

# 平成29年度 教育相談部 研究のまとめ

## 1 研究概要

### (1) 研究主題

#### 開発的な生徒指導の機能を生かした自己指導能力の育成

～支持的風土の醸成を図る指導の充実を目指して～

### (2) 主題設定の理由

社会の変化は加速度を増し、複雑で予測困難となってきており、子ども達には変化を前向きに受け止め、人間ならではの感性を働かせて、よりよい人生とよりよい社会を築いていくことが期待される。子ども達一人ひとりが、予測できない変化に受け身で対処するのではなく、主体的に向き合って関わり合い、その過程を通して、自らの可能性を発揮することが重要である。

生徒指導が一人ひとりの子どもの健全な成長を促し、子ども自ら現在および将来における自己実現を図っていくための自己指導能力の育成を目指すという生徒指導の積極的な意義を踏まえ、学校の教育活動全体を通じ、その一層の充実を図っていくことが必要である。

また、各学校においては、計画的・組織的な取組によって、主に集団の場面で必要な指導や援助を行うガイダンスの機能を充実することによって、一人ひとりの子どもが自己実現に関わって必要とされる資質や能力、態度を身に付けるようにし、よりよい発達を促すことが重要である。

平成29年度函館市の学校教育推進の指針「アプローチ」では、支持的風土を築く学年・学級経営の定着を目指すことを重点指導事項とし、子ども一人ひとりが活躍したり、互いを認め合ったりする場や機会を意図的・計画的に設定することを達成目標としている。具体的には、日常の子どもの様子の交流や教育相談等を組織的に行うとともに、アセスやQ-U等を活用するなどして、多面的・多角的な子ども理解に努めることなどを示している。

そうした中、昨年度の教育相談部では、3年次研究の1年次目として、自己指導能力を育成するため、開発的な生徒指導の手法としての代表的なグループアプローチについて整理するとともに、それを各学校の年間計画に位置付けた年間プログラムのモデルづくりについて、研究を進めてきた。その中で、実際に一単位時間で行うグループアプローチの授業づくりを行い、授業の実施および評価・改善を行って、それを工夫していく必要があること、作成した年間プログラムの汎用性を高めるための手立てが必要であること、などの課題があがった。

これらのことから、本研究において、支持的風土の醸成を図る取組を、学校の教育活動全体を通して意図的、計画的に実施することにより、開発的な生徒指導の機能を生かし、自己指導能力の育成を目指すことが必要であると考え、本研究主題を設定した。

### (3) 研究目的

子ども一人ひとりに自己指導能力を育成するために、支持的風土の醸成に向けて年間を通した開発的な生徒指導の在り方を明らかにすることにより、各学校の教育活動の充実に資する。

### (4) 研究の仮説

学校や学年・学級の実態に合わせて、開発的な生徒指導を意図的・計画的に位置付け、組織的に取り組むことによって、子どもたちの自己指導能力を育成しながら支持的風土の醸成を図る指導を充実させることができるであろう。

### (5) 研究内容

研究仮説に位置付けられた手立てをさらに具体化し、次のような研究を行うこととした。

【研究内容1】

- ・ 開発的な生徒指導の手法としての代表的なグループアプローチについて、一単位時間の授業プログラム案を作成、実施して、その効果等について検証する。

【研究内容2】

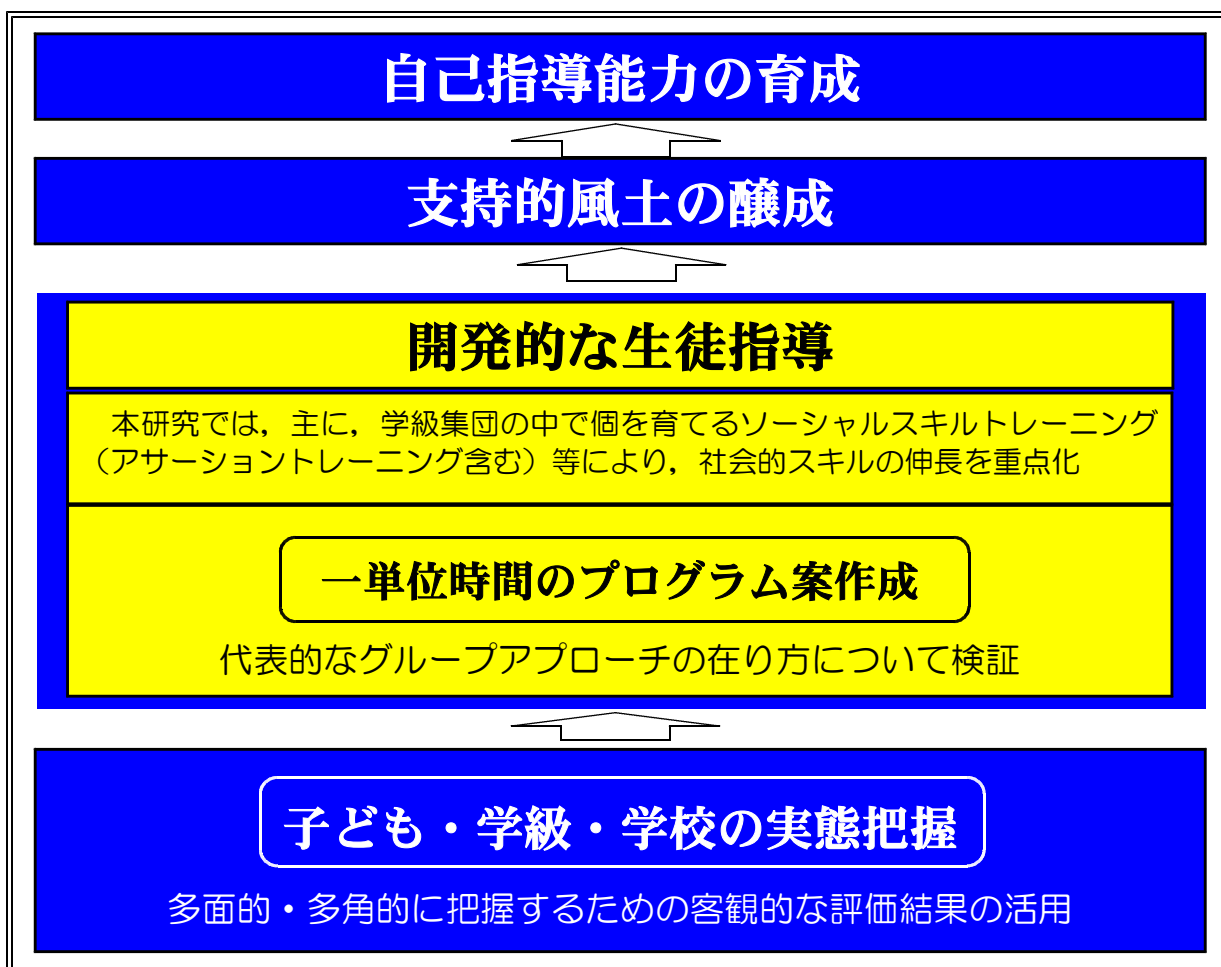
- ・ 子どもの実態に合ったグループアプローチを年間プログラムに組み込むために、多面的・多角的な子どもの実態把握に「アセス」「Q-U」等の客観的な評価結果をどのように活用するべきかを考察する。

