、その後のグループでの話し合いもスムーズだった。話し合いで、普段の自分の「ありがとう」の言い方をふり返る子どもや、どうい「ありがとう」が気持ちがいい「ありがとう」かを真剣に話す子どもの姿も見られた。また、「いろいろな言い方がある」と感想に書いた子どももおり、言葉の言い方で相手の受け取り方が変わってくることに改めて気づいた子どもが多かったのではないだろうか。

「スタッフのジェスチャーゲーム」の時は、皆とても集中して答えを当てようとしていた。また、スタッフの代わりにジェスチャーをしたいという子どもも何人かいて、皆で盛り上がり第5回の活動を終了することができた。

4. 問題点・改善点

グループ名を決める話し合いの時に、グループによって時間に差ができてしまったため、歩き回ったり窓の外を見たりする子どもがいた。あらかじめ時間を決めて取り組むなどの工夫が必要だろう。

ジェスチャーゲームでは、自分がジェスチャーをすることには熱心だったが、グループの人がジェスチャーをしている時に注意がそれる子どももいた。自分が伝わりやすい表現をすることも大切だが、人の表現を受け止めることも大切にしよう促したら、よりよい活動になったかもしれない。



資料1 第5回の活動風景

第6回活動

聞き上手になろう

1. 活動目的

相手を不愉快にさせるような話の聞き方を体験し、自分の普段の行動をふり返る。また上手な聞き方で話を聞いてもらう気持ちのよさを体験し、積極的に話を聞く態度の形成を促すことを目的とした。

2. 活動内容

① わくわくタイム「聖徳太子ゲーム」(10分)

問題の出題者4人が前に出て、4文字の単語のうち

1人に1文字をわりあて、わりあてられた文字を回答者に向けて4人が一斉に発声し、回答者はその単語を当てるといふゲームを行った。

② 前回のわくわくトライの確認と発表 (5分)

③ エクササイズ1「下手な聞き方、上手な聞き方」(40分)

1) 友だちの話に耳をふさごう

椅子に座った状態でペアを組み、聞き手は「どんなことがあっても必死で相手の話を聞かない」ように、また話し手は「どんなに拒否されても相手に話を聞いてもらう」ように指示した。1人1分ずつで役割を交代した。

話を聞いてもらえないと嫌な気分がすることに気づき、普段自分がどのように話を聞いているのかということをつり返った。

2) 下手な聞き方のデモンストレーション

スタッフ2名が前に出て、バーバル(言葉)に焦点を当てた下手な聞き方とノンバーバル(言葉以外のもの)に焦点を当てた下手な聞き方の2通りを行った。これは自分の気持ちは、言葉だけではなくノンバーバルなしぐさや表情などでも相手に伝わるといふことを気づかせるためであった。

3) 聞き方のコツ整理

どのような聞き方をすると、相手が嫌な気持ちになるのかについて意見を出させた。不快な気持ちになる聞き方をふまえて上手な聞き方のコツをまとめた。

4) 上手な聞き方のデモンストレーション

まとめた点に気をつけながら、スタッフが再びデモンストレーションを行った。下手な聞き方のデモンストレーションと比較し、聞き方がよりよくなったことを確認させた。

5) 聞き上手になるう

3人1組(話し手、聞き手、観察者)になり、グループリーダーが各組に1名ずつ進行役としてついた。4人は円形に座り、話し手の子どもと聞き手の子どもが向き合った。スタッフと観察者の子どもは、その2人の会話を観察した。話し手の子どもに「最近遊んだこと」「学校ではやっていること」などいくつかの話のリストを提示し、その中から好きなものを選ばせ、1分間聞き手に向かって話をさせた。役割を交代し、全員が聞く・話す・観察するという経験をした。

話が終わるたびに、話し手や聞き手、観察者の気持ちや感想を聞き、それを進行役がありがとうカードに記入した。ありがとうカードとは、聞き手に対して、話し手からは感謝の気持ち、また観察者からは聞き方の感想を伝えるカードである。

また、子どもはチェックシートに聞き手の聞き方のチェックをした。その項目内容は、「話す人の方に体を向ける」「最後まで話を聞く」「うなずいたり、あいづちをうったりする」などであり、4件法で回答させた。

