

小学生のコミュニケーション能力を高める教育実践 (3) — 活動2年目の取り組み —

廣岡 秀一¹⁾・中西 良文¹⁾・廣岡 雅子²⁾・横矢 祥代³⁾
福田 真知⁴⁾・秋山 美和⁴⁾・伊藤 由恵⁴⁾

An Education Practice to Enhance the Interpersonal Communication Competence among Grade Schoolers (3) :

— Advanced Activities in the Second Year —

Shuichi HIROOKA, Yoshifumi NAKANISHI, Masako HIROOKA, Sachiyo YOKOYA,
Machi FUKUTA, Miwa AKIYAMA and Yoshie ITO

はじめに

近年、子どもの対人関係能力や対社会関係能力の低下について多くの指摘がなされている (e. g., 吉田, 1997)。そして、このような問題への現実的な対策を求める声も大きいといえる。その現実的対策の1つのあり方として、学校教育場面とは異なる性格を持ちながら子どもの社会性を刺激していくという発達支援的性格を持った地域の「ボランティア」による活動が考えられる。

このような活動の1つとして、三重大学教育学部教育心理学教室の大学生・大学院生を中心とするグループは、土曜日を利用してすでに1年間にわたってボランティアに小学生の「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」という活動を、三重県津市立M小学校区内の子どもを対象にして展開している (廣岡・中西・廣岡・後藤・横矢・矢神・福田, 2005a, 2005b)。本報告は、活動2年目に入った2005年度に「土曜わくわくクラブ」で行われた活動について、前年度より修正・改良された活動プログラムを、各回ごとにその心理学的背景 (目的、標的スキル)、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、実践的な取り組みのノウハウを広く提供することを目的としながら、より心理学的に確かな活動を目指す活動のねらいと実態を報告するものである。

ところで、「土曜わくわくクラブ」は2年目を迎え、初年度の活動では見られなかった新たな展開もしくは問題点を発見するに至った。

まず第1に、本年度の「土曜わくわくクラブ」参加児童の中には、前年度に参加した児童の半数 (24名中12名) が継続して参加していたため、前年度と同じねらいを持った活動プログラムを実施する際には、参加経験児童と未経験児童のどちらにも配慮したものを作成しなくてはならなかったことがあげられる。2年目の活動では、参加経験児童を飽きさせず、かつ未経験児童にも理解しやすいような活動案の作成を試みるのが活動案作成の前提条件とされたわけであるが、経験児と未経験児の両方をターゲットにすることの難しさは、新たな工夫の必要性を活動案作成者に課題として与えることとなった。

社会的スキルトレーニング (Social Skill Training、以下 SST) では、標的スキルを般化させるためにトレーニングを繰り返す必要があるとされている (相川, 2000)。今年度の「土曜わくわくクラブ」の活動案を前年度と同様に紹介する意味は、ある標的スキルを般化させるために、多様なプログラムを提供することによって子どもを飽きさせることなく、繰り返し行える活動案を作成しようとした工夫にある。こうした試みを繰り返すことによって、コミュニケーション能力の向上に関心のある関係者が共有できるようなプログラム集・活動案集をまとめることを、現在企画しているところである。刺激したい子どもの社会性が類似しているものであれば、また、それぞれの活動の目的が類似しているのであれば、現実的な問題としていくつかの授業例を用意することが必要となる。またそうすることができれば、児童の特徴や人数、年齢、標的スキ

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) 三重大学高等教育創造開発センター
4) 三重大学大学院教育学研究科学校教育専攻

ル、形態などに合ったプログラムを適宜選択して実際の活動に使用することが容易となってくると期待される。

2年目の新たな展開として現れた課題・問題の2つ目としては、活動を企画・実施するボランティアスタッフの移動(交代)に関連する諸問題があげられる。今年度のボランティアスタッフは、三重大学教育学部教育心理学教室に所属する大学生・大学院生・修了者が中心となっているが、その中には、前年度の活動経験がある者となない者が混在している。さらに、前年度経験者のうち、中心的スタッフだった者とサブのスタッフだった者の両方からも構成されており、結果的に、その経験度や理解度に応じた階層的なメンバー構成に変化している。そういったスタッフ集団における個人個人の位置・認識の違いが、活動案を作成していく過程や子どもの問題行動に対するスタッフの対応の仕方について、少なからずある種の葛藤を引き起こしたことも確かである。ただし、こういった問題は集団の発達を考えても、とりわけ珍しいことではなく、現実にボランティア組織が発生し発展していく過程においては、必ずといっていいほど経験せざるを得ない自然な変化でもある。そういう意味においては、特筆すべき変化ではないが、そこで行われた集団内調整活動をふり返ってみることは、後続するボランティア集団の1つの活動指針になるものと期待される。