(6) 研究計画

本研究は、3カ年計画で推進していく。

平成28年度	平成29年度	平成30年度
開発的な生徒指導の機能を生かした自己指導能力の育成		
○ 年間プログラムの作成	○ 指導案の作成と検証 ○ 客観的な評価の活用 ○ 道徳教育	○ 研究のまとめ ○ 次年度の研究の方向性と計画

(7) 研究の構想図

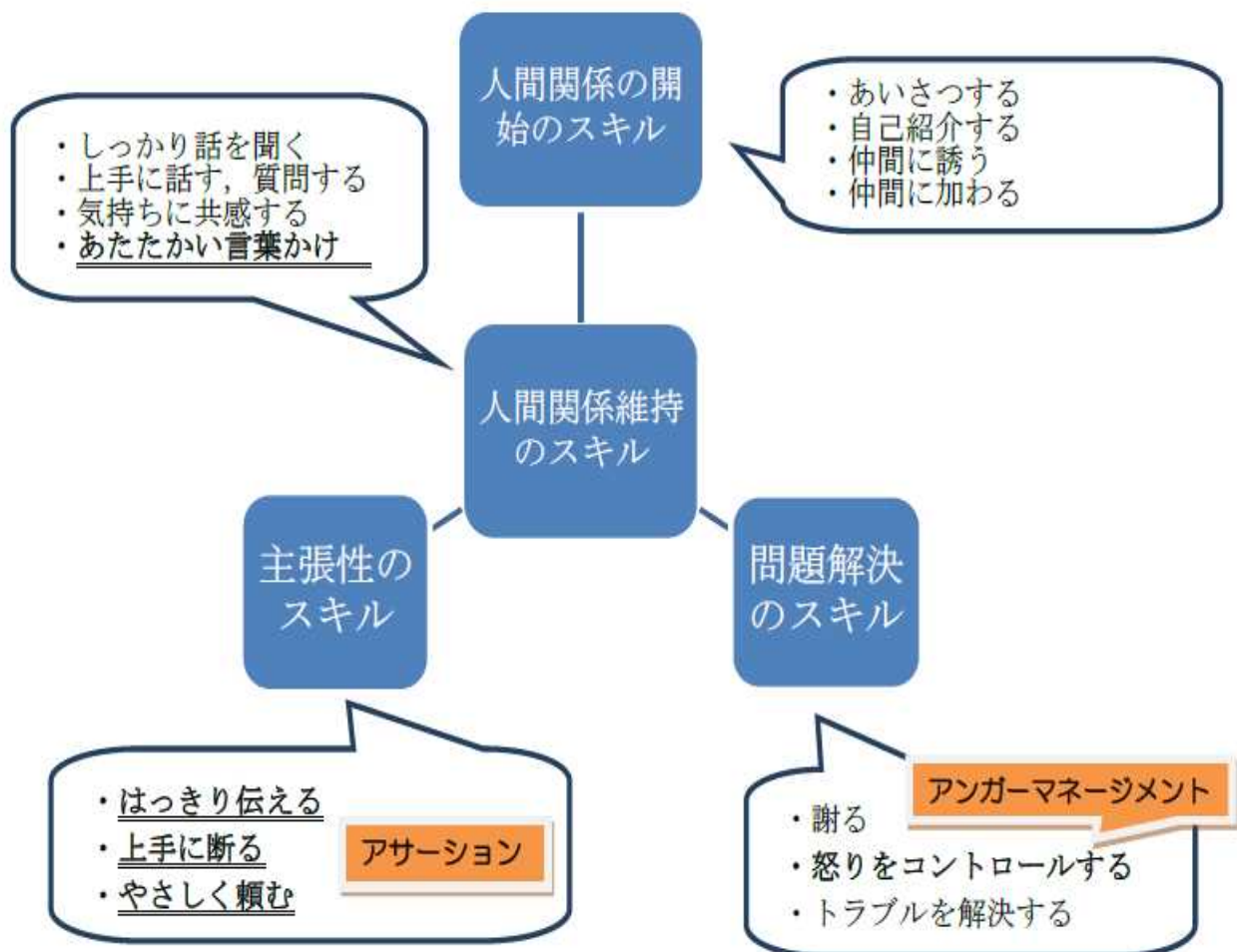


## 2 開発的な生徒指導のためのグループワークについて

### (1) ソーシャルスキルトレーニングとその他の手法について

- ソーシャルスキルトレーニングと構成的グループエンカウンター  
ソーシャルスキルトレーニングは、個別や集団でのトレーニングを通して様々な社会的技能（スキル）を育てる方法である。技能の獲得が主たるねらいであり、いわば「行動の教育」といえる。一方、構成的グループエンカウンターは、グループでの体験を通して集団のもつプラスの力を引き出す方法である。他者とのふれあいや自他の発見を促進することがねらいであり、いわば「感情の教育」といえる。
- アサーショントレーニングおよびアンガーマネジメントについて  
ソーシャルスキルは細かく分類すれば100以上の種類がある。昨年度までの教育相談部の研究において、「子どもにとって基本的かつ重要」「教室をベースに個別または集団指導が可能」「授業時間内で学習できる」という条件で絞り、身に付けさせるべきスキルとして14種類を選定してきた。本研究でプログラムづくりに取り組むにあたり、アサーションおよびアンガーマネジメントについては、その内容がソーシャルスキルトレーニングとして実現できる部分があると捉え、他のソーシャルスキルトレーニングと同様の流れでプログラムづくりを行うこととした。

【ソーシャルスキルについて】