④ シェアリング (10分)

上手に聞いてくれるとどんな気持ちかという感想をグループで出し合った。その意見を全体に発表させた後、話し手と聞き手を演じたい子どもに、皆の前で「上手な聞き方」を発表させた。

⑤ 休憩 (5分)

⑥ エクササイズ2「無人島ゲーム」(30分)

「自分が無人島で遭難したら」と想像させ、無人島で生き延びるために、あらかじめ17個の必要な道具を列挙したリストから5つ選択するゲームであることを説明した後、グループで話し合わせて必要な5つの道具を選択させた。話し合いでは一方的に意見を押しついたりすることなく、理由をきちんと言うことや人が話しているときは聞き上手になるように注意した。

グループで選択した道具を全体に向けて発表し、グループによって選択された道具が違うことを確認した。正解を設定せず、代わりにスタッフが選択した道具を発表した。

⑦ ふり返りシートの記入 (10分)

活動をふり返り、感想を書かせた。

⑧ わくわくトライの発表と次回予告 (5分)

家族の話を、上手な話の聞き方に気をつけて聞き、聞き方チェックシートに記入するという課題を出した。チェックシートは、「聞き上手になろう」で使ったものと同様である。

3. 子どもの感想と活動中の様子

聖徳太子ゲームでは、子どもたちは非常に興味をもって出題された言葉を真剣に聞き取ろうとし、積極的に答えようとしていた。勘の鋭い子どもは一発で正解することもあり、正解すると嬉しそうな様子が見られた。聖徳太子ゲームの出題者の声が届きやすくするために、また、子どもの参加意識を高めるために前方に集合して床に自由に座らせたところ、真剣に取り組む姿も見られたが、全体的にいつもより開放的になっていたの、なかなか落ち着かず、動き回る子どもも見られた。

③の「友だちの話に耳をふさごう」では、恥ずかしがっている子どももいたが、聞き手は耳をふさいだり、話し手に対して背中を向けたりして話を聞かないなどさまざまな工夫をする子どもも見られた。

無人島ゲームは、話し合いが活発に行われていた様子が見られたため、子どもたちにとっては最も楽しめ

たゲームだったようである。しかし、必要なもののリストの中から自分の選択したものを、理由を言わずに他者に押しつけるような形でグループの仲間に伝える場面も多々見られた。一方、グループによっては、意見をまとめたり、選択方法の提案をしたりする子どもも見られた。

4. 問題点・改善点

机と椅子のない開放的な空間であることに加え、授業者の説明が長くなってしまったことから、子どもたちがざわざわと騒いでしまい、授業者の指示が子ども全体に通らない場面があった。このような空間で活動を行うときは、子どもたちが動き回ったりして落ち着きがなくなることが考えられるため、活動の区切りにはメリハリをつけるような工夫をする必要があるだろう。

また、この回は相手の話を上手に聞くというスキルを意識した活動を行うことが目的であったが、授業者が説明をしている最中に割り込んで話をする子どもがいた。これは、上手に聞くために気をつけるポイントの1つの「最後まで話を聞く」ということを実行できていないということである。このような場面をとらえて上手に聞くポイントを子どもにふり返らせるなど、我々の活動内容が普段の生活に自然に結びつくような工夫をしていく必要があると考えられた。

第7回活動

頼み方・断り方

1. 活動目的

人にものを頼む時・断る時に自分は普段どのようにしているかをふり返る。また、頼む時・断る時の言い方によって相手の気持ちがどのように変わるのかを考え、好ましいやり方で頼んだり、断ったりする練習をする。

2. 活動内容

- ① わくわくタイム「ジェスチャーゲーム」(10分)
前回実施した「ジェスチャーゲーム」を再度実施した。
- ② 前回のわくわくトライの確認と発表(5分)
- ③ エクササイズ1「私はだれ?ゲーム」(25分)
前回で実施した「聞くスキル」を意識したゲーム。
ルールとして、1) 他のグループに聞こえないように