「土曜わくわくクラブ」におけるスタッフミーティングでは、こういったことに関する問題が現れてきたときには、その都度、問題を共有し議論を深め再確認するという作業を行ってきた。その中でも中心的な議論として「土曜わくわくクラブの活動の意味」を問う機会が何度かあった。そして、こういった活動方針を客観的に共有するためにも、子どもの変化を客観的に測定することの必要性をスタッフが再認識するに至ったのである。活動の意味を再確認する過程で、「実際に子どものコミュニケーション能力が身についているかどうか」という課題を発見し、それをいかに心理学的にチェックするのかという議論へと発展させたのである。

具体的には、これまで行ってきた効果測定は①社会的スキル尺度を用いて測定したのみであり、こういった子どもの意識上の変化がこの活動の効果と断定することはできないこと、②使用した社会的スキル尺度に取り上げられていたスキルが、本活動の効果を知るために妥当であるかということ、の2点が検討すべき課題とされた。

ところで、大坊(2005)は、SSTの問題点を①SST

の効果の持続性と一般化、②SSTの効果測定するための指標、③参加者のモチベーション、としており、SSTのような活動を行う場合、効果についての客観的測定が重要な課題となっていることは疑いの余地がない。このことから、本活動が子どものコミュニケーション能力を刺激した結果として、普段の行動に般化されているかどうかについての測定も必要であると考えられた。

そこで、今年度の活動の中では、子どものコミュニケーション行動にスキルの獲得の効果がみられるかを確認するため、活動スタッフが子どもの活動中の言動を観察し評定することとした。

この活動効果の測定については、本稿を執筆している現在(2005年10月)も継続的に行っており、その概要や結果は別稿でまとめる予定である。

活動の概要

1. 活動日時

2005年5月7日、同28日、6月4日、同18日、7月2日、同16日の6回で、いずれも土曜日の午前10時から12時の2時間活動した。なお、この6回の活動をまとめて「17年度春クラス」と呼ぶ。

2. 活動場所

津市立M小学校図書室。

3. 対象

M小学校の4-6年生24名(4年男子3名、同女子6名、5年男子3名、同女子11名、6年男子1名)。

2005年4月に、M小学校4-6年生の全児童に募集案内書を小学校で配付し、学校経由で申し込んだ参加希望者全員が活動の対象となった。なお、前年度から引き続き参加した児童は12名(5年男子3名、同女子8名、6年男子1名)であった。

4. プログラム案立案・実施者⁵⁾

三重大学教育学部教員2名、同高等教育創造開発センター職員1名、同大学院教育学研究科学生4名、同修了者1名、教育学部学生7名、鈴鹿市立石薬師小学

5) 本稿の著者以外の活動スタッフは、横矢規(鈴鹿市立石薬師小学校)、小倉明子(三重大学大学院教育学研究科)、三吉啓子、安田有里、榎知佐子(以上、人間発達科学課程54期)、稗田祥代、小森美来、浅沼優子、奥村元美(人間発達科学課程55期)、野田治子(兵庫教育大学大学院学校教育研究科)である。彼らは、授業の立案から活動の実践、さらには全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。

校教員1名、兵庫教育大学大学院学校教育研究科学生1名の、計17名が活動立案・実施者となっている。なお、この活動立案・実施者を、以下「スタッフ」と呼ぶ。

5. 本活動での準備物

① わくわくファイル

A4サイズの2穴ファイルの裏表紙に出席台紙と「わくわくルール」を貼って初回に各自に1冊ずつ配付し、毎回の活動記録の保管のために活用させた。「わくわくルール」とは、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）である。

② メニュー

1回の活動の流れが書かれたA4サイズのシート。毎回の活動終了時に配付し、わくわくファイルに綴じさせた。

③ ふり返しシート (Figure 1)

毎回の活動の最後に、その回の活動を子どもにふり返らせることによって学習の定着を図るとともに、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のA4サイズ1枚のシートである。活動内容の達成度や満足度を尋ねる数個の質問に4件法で回答させ、「1番楽しかった活動とその理由」と「今日の発見」を書かせた。記入後、スタッフがその内容を別紙に記録してから各自に返却し、わくわくファイルに綴じさせた。

④ わくわくトライ (Figure 2)

活動内容の定着のために家で次回までに行う課題である。しかし、強制的なものではなかった。

6. プログラム案立案および進行

各回の活動プログラムは、2人のスタッフが企画立案を担当し、3-4回のミーティングでの検討・改良を経た上で決定された。立案に当たっては、吉田・廣岡・斎藤 (2002)、吉田・廣岡・斎藤 (2005)、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、当日の活動はこの2人の担当者が主となって進めた。

それぞれの回のプログラムの構成の概略は、「ウォーミングアップ→前回の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→ふり返しシートの記入」であった。