## (2) ソーシャルスキルエデュケーション (SSE) について

### ○ ソーシャルスキルエデュケーション (SSE) とは

学校で、すべての子どもに、ソーシャルスキルの学習機会を意図的、計画的に提供することによって、ソーシャルスキルの不足から派生する問題を予防し、子どもの社会性の発達に寄与しようとして開発された技法が集団SSTである。こうした目的で行われる集団SSTは、心理療法というよりも教育技法であるので、現在では「ソーシャルスキル教育」(SSE)と呼称されることが多い。

(『実践！ソーシャルスキル教育 中学校』より)

「ソーシャルスキルトレーニング (SST)」は定着しつつある用語であり、開発的な生徒指導のための重要な手法の一つであるといえるが、教育現場での「トレーニング」という場合、一面では、教師が(一方的に)「鍛える」「与える」という連想につながるおそれがある。子どもたちが学ぶことによって成長していく教育の現場では、スキルをただ「鍛え」たり「与え」たりすることで身に付けさせるということではなく、集団の機能を生かしながら、子ども自身がその大切さを納得し、内発的な動機付けをもって、自ら取り組んでいくことが大切である。また、このようなアプローチを学校全体で教育活動に意図的・計画的に位置付けて推進することが重要である。その意味で、本研究では、これを「ソーシャルスキルエデュケーション (SSE)」と位置付けて、研究に取り組んだ。

## (3) SSEのプログラムづくりおよび実施の流れ

- SSEのプログラム実施の流れを次ページの図のように構想し、これに基づいて研究員が実際に一単位時間の授業の実践を行うこととした。

## (4) 本研究での授業実践について

### ○ 実践の方向性と内容、選定したスキルについて

本研究では、昨年度までの教育相談部の研究も参考にしながら、あらためてプログラムづくりを行い、研究員が実際に一単位時間の授業として実践を行うことで、その効果や改善点等について考察することとした。

授業の実践にあたっては、視点として現場で生かせることや子どもたちの課題の多いスキルで発達の段階に応じて指導が可能であることなどを考慮してスキルを選定した。具体的には、「心があたたかくなる言葉かけ(人間関係維持のスキル)」と「アサーション(主張性のスキル)」を選定し、発達の段階に応じたプログラムを実践した。