こっそり話し合う、2) 情報カードに書き込む答えはグループで話し合って決める、3) 人の話は話し終わるまできちんと聞く、4) 人が嫌だと思えることは言わない、しない、5) 情報カードを交換をする時は、自分のグループのカードを渡す、6) みんなで協力してたくさんカードを集める、の6つを提示し、1)~3)のルールによって、相手の話を「しっかり聞く」ことを意識させた。また、ルールを意識させることによって、このゲームだけでなく、活動全体においても自分勝手に動くのではなく、ルールを守って活動する雰囲気を作るようにした。

ゲームは、各グループに、アニメ「ドラえもん」から「ドラえもん」、「ジャイアン」、「のび太くん」、「しずかちゃん」の4人のいずれかのキャラクターを割り振り、自分のグループ以外の3つのグループのキャラクターを推理するというものであった。

推理のためのヒントになる質問が書かれた情報カードを各グループに配付した。このカードには、5-6種類の質問が1枚に1問ずつ書かれており、同じ質問が書かれた情報カードを1つのグループに3枚ずつ、合計15-18枚を配付した。グループで、質問の答えを相談してカードの下半分に書き込んだ。例えば、「のび太くん」を推理させるための質問は、「男ですか、女ですか」、「得意なこと、好きなことは何ですか」などであった。情報カードにはキャラクターを類推させるためのヒントの他に、次の「頼み方」のエクササイズにつなげるための質問として、「この人は上手に人に頼みごとができると思いますか」という質問を加えた。

答えを記入した情報カードを各自3枚ずつ持ち、他のグループの子どもとじゃんけんをして勝った方が相手の情報カードを獲得し、手持ちの3枚のカードがなくなったり、じゃんけんをする相手がいなくなった時点で席に戻った。獲得したカードをグループで点検して、他の3つのグループのキャラクター名を推理し、それぞれ発表した。

④ エクササイズ2「しずかちゃんになろう! (頼み方)」(15分)

3人のスタッフが頼み方の例として「もじもじのび太くんタイプ」、「いばりんぼジャイアンタイプ」、「さわやかしずかちゃんタイプ」をそれぞれのお面をかぶってデモンストレーションで示し、頼まれた時の気持ちを子どもに体験させた。

「さわやかしずかちゃんタイプ」の頼み方が自分も相手も気持ちよくなる頼み方であることを確かめた後、「頼み方の3つのコツ」をホワイトボードに掲示し、デモンストレーションでの「しずかちゃん」の頼み方が、このコツに沿ったものであることを全体で確認し

た。「頼み方のコツ」とは、1)頼み事をする理由を言う、2)頼みたいことを具体的に言う、3)頼み事がかなえられたらどういう気持ちになるかを言う、の3つである。

⑤ 休憩 (5分)

⑥ エクササイズ2「しずかちゃんになろう! (断り方)」(30分)

相手も自分も気持ちのいい断り方を考えて、お互いに断る体験をした。まず、頼みごとを断らなければならない場面を設定し、スタッフが「のび太くんタイプ」「ジャイアンタイプ」の断り方をデモンストレーションで示した。頼む役を子どもに演じさせ、断られた時の気持ちを聞いた。この時、「のび太くん」や「ジャイアン」の役もやりたいという子どもがいたので、スタッフが断る役を演じた後、断る役を子どもにも演じさせた。

その後、各グループで「しずかちゃんならどのように断るのか」を話し合っセリフを書きとめさせ、グループごとに頼む役と断る役を練習した後、グループの代表が「しずかちゃん」になったつもりで全体に発表した。発表するときは、緊張しないように自分の席でさせた。また、「しずかちゃん」のお面も用意した。

⑦ シェアリングとまとめ (10分)

各グループの断り方を全体でふり返った。「断り方のコツ」として、1) あやまる、2) 断る理由を言う、3) 断ることをはっきり言う、4) 代わりに意見を言う、をホワイトボードに掲示して、各グループの断り方がこれらのコツに沿ってできていたかを確認し、感想を全体で発表しあってまとめた。

⑧ 記念撮影 (10分)

次回が最終回となるので、各グループごとに参加者全員の記念写真を撮影した。写真は、次の回に配付した。

⑨ 社会的スキル尺度の実施 (10分)