各クラス第1回土曜わくわくクラブ 2005.5.7
 <ふりかえりシート>
 グループ 名前 _____

★下の文を読んで自分にあてはまる
 ところ1つだけに○をつけてください

1. 「パズルでなまきさがし」はわくわくした。				
2. 作った名札を気に入っている。				
3. あいさつのコツがわかった。				
4. あいさつのコツに気をつけて自己紹介することができた。				
5. 学校や家でもあいさつのコツに気をつけてあいさつをしようと思った。				
6. グループのみんなと決めたグループの名前を気に入った。				
7. 「えんぴつゲーム」は楽しかった。				
8. 今日の「わくわくクラブ」は楽しかった。				

今日のわくわくクラブで「 」楽しかったのは
 楽しかった理由は だったよ。
 だらだらだよ。

★今日のわくわくクラブであなたが「発見」したことを教えてね。

Figure 1 第1回で実際に使用したふりかえりシート

第4回わくわくトライ 2005/06/18
 話し合いのコツはできているかな?
 名前 _____

・家族や友だちに、今回の「月での遺跡」の問題について、何が必要なのかを話し合ってもらおう。みんなは、それを観察して、話し合いのコツができているか、○をつけてね。(最後に答えも教えてあげてね。)

話し合ってきた人					
話し合いのコツ					
☆みんなにもかって話す					
☆みんなに聞こえやすい声で話す					
☆はっきりと話す					
☆話す人のほうに体を向けて聞く					
☆よそ見やよそ事をせずに聞く					
☆うなづいたりあいづちをうったりする					
☆最後まで聞く					

話し合いの結果、持って行くことになった5つの物に○をつけよう。

<input type="checkbox"/> マッチの入った袋	<input type="checkbox"/> 月から見た星座表
<input type="checkbox"/> 宇宙食	<input type="checkbox"/> 救命いかだ
<input type="checkbox"/> ロープ	<input type="checkbox"/> 方位磁石
<input type="checkbox"/> 丈夫な布	<input type="checkbox"/> 水
<input type="checkbox"/> 暖房機	<input type="checkbox"/> 懐中電灯
<input type="checkbox"/> ビストル	<input type="checkbox"/> 救命箱
<input type="checkbox"/> 粉ミルク	<input type="checkbox"/> 無線機
<input type="checkbox"/> 酸素入りボンベ	




Figure 2 第4回で実際に使用したわくわくトライ

7. スタッフの役割

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「グループスタッフ」として配置された。グループスタッフは、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行った。残りのスタッフは、全体把握や個別的な関わり、授業者やグループスタッフの援助、活動の撮影などを行った。このスタッフを「うろうろスタッフ」と呼んだ。

スタッフは全員、子どもに対して楽しく温かい雰囲気の中で共感と肯定的関わりを基本としながら、子どものコミュニケーション能力の向上を心がけた。

8. 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、毎回の活動の記録、次回予告、スタッフ紹介、掲示板、募集案内のページを用意し、1つの活動が終わるたびに毎回の活動の記録を更新していった。

9. 行動変容の測定

本活動における対象児の行動変容を検討するために、スタッフによる観察評定を行った。第1回および第2回の活動終了直後（初期）と第6回の活動終了直後（事後）に、21項目からなる評定尺度を用いて、対象児1名につき、2名のグループスタッフと1名のうろうろスタッフの合わせて3名が4件法で評定した。評定項目は、本活動によって子どもに獲得させたいと我々が願うコミュニケーション行動で構成されていた。この分析結果については別稿でまとめる予定である。

第1回活動

みなさんはじめまして

1. 活動目的

あいさつのコツを知り、日常場面でも気持ちのいいあいさつができるように意識づける。また、自己紹介を通してグループ内の関係を作る。

2. 活動内容

- ① 土曜わくわくクラブの説明（15分）
- ② エクササイズ1「グループ分け」（30分）
 - 1) パズルでなかまさがし

1つの絵がグループの成員数に切り分けられているパズルを4組用意し、この活動の参加経験の有無と男女のバランスがとれるように子どもに1ピースずつ配った。子どもは自分のピースと合うピースを探して絵を完成させ、同じパズルの仲間が集まって4組のグループを構成した。

2) 名札づくり

グループごとに集まって座り、B5サイズの紙に、年組、ニックネームを書いて名札を作成した。

③ 休憩（5分）

④ エクササイズ2「あいさつのコツ」（15分）

前年度の参加児童数人に、もじもじタイプのあいさつを皆の前で演じさせ、気持ちのよいあいさつをするために気をつけることを考えた後、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、という「あいさつの4つのコツ」を説明した。その後、あらためて子どもに気持ちのよいあいさつをさせた。