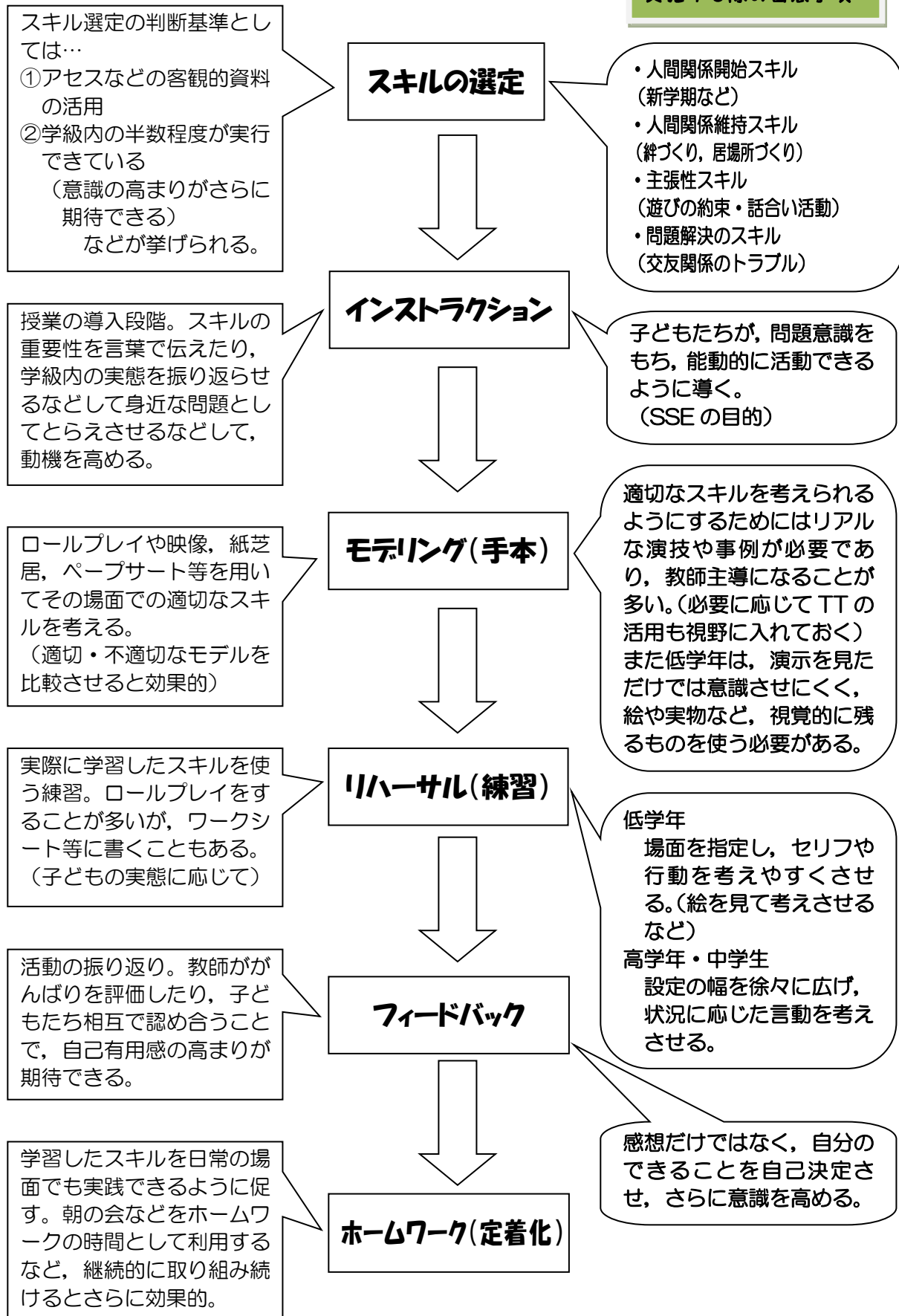
### ○ プログラムづくりにあたって考慮した点

プログラムづくりにあたっては、以下の2点を考慮して行うこととした。

- ① 小学校低学年・高学年、中学校と、発達の段階に応じたプログラムを作成し、指導が効果的に行われることをねらいとした。
- ② それぞれのプログラム案に「他の場面」「アレンジ」等の例をできるだけ付け加え、実際の授業づくりにあたって、その集団の子どもの実態に対応しやすいようにした。