本活動の初期と後期で、子どもの社会的スキルが変化するかどうかを検討するために、第2回で用いたものと同じ尺度を同じ要領で実施した。

⑩ ふり返りシートの記入 (10分)

活動をふり返り、感想を書いた。

⑪ わくわくトライの発表と次回予告 (5分)

「頼み方のコツ」を使って、保護者に「土曜わくわくクラブ」の活動についてのアンケートを頼むことと、子どもが「スタッフへのお手紙」を書いてくることだった。

したことと、じゃんけんで勝つと情報を収集できるというルールによってゲーム気分を盛り上げ、集中させることができた。自分のグループのキャラクターが人に知られないように注意が必要だったが、うろうろグループのスタッフにまで見られないように気をつかうなど、かなり興味を持って参加していた。感想でも、楽しかったと答える子どもが非常に多かった。

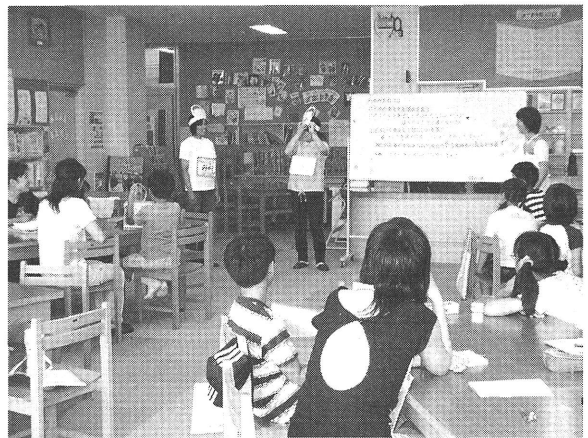
「しずかちゃんになろう!」では、デモンストレーションで、何人かの子どもが頼む役や頼まれる役を積極的に希望し、皆の前で演じたので、断り方では、計画案にはなかったが、希望者が普段の断り方を発表することとなった。子どもは、より多くの頼み方、断り方を見たり経験したりできたので、相手の気持ちを考える機会が多くなってよかったのではないかと思われる。グループで考えたしずかちゃんタイプの断り方を全体に発表する時も、普段はあまり積極的に発表をしない子どもも発表し、多くの子どもの活発さがお互いの刺激となったのではないかと感じられた。

4. 問題点・改善点

デモンストレーションは、後列のグループが見づらい場所で行われたので、できるだけ、全てのグループが見やすい場所で行うように配慮すべきだった。

また、グループで話し合った断り方を発表する時、なるべく緊張しないで発表できるようにと「しずかちゃん」のお面を用意したが、逆にこのお面をつけるのが恥ずかしいという子どももいた。

グループでの話し合いは、前回までに扱ったナンバーや聞くスキルなどに目を向けた様々な意見が出たが、人の意見をよく聞いてまとめたり、新たな意見を出すなど、話し合うということはまだ十分とは言えなかった。



資料2 第7回の活動風景

3. 子どもの感想と活動中の様子

「私はだれ?ゲーム」では、「ドラえもん」を題材に

第8回活動

今までの活動のふりかえり

1. 活動目的

最終回であるため、今までの活動をふり返るとともに、これまで学んできたコミュニケーションスキルを生かして、楽しみながら交流を一層深める。また、グループの中でグループリーダーから肯定的なメッセージを受けることによって、自分の良いところを認められて自信をつけ、さらに他の子どもたちの良いところにも気がつくというような温かな人間関係の中で活動を修了する。

2. 活動内容

① わくわくタイム1「伝言ゲーム」(10分)

グループごとに列を作り、おもしろくて複雑な短文を順に後ろに伝えて、グループ対抗で伝言の正確さを競った。

② エクササイズ「わくわくビンゴ」(25分)

1) ビンゴの台紙作成

今までに行った「わくわくクラブの19の活動」からベスト9を各自が選んで3×3のビンゴ台紙のマス目に書き出した。

2) ビンゴゲーム

子どもが順に、活動が書かれた紙をくじ引きし、引いた活動がビンゴ台紙にあれば印を付けた。縦、横、斜めのいずれか全てに印が付いたら「わくわくビンゴ!」と言って全体に知らせた。一定時間経過後、グループごとにできたビンゴの総数を数えて一番多かったグループに拍手を送った。