⑤ エクササイズ3「どきどき自己紹介」（20分）

グループで神経衰弱ゲームをしながら自己紹介を行った。神経衰弱ゲームのカードをめくり、そこに書かれたメンバーの名前が一致したらその名前の人が「あいさつのコツ」を意識して自己紹介した。自己紹介が全員終わったら、難しかったコツなどを各自で振り返り、チェックシート（Figure 3）に記入した。その後、グループでシェアリングをし、全体に発表した。

昔クラス第1回土曜わくわくクラブ 2005.5.7

自己紹介はうまくできたかな？

名前 _____

★あいさつのコツに気をつけて、グループのみんなに自己紹介ができたかな？
あてはまるところ1つだけに○をつけてチェックしてみよう。

	できた	まあまあ	あまり	ぜんぜん
1. 相手を見て言う。				
2. はっきりと言う。				
3. 心をこめて言う。				
4. ちょうどいい声の大きさで言う。				

★ わずかしかったあいさつのコツはあるかな？

★ どうしてわずかしいと思ったのかな？

★ グループの中で上手に自己紹介ができていた人はだれかな？

★ どうして上手にできていたと思ったのかな？

Figure 3 第1回で実際に使用したチェックシート

⑥ グループ名決め (10分)

グループで相談してグループ名を決め、名札に記入した後、グループ名を全体に発表した。

⑦ エクササイズ4「えんぴつゲーム」(10分)

向き合った2人が新品の鉛筆の両端をお互いの人差し指で支え、鉛筆を落とさないように動き回った後、グループで輪になって、やはり鉛筆を落とさないように動き回った。

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 (以下の回も同じ)。

⑨ わくわくトライと次回予告 (5分)

わくわくトライは、「あいさつのコツに気をつけて、家族や友だちにあいさつをし、コツができたかどうかをチェックシートに記入してくる」ことであった。

3. 子どもの感想と活動中の様子

「パズルでなかまさがし」では、仲間を探すためにいろいろな子どもとピースを見せ合って楽しく活動できた。「あいさつのコツ」では、前年度から参加している子どもがデモンストレーションをしたため、他の子どもは興味深そうに見ることができ、楽しみながらあいさつのコツを確認できた。初参加者は「あいさつのコツを発見した」という感想を、前年度から参加している子どもは「忘れていたコツが少し分かったことを発見した」などの感想を持った。「どきどき自己紹介」では、神経衰弱ゲームを用いたために気後れせずに自己紹介することができて、お互いのことを知るよい機会となった。

4. 問題点・改善点

「どきどき自己紹介」で自己紹介をする際、セリフを正しく言うことに気を取られて小声になったり、相手の方を向くことが難しかったりしたので、あいさつのコツに注目をさせるようにもっと声かけをしていく必要があった。

第2回活動

お魚天国 — 海ができれば、大漁だ! —

1. 活動目的

言葉のイメージが人によって違うことを視覚的に知る。協同作業でグループ内の交流と達成感を得、ともに遊ぶことでさらに交流を深める。同時に、お互いの違いや長所を認め合う経験をする。

2. 活動内容

① ウォーミングアップ「わくわくりズム4」(15分)

4拍子のリズムに合わせてながら、自分の番号をコールされた人が他者の番号をコールしてリレーしていくゲームをグループ別に行った。まちがえた人は、罰ゲームとして自分のニックネームと簡単な自己紹介をした。

② 第1回のわくわくトライの確認 (5分)

③ エクササイズ1「海を作ろう!」(45分)

1匹の魚を描くように指示され、B6サイズの紙に各自が色ペンで描いて切りとった。それぞれの魚をグループや全体で見せ合ってから、グループごとに海の世界を模造紙に創った。まずグループでよく相談して海のタイトルを決め、魚を追加し、背景を描き加えて海を完成させた。そして、自分たちの海のタイトルと作成した感想を発表した。各グループのタイトルは「サンゴの海」「奇海」「日本海&太平洋」「おいしそうな海」であった。

④ 休憩 (5分)

⑤ エクササイズ2「大漁だ!ゲーム」(25分)

③で作った海で魚釣りをして、釣った魚の点数の合計をグループで競うゲームをした。まず、魚の裏に点数を貼りクリップをつけて床に広げた海に魚を配置した。釣り竿は釣り糸の先に磁石が付けられたもので、グループに1本ずつ配られた。

釣りゲームは、他のグループの海に移動して行われた。釣り竿をグループのメンバーで順に回して3分間釣りをし、釣った魚の点数を合計して、最高得点のグループに拍手を送った。なお、ゲームの前に、グループで協力して高得点を得られるように作戦会議をさせた。

⑥ シェアリングとまとめ (10分)

チェックシートに、海を作成した感想や工夫したところ、釣りをした海の長所などを各自で記入した後、グループで話し合い、全体に発表した。

⑦ ふり返りシートの記入 (10分)

⑧ わくわくトライと次回予告 (5分)