## 【 SSE プログラム実施の流れ 】

### 実施する際の留意事項



## (5) 【実践1】人間関係維持のスキル「心があたたかくなる言葉かけ」

### ① 小学校低学年

#### <本時のねらい>

- あたたかい言葉（「ふわふわ言葉」）が相手をうれしい気持ちにさせることや、つめたい言葉（「ちくちく言葉」）が相手を不快な気持ちにさせることに気付かせる。

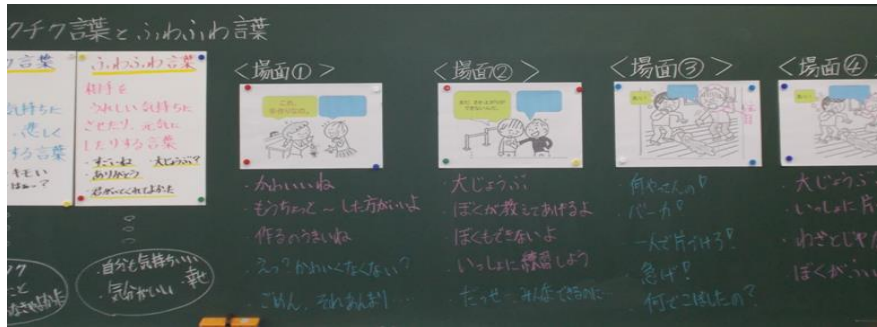
#### <獲得目標としたスキル>

- 人間関係維持のスキル（あたたかい言葉かけ）

#### <本時の活動>

段階	学習活動と子どもの様子	ポイントと留意点
インストラクション	<p>(1) 「ふわふわ言葉」と「ちくちく言葉」についての説明を聞き、どんな言葉があるのかを考える。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 「ふわふわ言葉」： 相手をうれしい気持ちにさせたり、元気にしたりする言葉</li> <li>• 「ちくちく言葉」： 相手を嫌な気持ちにさせたり、悲しくさせたりする言葉</li> </ul> <p>(2) 思い付いた「ふわふわ言葉」と「ちくちく言葉」を発表する。</p> <p>「ふわふわ言葉やちくちく言葉には、どんな言葉がありますか。これまでに、自分がうれしくなったり、嫌な気持ちになったりしたときのことを思い出して、考えてみましょう。」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ うれしい気持ちにさせる言葉(ふわふわ言葉)と、嫌な気持ちにさせる言葉(ちくちく言葉)があることを知らせる。</li> <li>○ 言葉を区別することで、普段の言葉遣いについて意識させる。</li> </ul>
<p>みんなが気持ちよく過ごすためには、どんな言葉をかければよいでしょうか。</p>		
モデリング	<p>(3) 「ふわふわ言葉」と「ちくちく言葉」を言われたときの気持ちについて、ロールプレイを通して考える。</p> <p>「リレーの練習をしていて、バトンを落としてしまった子がいます。あなたはその子にどんな言葉をかけますか。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 絵を提示しながら、吹き出しにどんな言葉が入りそうか考える。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• A「何やってんだよ。バトン落としたから負けたんだぞ。」</li> <li>• B「大丈夫だよ。次は、がんばろうね。」</li> </ul> </li> <li>○ Bの言い方のよさを確認する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aの言い方は、言われたとき傷つくよ。</li> <li>• 自分だったら、Bの言い方をしてほしいな。</li> <li>• Bの方が、いやな思いをしないよ。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 児童の実態に応じて、教師がパペットを用いたロールプレイを行ってもよい。</li> <li>○ 学級の実態に応じて、実際の問題場面などを提示してもよい。</li> </ul>
リハーサル	<p>(4) 「ふわふわ言葉」を使う練習をする。</p> <p>「これから見せるいろいろな場面では、どんなふわふわ言葉をかければよいでしょうか。」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 様々な場面が描かれた絵を提示し、思い付いた「ふわふわ言葉」を発表する。</li> <li>• 2人組（言葉を言う人、言葉を言われる人）になって、役割を交代しながら、出された「ふわふわ言葉」をお互いにかけてみる。</li> <li>• それぞれの立場からの感想を発表する。</li> </ul>	

フ イ ド バ ッ ク	<p>(5) 今日の学習を振り返り、感想やこれからの生活に向けた考えを発表する。 「これまで言われたことのある『ふわふわ言葉』を思い出してみよう。」 ・だれが？ ・どんな場面で？ ・どんな言葉を？</p> <p>(6) 様々な「ふわふわ言葉」を学級全体で確認し、スキルを共有する。</p>	<p>○ 教師と児童の対話から、全体に共有する（1年生）。</p> <p>○ 文字が書ける段階であれば、ワークシートに記入させてもよい（2～3年生）。</p> <p>○ 普段から言葉選びを意識させるように促していく。</p>
----------------------------	--	--



- <他の場面例>
- ・学芸会の劇の練習中に、一人が何回も同じミスをして、練習が止まってしまっている場面。
  - ・体育の鉄棒が上手にできない子がいる場面。
  - ・重たい荷物を持っている友達がいる場面。
  - ・掃除中、友だちが誤ってバケツの水をこぼしてしまった場面。
  - ・図工で絵を描いている友達に「これ、どう？」と感想を求められた場面。
  - ・給食で、誤って温食をこぼしてしまった場面。

## ② 小学校高学年

### <本時のねらい>

- ・あたたかい言葉かけができると、相手の気持ちをよくさせて、関係を深めることができることに気付かせる。
- ・ロールプレイを通して、状況に応じたあたたかい言葉かけができるようにする。

### <獲得目標としたスキル>

- ・人間関係維持のスキル（あたたかい言葉かけ）

### <本時の活動>

段階	学習活動と子どもの様子	ポイントと留意点
イ ン ス ト ラ ク シ ョ ン	<p>(1) 「あたたかい言葉かけ」について学習することを学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「あたたかい言葉かけ」「つめたい言葉かけ」の定義について考える。</li> <li>「今まで言われて心があたたかくなった言葉はありますか。逆に言われて寂しい気持ちになった言葉はありますか？」</li> <li>○あたたかい言葉かけ例：「がんばれ！」 「すごいね 大丈夫？」</li> <li>○つめたい言葉かけ例：「何やってんだ！」 「まだ終わらないの？」</li> </ul> <p style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">心が温かくなるクラスにするために、あたたかい言葉かけができるようになる。</p>	<p>○ 教師の体験などを基に、分かりやすい事例を紹介し、言葉かけには2種類あることを理解させる。事例を示すほか、子どもから出させてもよい。</p> <p>○ つめたい言葉かけが、悪口の羅列にならないような例示にするよう配慮する。</p>