なお、くじを引くたびにその活動を思い出して全体で簡単にふり返った。

③ わくわくトーク(15分)

今までの活動の中で1番よかったことや心に残っていることについて、グループごとにビンゴの台紙を参考に考えさせ、その理由とその活動で獲得したことをグループ内で発表させた。その際、自分の意見が人に伝わるように発表することや、人の話を最後まで聞くよう心がけさせた。また、その発言によって子どもが人に認められ、自分に自信を持てるように、発言した子どもにスタッフが温かいメッセージをフィードバックすることとした。

④ シェアリング(10分)

グループごとにわくわくトークの内容を全体に発表した。

⑤ 修了証のプレゼント(10分)

肯定的なメッセージが書かれた修了証を、グループごとにグループリーダーが順に読み上げて子ども一人一人に渡した。これは、いっしょに活動してきた子どもの長所を確認するとともに、一連のクラス修了を喜び合う儀式であった。

⑥ 休憩(5分)

⑦ ふり返りシートの記入と記念写真の配付(15分)

活動をふり返り、感想を書いた。前回撮影した記念写真を配付した。

⑧ わくわくタイム2(20分)

今まで行ったゲームのうち、ビンゴで人気の高かった「しょうとくたいしゲーム」、「じゃんけんフルーツバスケット」、「なんでもバスケット」を全体で行い、楽しんだ。

⑨ スタッフの一言あいさつ(10分)

スタッフ全員が、最後に子どもに向けて一言ずつあいさつをした。

3. 子どもの感想と活動中の様子

わくわくビンゴの台紙作りは、各活動を個々に思い出していたために時間がかかったが、スタッフが遅い子どもをうまく促したので、早くできた子どもとの時間差を縮めることができた。ゲームではくじを進んで引きたがる子どもが多く、ビンゴもどんでんできていったので盛り上がった。また今までの活動を全体で思い出してふり返るときは、子どもたちが集中して耳を傾ける姿勢を見せた。

わくわくトークは、理由をきちんと話すことができる子どもが少なく、まだ自分の意見をしっかり述べることは難しいようだった。発言の意欲を持っている子どもでも、周りの流れに押されて発言できなくなっている場面もあり、活動後の感想にも、わくわくトークであまり発表できなかったと感じた子どもや、友だちの発表をきちんと聞けなかったと思う子どもが多かった。一方、他の子の発表を遮ってまで発言しようとした子どもについては、人の意見も聞くように促すとききちんと聞く体勢をとることができてきた。

スタッフが修了証を読み上げた時は、どの子どもも照れながらも嬉しそうな表情をしていた。修了証をもらった後にお互いに見せ合う場面があらこちらで見られた。

全員のスタッフが順に子どもたち全体に向かってあいさつする場面では、子どもは静かに集中して聞いていた。このような聞く態度は、全8回のコミュニケーション能力向上のための活動の効果と、スタッフとの良好な関係を表していると考えられる。

今回の活動後の感想に「4月からわくわくクラブに参加して、わかったことやできるようになったことがあった。」と答えた子どもが多かったので、わくわく

クラブの活動の効果を子どもたち自身が認識していることがわかった。また、活動開始当初と比べて異年齢の子ども同士が仲良くなったり、高学年の子どもが他の子どもたちをリードしたりする場面を多く見ることができたことや、我々スタッフとも楽しく関わることができたことは、異年齢の交流機会を提供できた点でも意義あることだったと言えよう。

4. 問題点・改善点

ビンゴの台紙作成の際に、欠席回数が多かったためにベスト9をなかなか選べない子どもがいた。このような子どもについては、あらかじめフォローを考えておく必要があっただろう。また、台紙に書き込む前に、対象となる全活動を全体でふり返っておいた方が、しっかり思い出すことができ、書き出すときの迷いも少なかったかもしれない。