「家族の『いいこと』見つけた!シート」に、いいことを見つけて記入してくることであった。

3. 子どもの感想と活動中の様子

「わくわくりズム4」では、ルールが周知されにくかったが、わかるとリズムに乗って楽しむことができ、罰ゲームも楽しめた。「海を作ろう!」では、ほとんどの子どもが、魚や海の作成を楽しんだ。描かれた魚が、細長い魚、骨だけの魚、真珠貝、人魚、ウニの軍艦巻きなど多様であったことや、海も様々だったことにお

互いに驚いていた。「大漁だ!ゲーム」では、グループで作戦を立てて協力しながら高得点を競うことで非常に盛り上がり、グループ内の交流も深まった。シェアリングでは、自分の作った海について他のグループが発表するのをよく聞いていて、工夫したところを人に認めてもらえたことで満足感や達成感が増したようだった。

4. 問題点・改善点

お魚天国では、海を作るためのグループの話し合いや海の作成作業にもっと十分な時間がとれるとよかった。魚釣りでも、時間的に全部のグループの海を回れなかったことが残念だった。

第3回活動

相手の話を聞こう

1. 活動目的

いろいろな聞き方を体験することによって、聞くときのコツに沿って相手の話を聞くことが気持ちのよいコミュニケーションにつながることを理解し、実践してみる。

2. 活動内容

① ウォーミングアップ「わくわく何でもバスケット」(10分)

フルーツバスケットの要領で行うが、オニは席を移動する条件を自由に出すことができた。

② エクササイズ1「こんな聞き方どう?」(25分)

3人一組が、話し手、聞き手、観察者の役を演じて「よくない聞き方」を体験した。話し手はカードに書かれた話題を1分間話し、聞き手は自分が考えるよくない聞き方で話し手の話を聞いた。観察者は聞き手と話し手のやりとりを観察した。全ての役を順に演じた後、3人でシェアリングした。

③ エクササイズ2「聞き名人になろう!」(40分)

まず、よくない聞き方をされるとき気持ちや上手な聞き方をするためのコツを全体で確認した。聞くときのコツは、1)話す人の方に体をむけて聞く、2)話す人の顔を見る、3)よそ見やよそごとをせずに聞く、4)最後まで話を聞く、5)うなずいたり相づちをうったりする、6)話す人のじゃまにならないようにときどき質問する、であった。

次に、②と同じ3人組で上手な聞き方を体験した。

話し手は②と同じ話題を1分間話し、聞き手は聞くときのコツに気をつけて話を聞いた。観察者は聞き手がコツに気をつけて聞くことができているかをチェックシートで評価した。シェアリングでは、よくない聞き方のときの気持ちと比較した。

④ 休憩(10分)

⑤ エクササイズ3「伝言ゲーム」(15分)

聞くときのコツに気をつけながら、グループ対抗でゲームを競った。伝言に使うお題はグループによって異なったが同程度の長文が使われた。

⑥ ふり返りシートの記入(10分)

⑦ わくわくトライと次回予告(10分)

「聞き名人のうでだめしシート」で、自分が聞くときのコツに気をつけて話を聞くことができたかを家族にチェックしてもらうことだった。

3. 子どもの感想と活動中の様子

「わくわく何でもバスケット」では、オニにならないように必死な子どももオニになれて嬉しがら子どももいたが、みんなで歓声をあげて楽しんだ。「こんな聞き方どう?」では、話し手の多くはすぐに話が途切れ、聞き手の態度に不愉快な気持ちになった。聞き手は、足を投げ出したり本を読んだり耳を塞いだりと工夫していた。聞くときのコツでは意見が活発に出たが、コツの多さに驚く子どももいた。「聞き名人になろう!」では、コツに気をつけて聞くことができた。また、上手に聞くことは話し手だけでなく聞き手にも気持ちがいいことに気づくこともできた。この活動の直後に、授業者の話を「コツ」を意識して聞いている子どもの姿もあった。「伝言ゲーム」では、長文のお題だったにも関わらず、正解に近い形で最後の人まで伝言することができた。また、自分たちのグループ以外のお題も熱心に聞くことができている、聞くときのコツを実践できたようだった。

4. 問題点・改善点

エクササイズでは話す・聞くという活動が繰り返し行われたため、おもしろくなかったと感じる子どももいたようだ。充実した内容ではあったが、子どもが集中力を切らさないで活動に参加できるように工夫検討する必要があるだろう。

第4回活動

月旅行わくわく宇宙船

1. 活動目的

グループで問題解決課題に取り組むことによって、話し合いのスキルを向上させる。

2. 活動内容

① ウォーミングアップ「からだじゃんけん」(5分)
体全体で、グー、チョキ、パーを表してじゃんけんをするゲーム。全員が一斉に授業者とじゃんけんして、3回とも勝った子どもに拍手を送った。

② エクササイズ1「ペットはななに?」(30分)

1) ペットはななに?