モデリング	<p>(2) 2つの言葉かけのロールプレイを見て感想を交流する。  「2つの場面を見て、言われた人の気持ちを考えてみよう」  A 友達（絵を描くのが苦手）の絵を見てつめたい言葉かけ  「何描いているかわかんない」  「何これ？ 何の場面でしょう？ 地震でも起きたの？」  <b>反応例</b>「言われた人がかわいそう」「言い方が冷たい」  B 友達（絵を描くのが苦手）の絵を見てあたたかい言葉かけ  「丁寧に色が塗られてるな～」  「時間内で完成できたじゃない」  <b>反応例</b>「言われたらうれしい」「気持ちよくなる」</p> <p>(3) 言われてうれしい言葉について話し合う。  「どうしてこれらの言葉は、心があたたかくなったのかな？」  ○「褒める」「励ます」「感謝する」などの言葉があることに気付く</p> <p>(4) あたたかい言葉が相手に伝わる方法を伝える。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>&lt;ポイント&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手の様子を見て</li> <li>・親身になって（表情・身ぶりなど）</li> <li>・やさしく（自分の気持ちを）言う</li> </ul> </div>	<p>○ ロールプレイは教師が行う事が望ましいが実態に応じて、</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・教師＋子ども</li> <li>・子ども（事前に指名する）で行った方が効果的な場合がある。</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>&lt;他のロールプレイ例&gt;</p> <p>①バスケットボールでパスミス</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・きちんと取れ！</li> <li>・もう1回がんばろう</li> </ul> <p>②掃除で水をこぼす</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・早く拭けよ！</li> <li>・手伝おうか？</li> </ul> </div> <p>○ 出された意見を種類ごとに振り分け、理解しやすいように板書などを工夫する。</p> <p>○ 必要に応じて、再びロールプレイを見せ、あたたかい言葉をかけている動作や言い方に注目できるようにする。（気付き）</p>
リハール	<p>(5) あたたかい言葉をかけ合う練習をする。  「場面カードを見て、自分であたたかい言葉かけを考えよう」  <b>【手順】</b>  ①みんなの前で教師と練習する（練習方法の確認）  ②場面を選びペアに分かれて練習する  ③練習の時の2人の気持ちを発表し合う（ワークシートに記入する）</p>	<p>○ 教師と実際に行ってみることで、活動に見通しをもたせる。</p> <p>○ 場面カードを必要数用意し、状況を想起しやすいようにさせる。</p> <p>○ 時間を区切り、双方の立場を経験させる。</p>
フィードバック	<p>(6) 振り返りカードに感想を記入し、お互いの言葉かけのよいところを交流する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>日常生活の中で自分の言い方を振り返り、今後どのように生かしていくかを自己決定する。</p> </div>	

<p>&lt;他の場面例&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="width: 33%;">・テストで合格した。</li> <li style="width: 33%;">・絵で表彰された。</li> <li style="width: 33%;">・逆上がりができた。</li> <li style="width: 33%;">・サッカーの試合に負けた。</li> <li style="width: 33%;">・苦手を克服した（挑戦した）。</li> </ul>
--

### ③ 中学校

#### <本時のねらい>

- ・あたたかい言葉かけができると、相手の気持ちにより影響を与え、関係を深めることができることに気付く。
- （あたたかい言葉とつめたい言葉を区別し、それぞれの言葉が人間関係に及ぼす影響を考えさせる）



## <獲得目標としたスキル>

- ・人間関係維持のスキル（あたたかい言葉かけ）

## <本時の活動>

段階	学習活動と子どもの様子	ポイントと留意点
インストラクション	<p>(1)「あたたかい言葉」「つめたい言葉」について学習することを 知る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 自分がこれまでに受けた「あたたかい言葉」「つめたい言葉」はどんなものがありましたか？ <ul style="list-style-type: none"> <li>・あたたかい言葉「ありがとう」「助かったよ」</li> <li>・つめたい言葉「バカ」「ウザい」「ちゃんとやれよ」</li> </ul> </li> <li>○ 実際にそれぞれの言葉を言われたとき、どんな思いをしましたか？または、どんな思いをしますか？ワークシートに記入しましょう。</li> <li>○ 言われると悲しくなったり、さみしい気持ちがして元気が無くなったりする言葉があります。また、反対に言われるとうれしくなったり、元気が出たりする言葉があります。あたたかい言葉が行き交う学級にしたいですね。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 場面や状況にとらわれず、受けた言葉を出してもらおう。</li> <li>○ 相手の立場に立って考える視点が大切であることに気付かせる。</li> </ul>
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">あたたかい言葉かけができるようになるろう。</div>		
モデリング	<p>(2)言葉かけのロールプレイを見て、感想を交流する。 「体育大会のリレーで一生懸命取り組んでいた選手がバトンを落としてしまい、最下位になった」</p> <p>A「マジふざけるな！お前のせいで負けた」</p> <p>B「一生懸命やったのだから気にするな。頑張ったよ」</p> <p>・あたたかい言葉かけとは「相手の様子+自分の気持ち（感情語）」であることを伝える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ロールプレイを通してどう思ったか感想を聞く。</li> <li>○ 相手の様子を理解したうえで言葉かけが大切であることに気付かせる。</li> </ul>
リハーサル	<p>(3)あたたかい言葉をかけ合う練習をする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p>「文化祭合唱の練習中、自信がなく上手に歌うことができない人がいる。あなたはどんな言葉かけをするでしょうか？」</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ どんな言葉かけをするか個人でワークシートに記入する。</li> <li>○ グループ（3～4人）になって交流する。</li> <li>○ グループで良かった言葉を学級全体で交流しよう。</li> </ul>	<p>【交流の留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 話し手、受け手、観察に分かれ、気付いた点を発表し合う。発表内容はワークシートに記入させる。</li> <li>○ 3者全ての立場に立って行わせる。</li> <li>○ グループ内であたたかい言葉をつくり上げる。</li> <li>○ 相手の様子を理解することの大切さを再度確認させる。</li> </ul>
フィードバック	<p>(4)振り返りカードに感想を記入し、お互いの言葉かけのよいところを交流する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>日常生活の中で自分の言い方を振り返り、今後どのように生かしていくかを自己決定する。</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ スキルポイントを明確にして振り返りをさせる。</li> </ul>