わくわくトークでは、自分の意見をみんなの前できちんと言おうことができる子どもが少なかった。活動の初期の頃と比べて、発言することができるようになった子どももいるが、それほど多いわけではない。5-6人のグループでの話し合いが難しいのであれば、3人ぐらいの人数で意見交換させるというような工夫も必要であろう。

さいごに

「土曜わくわくクラブ」は、本稿を執筆している時点(2004年10月)においても、継続的に新しい活動案を創造し続けている、まさに今、産声を上げたばかりの新しいタイプの活動である。子どものコミュニケーション力の発達を少しでも応援したいと願う大学生を中心とするこのボランティアな活動は、参加している子どもの反応や文章に表した感想などを見る限りにおいても、十分な効果をあげていると確信できるものである。加えて、保護者からも、「土曜わくわくクラブに参加させて頂いて、以前よりも人前で発言、発表が出来るようになったように感じられます」「最近は上手な話の聞き方や、人に物事を頼むときの頼み方、断り方などを学習させていただき、なんとなく、少しずつ、理解できてきたのかな、という感じを受けました」「学校の授業とは違う貴重な経験をさせてもらっていると思っています」というように、予想を遙かに超える好意的な評価をいただいている。

本論文は、この活動内容を広く多くの方に知ってもらうことを主たる狙いとしたものであり、心理学研究としての体をなしてはいない。しかし、活動の効果を心理学的に測定するための工夫もされているので、それらの分析結果とともに、心理学的研究としてあらた

めてまとめ直す予定である。

その際には、子どものコミュニケーション力の発達に対する効果、保護者からの反応のみならず、ボランティアに活動に関わっている学生自身の変化をも客観的に検討することが重要な研究の視点となる。たとえば、自分をどのように捉えるのかという「自己概念」を取り上げ、それが土曜わくわくクラブでの活動を通してどのように変化するのかについて検討することや、子どもに教えるという体験を通じて変化することが予想される「教育者としての自己概念」に注目して検討することは、教員を志望する学生にとってどのような経験が重要なのかを客観的に知る手がかりを与えてくれることにつながるだろう。

このような研究を通じて、より効果的な教員養成教育を展開していくための資料を蓄積していくことは、教員を養成する大学研究者に与えられた大きな課題でもある。

引用文献

- 相川 充 1999 ソーシャルスキル教育とは 国分康孝監修
ソーシャルスキル教育で子どもが変わる(小学校) 図書文化
- 荒木紀幸 1996 モラルジレンマ授業の教材開発 明治図書
- 河村茂雄・国分康孝(編) 1999 エンカウンターで学級が変わる Part3—小学校編— 図書文化
- 国分久子・岡田弘(編) 1997 エンカウンターで学級が変わる Part2—小学校編— 図書文化
- 岡田弘(編) 1996 エンカウンターで学級が変わる 小学校編— 図書文化
- 園田雅代・中釜洋子 2000 子どものためのアサーション自己表現グループワーク—自分も相手も大切に学級作り— 金子書房
- 戸ヶ崎泰子・坂野雄二 1997 母親の養育態度が小学生の社会的スキルと学校適応に及ぼす影響—積極的拒否型の養育態度の観点から— 教育心理学研究, 45, 173-182.
- 吉田俊和 1997 対人関係能力の低下が「社会」にもたらす影響(討論論文2) 誌上シンポジウム「対人関係の低下と現代社会」 名古屋大学教育学部紀要(心理学), 44, 29-32.
- 吉田俊和・小川一美・出口拓彦・斎藤和志・坂本剛・廣岡秀一・石田靖彦・元吉忠寛 2000 「社会志向性」と「社会的コンピテンス」を教育する—中学1年生を対象とした事業実践 名古屋大学大学院教育学発達科学研究科紀要(心理発達科学), 47, 301-313.
- 吉田俊和・廣岡秀一・斎藤和志(編) 2002 教室で学ぶ「社会の中の人間行動」—心理学を活用した新しい授業例— 明治図書
- 吉田俊和・廣岡秀一・斎藤和志(編) 2004 「人間」や「社会」に対する関心を高める教育—心理学を利用した社会性を育む授業例— 明治図書