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。子どもは、4種類の動物の絵のいずれかをランダムに背中に貼られ、その絵を他の子どもに見せて声に出さずにジェスチャーしてもらい、背中の動物を各自が当てた。そして、同じ絵が貼られた子ども同士でグループが構成された。

2) 自己紹介とグループ名決め

第1回で行った「あいさつのコツ」に気をつけて、新グループで自己紹介をした。自己紹介では、ニックネームと好きな色とその理由を紹介した。その後、グループ名を決めた。

③ 休憩 (5分)

④ エクササイズ2「わくわく宇宙船どきどき月旅行」(50分)

NASAの「月での遭難」(古城, 1999を参考に一部改変。)の問題を利用し、月で生き残るために必要なものを5つ選ぶというゲームを行った。

ゲームの前に、話し合いスキルを習得するために、「話すときのコツ」が提示された。それは、1)みんなにむかって話す、2)みんなに聞こえやすい声で話す、3)はっきり話す、の3つであった。第3回で扱った「聞くときのコツ」も復習した。そして、スタッフが下手な話し合いをデモンストレーションして見せ、子どもに、話し合いがうまく気持ちよくできるやり方を考えさせた。ゲームの中では、「聞くときのコツ」か「話すときのコツ」を全て暗記できたら課題を解決するためのヒントをもらえるというような工夫をした。

⑤ 答え合わせとシェアリング (15分)

各グループが、話し合いによって選んだ5つの回答を発表してから、授業者が正解とその理由を説明した。

その後、話し合いのコツの中で難しかったことや上手に話し合いができた人について、チェックシートに沿ってグループでシェアリングを行い、全体に発表した。

⑥ ふり返りシートの記入 (10分)

⑦ 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、月での遭難の問題を出し、話し合いのコツができていくかどうかを見てくる」だった。

3. 子どもの感想と活動中の様子

「からだじゃんけん」が楽しかったという感想が多かった。「ペットはななに?」では、思わず声が出たりジェスチャーだけでは伝えきれなかったりする子どももいたが、わからない友だちに教えてあげようと一生懸命ジェスチャーをしている姿も見られた。「月旅行」の話し合いでは、子どもは活動に熱中でき、グループで協力して話し合いをすることができた。また、ふり返りの感想でも「いっぱい話せた」や「みんなと話し合いができた」というものが多かった。

4. 問題点・改善点

「月旅行」の話し合いに時間がかかってしまった。ヒントを得るために出した「コツの暗記」に時間がとられたからかもしれない。もう少し達成しやすいものにするべきだった。

第5回活動

わくわく二十面相!?

1. 活動目的

感情の表現・推測を通じて、表現される感情への関心を高める。また、感情表現の多様性や、表情によって感情の伝達程度が違うことを知る。

2. 活動内容

① ウォーミングアップ「わくわくまちがいがし」(10分)

スタッフ5人が出題者、子どもが回答者になり、グループ対抗で行った。まず出題者全員が前に並んで子どもに30秒間観察された後、見えないところで計3カ所を正面から見てわかる範囲で手早く変えて再び子どもの前に並んだ。先ほどと違う「まちがい」を全部正解したグループに拍手を送った。

- ② 全体の写真撮影 (5分)
- ③ 第4回のわくわくトライの確認 (5分)
- ④ エクササイズ1「顔文字パニック!」(20分)

「嬉しさ・悲しさ・怒り・驚き・わくわく」を表現する5個の顔文字を提示したシートを各自に配付し、それぞれの顔文字を見て思いつく感情の言葉(セリフ)を多数書かせた。グループで感情の言葉をシェアリングした後、全体発表で、出された言葉を感情のグループに分けさせ、最後に授業者が顔文字の正解を発表した。

- ⑤ 休憩 (10分)
- ⑥ エクササイズ2「わくわく二十面相!」(50分)

3人一組のミニグループに、紙製の顔の輪郭とパーツが1セットずつ配付された。パーツは多種類の目・口・眉である。まず、授業者から指示された表情をミニグループごとに顔にパーツを配置して作った(Figure 4)。次に、他のミニグループが作った顔を見て、チェックシートにそれぞれの顔の出来栄などを記入した。そして、紙で作った表情を鏡を見ながら実際に顔まねした。この一連の作業を「悲しい・怒った・驚いている・嬉しい」の4つの表情について行った。その後、元の6人グループに戻って、作るのが難しかった表情や気をつけたことなどを話し合い、全体に発表した。