### <他の場面例>

- ・給食当番で盛り付けをしているときに、誤ってこぼしてしまった。
- ・相手が絵などの作品展で表彰された。

## (6) 【実践2】主張性のスキル「アサーション」

### ① 小学校低学年

#### 〈本時のねらい〉

- ・相手との対等なよりよい関係を形成するために、相手を傷付けずに自分の意見を主張する方法を学習する。

#### 〈獲得目標としたスキル〉

- 主張性のスキル： ①上手に断る。 ②やさしく自分の意見を相手に伝える。

#### 〈本時の活動〉

段階	学習活動と子どもの様子	ポイントと留意点
アップ ウォーミング アップ	<p>(1) アサーションが必要な場面を想起する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 例えば「自分はドッジボールをやりたいけど誰かが『サッカーをしたい』と言い出した。」その時…?</li> <li>○ みんなが我慢せず、かつ、けんかにならない言い方をするにはどうしたらいいだろう？</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 低学年の発達段階を考慮して、「遊び」のシチュエーションに絞って展開していく。</li> </ul>
イン スト ラク シ ョ	<p>(2) 「アサーション」を学習することを知る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・言いたいことが言える。</li> <li>・お互いがいやな思いをしない。</li> </ul> <div style="border: 2px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center; margin: 10px 0;"> <p>自分の気持ちをはっきり伝えられるようになろう！！</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 自分の気持ちをうまく伝えられると、どんないいことがあるか考えさせる。</li> </ul>
モ テ リ ン グ	<p>(3) 手本を見せる（教師＋児童数名）</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>ポイント：鬼ごっこに誘われたら…</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① とりあえず相手に合わせる</li> <li>② 断固反対する</li> <li>③ 上手に自分の意見を言う</li> </ol> </div> <p>※ 一番受け入れやすい言い方を考えさせる。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 「うーん…、いいよ。（本当は行きたくない）」</li> <li>② 「えーっ、絶対いやだあ。おもしろくないし…。」</li> <li>③ 「鬼ごっこ、楽しそう…。でも、今、〇〇だから、ごめんね。また誘ってね。」</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ アサーションについて簡単に説明する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・否定せず、相手の気持ちや言葉を受け止める。</li> <li>・自分の気持ちや考え、理由などを相手に伝える。</li> <li>・代替りの案を伝える。</li> </ul> </li> <li>○ 低学年の発達段階を考慮して、まずは、「はっきり伝える」ことにポイントを置く。</li> <li>○ 学年や学級の実態に応じて「上手に断る」「優しく頼む」ことに発展させていく。</li> </ul>
リ ハ ー サ ル	<p>(4) テーマを決めて、練習・実演する。</p> <p>&lt;場面1&gt; 休み時間の遊びを決める。</p> <p>&lt;場面2&gt; 放課後の遊びを決める。</p> <p>&lt;場面3&gt; お楽しみ会で班の出し物の内容を決める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 上記①～③の話型を基本として、考えさせる。</li> <li>○ 1～3の場面を絵に表したワークシート（吹き出しあり）に、自分が言おうとする言葉を書かせる。</li> <li>○ 隣の子とペアになり、記入したセリフをやり取りする。</li> <li>○ 数組、全体の前で発表させ、やり取りの中身を検討する。</li> </ul>

フィードバック	(5) 今日の学習を振り返り、「振り返りカード」に記入する。	○ 感想は「わかったこと」「これからやってみいたいこと」等のポイントを明確にして振り返りをさせる。
	(6) アサーションを学級全体で確認し、スキルを共有する。	○ 数人の感想を全体で聴きながらポイントをおさらい（学級で共有）する。

**自分の気持ちをはっきり伝える時は、友だちの気持ちも考えて話そう！**

## ② 小学校高学年

### 〈本時のねらい〉

- ・相手との対等なよりよい関係を形成するために、相手を傷付けずに自分の意見を主張する方法を学習する。

### 〈獲得目標としたスキル〉

- 主張性のスキル： ①上手に断る。 ②やさしく自分の意見を相手に伝える。

### 〈本時の活動〉

段階	学習活動と子どもの様子	ポイントと留意点
ウォーミングアップ	(1) アサーションが必要な場面を想起する。 ○ 例えば、自分はドッジボールをやりたいけど誰かが「サッカーをしたい」と言い出した。その時… ○ みんなが我慢せず、かつ、けんかにならない言い方をするにはどうしたらいいだろう？	○ できるだけ身近な話題を提起し、シチュエーションを理解しやすいようにする。
インスタレーション	(2) 「アサーション」を学習することを知る。 ○ 今日の学習をすることで、みなさんに <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・相手を傷つけない</li> <li>・言いたいことが言える</li> <li>・お互いが不愉快な思いをしない。</li> </ul> </div> ということが少しでもできるようになって、もっと楽しく毎日を過ごしてもらえたらと思います。  <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 5px; text-align: center;"><b>相手を傷付けずに、自分の意見や反対意見を言えるようになろう！！</b></div>	○ 自分の気持ちをうまく伝えられると、どんないいことがあるか考えさせる。 ○ 実態に応じて『アサーション』という言葉、意味を教えてもよい。
モデリング	(3) 手本を見せる。 ○ それでは実際に、この場面で考えてみましょう。 掃除の場面で、いつも黒板を消す仕事しかしないクラスメイトがいる。あなたも黒板消しの仕事をやってみたいと考えている。その他の仕事をやってもらいたいと仕事を頼みたいときに… ①「いつも同じ仕事しているね。代わってよ。」 ②「いつも同じ仕事ばかりやっているよね。だからたまには、…、いや、なんでもないよ。」 ③「私も、〇〇くんみたいに黒板きれいに消してみたいな？今日の掃除ではやらせてもらってもいいかな。」	○ アサーションについて説明する。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・否定せず、相手の気持ちや言葉を受け止める。</li> <li>・自分の気持ちや考え、理由などを相手に伝える。</li> <li>・代わりの案を伝える。</li> </ul> ○ ロールプレイは、「教師」「子ども」「教師＋子ども」など、実態に応じた効果的な方法で行うと良い。