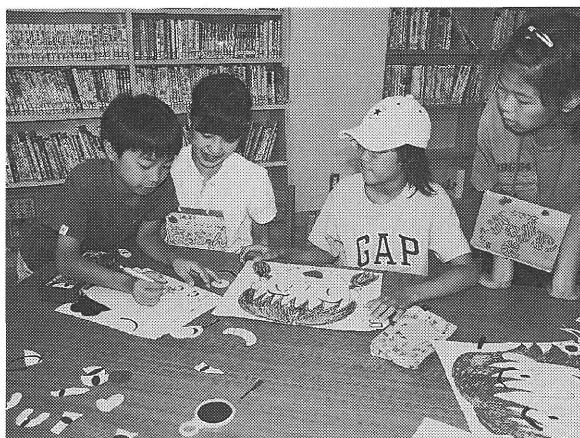


Figure 4 第5回「わくわく二十面相!」の活動風景

- ⑦ グループ写真撮影 (5分)
- 「わくわく二十面相!」の顔といっしょに記念撮影をした。写真は後日全員に配付された。
- ⑧ ふり返りシートの記入 (10分)
- ⑨ わくわくトライと次回予告 (5分)
- 本活動の感想を「スタッフへのお手紙」として書いてくることと、「保護者アンケート」を保護者に渡して記入を依頼することだった。

3. 子どもの感想と活動中の様子

「顔文字パニック!」では、正解を気にして自分で考えた答えを表明できない子どもがいたが、感情の言葉がいろいろあることはわかったようだった。「わくわく二十面相!」では、型破りなパーツの使い方も見られ、お互いに豊かな創造力や表現力に驚いたり表情作成を楽しんだりした。鏡での顔まねを恥ずかしがる子どももいたが、表現することに照れと難しさを実感したことにより、感情をきちんと表情に出して伝えることの大切さに気づいたようであった。

4. 問題点・改善点

「顔文字パニック!」では、顔文字に馴染んでいない子どものために丁寧に説明する必要がある。また、「正解」に敏感な子どもには、自分の感性で表現すればよいことを伝え、それを楽しむ雰囲気を作れるとよかった。「わくわく二十面相!」では、集中力が切れる子どもも見られたので、表情を2,3に絞っても本時のねらいを達成できたかもしれない。

第6回活動

今までの活動をふり返ろう

1. 活動目的

春クラス全体をふり返りながら学習の定着を図る。また、他者から肯定的なメッセージを受け取ることで自分のよさを確認し自信をつけるとともに、他者のよいところを伝えることでよりよい人間関係をつくる。

2. 活動内容

- ① ウォーミングアップ「しょうとくたいしゲーム」(10分)
- 4文字の単語の1文字ずつを4人が同時に言うのを聞いて、その単語を当てるゲームをした。スタッフが出題者となり、子ども全員が解答者となった。
- ② エクササイズ1「わくわく思い出クイズ」(30分)
- 今までの活動の写真をプロジェクタで提示しながらクイズを出し、それぞれの回のねらいを定着させた。また、クイズに正解すると情報カードを1枚もらうことができることとし、クイズへの動機づけを高めた。情報カードは、ある人物を当てるためのヒントだった。
- ③ おくる言葉 (30分)
- 5cm四方程のカードにグループのメンバー全員へ

の肯定的メッセージを書き、それぞれに贈った。受けとる人は、メッセージカードを貼るための台紙を背中にぶら下げ、後ろ向きになったまま一人ひとりからメッセージカードを貼ってもらった。全員にメッセージが贈られた後、一斉に自分宛のメッセージを読んだ。

④ 休憩 (10分)

⑤ ごちゃまぜビンゴ (15分)

全員が入り混じって行った。あらかじめビンゴ台紙のマスに書かれている質問を相手を見つけて出題し、相手の答えが「はい」ならビンゴのマスにサインをしてもらい、サインが一行そろったらビンゴとなる。グループ対抗でビンゴの総数を競い合った。同じ人には一度しか質問できないというルールを設け、たくさんの人と交流できるよう、また、「はい」と答えそうな相手を子どもに考えさせるように配慮した。

⑥ スタッフからのお別れ一言メッセージ (10分)

スタッフ全員が一人ずつ子どもに向けてお別れの言葉を伝えた。

⑦ ふり返りシートの記入 (15分)

3. 子どもの感想と活動中の様子

「しょうとくたいしゲーム」では、協力して言葉を聞き取ったり一度聞いただけで当てた子どもへ賞賛の言葉をかけたりと、全体で楽しむことができた。「わくわく思い出クイズ」では、写真を見て「こんなことあったよな」などと各回の活動を楽しく思い出すことができた。また、協力してクイズに答える姿も見られ、グループ内の交流が深まった。「おくる言葉」では、じっくりと書いたり絵を描き加えたりして熱心に取り組んでいた。メッセージを受けとった子どもは、友だちの言葉に嬉しそうだった。「ごちゃまぜビンゴ」では、お互いをさらによく知ることができたようだった。「お別れ一言メッセージ」では、皆がスタッフの話を真剣に聞いており、活動を通してスタッフと子どもが良好な人間関係を持てたことを確信できた。

4. 問題点・改善点

「おくる言葉」では、メッセージを早く書き終えた子どもが時間を持て余してしまったので、早く終わった子どもへの対応を考えておくべきであった。また、自分宛のメッセージだけでなく、お互いの「おくる言葉」を披露し合う場を持った方が自己肯定感をさらに育むことができたであろう。

さいごに

本研究は主に2年目の活動プログラムを報告するものであったが、ボランティアスタッフ自ら教育効果を確かめようとする動きが見られたのは新たな展開であった。スタッフは三重大学教育学部教育心理学教室に所属している大学生、大学院生、および修了者を中心として構成されており、教育心理学的視点に立ち、活動の教育効果を妥当な方法で客観的に測定することの重要性をあらためて認識できたことは、心理学という専門性を背景にしたボランティア活動、いわゆる専門的ボランティア活動として「土曜わくわくクラブ」を位置づけた際にも、きわめて有意義な展開を自然に行っていると考えることができよう。

春クラス全活動終了後、スタッフの行動評価において、子どもを観察する視点の変化をスタッフの感想から読み取ることができた。以下にその代表的な感想を紹介する。

- 初期の評価よりも、春クラス終了後の評価の方が良い評価になっていた子については、良い点がたくさん見つけられたんだなぁと思いましたし、逆に、評価が下がってしまった子については、自分があまり見ていなかったか、悪い点に目が向いてしまったように思いました。客観的で、一貫した目を持ちたいです (学部4年生)。
- 評価尺度の評価が初期のときより春クラス終了時の方が下がっている子がいたのは、表面しか見えていなかった子の他の面も見えるようになったからだと思います。悪いところが見えるようになったのではなく、余裕が出てきたのかもしれない。前までは目の前のことに精一杯で全体を見渡すことができないと悩んでいたけれど、違う側面を見られるようになったのは進歩だなと思います (学部4年生)。

本来、このような活動の効果を測定し、心理学的な研究とするには、妥当性・信頼性を備えた測定尺度を作成し、分析をしなければならぬだろう。しかし、このような発想が持てたことや子どもを見る視点を意識できたことは、教員志望の学生、もしくは心理学を専門とした職業を希望している学生にとっては望ましい発達であるといえよう。スタッフの教育に対する客観性の意識、もしくは着眼点が発達したという点では、きわめて興味深いものがある。このような活動では、多くの要因が互いに影響し合って変化していくと考えられるが、スタッフ自身の発達が子どものコミュニケーション能力に大きな影響を与えていることは疑いの余地がない。

本活動は、子どもの発達にもスタッフである学生の発達にも有意義な活動であるといえる。しかし、心理

学研究という位置づけをしたときには克服しなければならない問題はまだまだ山積していると言わざるを得ない。今後は、現在継続している活動の効果を客観的に測定し、活動案と子どものコミュニケーション能力の発達との関連を心理学的に明らかにしていく必要がある。こういった効果測定法の開発とともに、子どもの日常生活におけるコミュニケーション能力が向上する教育プログラムの改良・開発も引き続き行い、教育的活動におけるPDCAのサイクルを展開したいと考えている。この活動が客観的に妥当なものであることを証明することにより、1つでも多くの実践を生み出すこと、学校現場やその他の場面でプログラムが活用されていくことを目指したい。そのためには、プログラムのさらなる充実化とその効果に関する実証的なデータを蓄積していくことが、こういった活動の必須条件となっていることは言うまでもない。

授業例 part 2 - 明治図書

付 記

本研究は、マツダ研究助成—青少年健全育成関係—（課題名「子どものコミュニケーション能力を育てる教育心理学実践—大学生ボランティアによる活動の検討—」）の補助を受けて行われたものである。

引用文献

- 相川 充 2000 人づきあいの技術 —社会的スキルの心理学— セレクション社会心理学 20 8-12, 142-143
サイエンス社
- 大坊郁夫(編) 2005 社会的スキル向上を目指す対人コミュニケーション ナカニシヤ出版
- 廣岡秀一・中西良文・廣岡雅子・後藤淳子・横矢規・矢神祥代・福田真知 2005a 小学生のコミュニケーション力を高める教育実践 三重大学教育学部研究紀要(教育科学), 56, 317-332
- 廣岡秀一・中西良文・廣岡雅子・後藤淳子・横矢規・矢神祥代・福田真知 2005b 小学生のコミュニケーション力を高める教育実践(2) 三重大学教育実践総合センター紀要, 25, 37-45
- 河村茂雄・國分康孝(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
- 古城和子(編) 1999 生活にいかす心理学—体験と自己発見— ナカニシヤ出版 (第7章「集団のなかでの私」にNASA 月面遭難問題についての解説が掲載されている)
- 國分久子・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
- 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
- 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・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) 2005 学校教育で育む「豊かな人間関係と社会性」—心理学を活用した新しい