<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">モデリング</p>	<p>(4) どの言い方がよいのか、理由とともに話し合う</p> <p>○ どの言い方がよいだろうか？ また、どうしてだろう？</p> <p><b>反応例</b>「①は命令口調になっているから、逆にイライラしてしまう」  「②は、しっかり自分の意見を伝えていないから、解決になっていない。」  「③は、お願いされているから悪い気持ちはしない。」  「③、①と違って優しい言い方をしている。」</p> <p>○ ③みたいな言い方ができると、相手を傷付けずに、自分の意見も伝えていくことができ、毎日楽しく過ごすことができるね。</p> <p>(5) アサーティブな言い方を考える。  ○ではみなさんは、この場面で、どんな声をかけますか？</p>	<p>○ アサーティブな言い方のよさを児童に伝え価値付ける。</p> <p>○ アサーティブな言い方を子ども自身が考えることができるようにする。</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">リハーサル</p>	<p>(6) テーマを決めて、練習・実演する。</p> <p>○ 他の場面でも、相手を傷付けずに自分の意見を伝える練習をしてみる。</p> <p>&lt;場面1&gt; 給食当番で、仕事分担を決める。  &lt;場面2&gt; 休み時間の遊びを決める。  &lt;場面3&gt; となりの子の持ち物を見せてもらう。</p>	<p>○ 話す内容を例示して選択させる。または実態によっては、あらかじめ自分で用意させておく。  (高学年はその場で考えさせたほうがよい場合もある。)</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">フィードバック</p>	<p>(7) 振り返りカードに感想を記入し、お互いのよいところを交流する。</p> <div style="border: 2px solid blue; border-radius: 15px; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>日常生活の中で自分の聴き方を振り返り、今後の生活にどのように生かしていくかを自己決定する。</p> </div> <p>(8) アサーションを学級全体で確認し、スキルを共有する。</p>	<p>○ ポイントを明確にして振り返らせる。</p> <p>○ 数人の感想を全体で聴きながらポイントをおさらい(学級で共有)する。</p>

### 3 開発的な生徒指導のための多面的・多角的な子どもの実態把握について

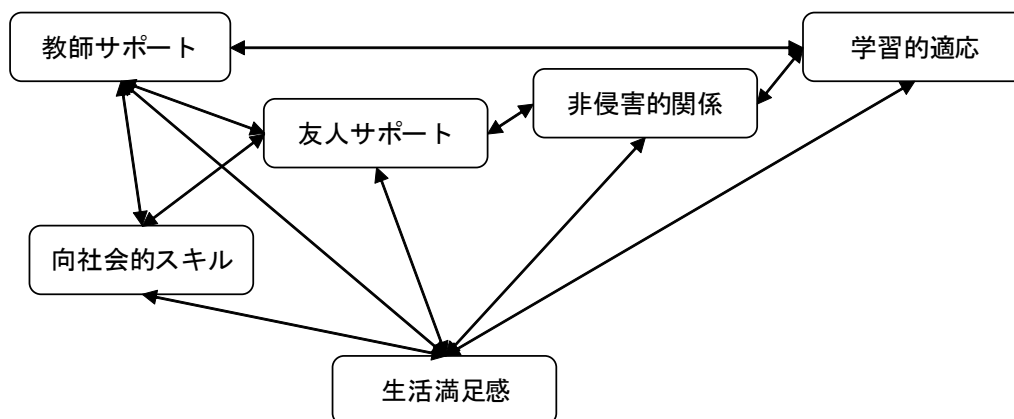
#### (1) 子どもの実態把握を多面的・多角的に行うことの重要性について

○ (3) のプログラムづくりでも述べているように、スキルの選定にあたっては子どもの実態を把握する必要がある。そのためには、学級担任の観察等も重要な材料ではあるが、教師の主観のみに頼るのではなく、アンケート等の客観的な資料も集め、できるだけ多面的に子どもの実態を把握しながら行うことが重要である。平成29年度「アプローチ」においても、「アセスやQ-U等を活用するなどして、多面的・多角的な子ども理解に努める必要がある」ことを述べている。

#### (2) ASSESS (学校環境適応感尺度) (アセス)

##### ① 概要と特徴について (平成28年度教育相談部研究より)

- 子どもの適応感 (個人と環境の調和) に関わる問題の発見や、支援の緊急性や必要性などの全体的な傾向が整理され、現状をより適切に把握することができる。
- 子どもの適応感に関わる多様な要因 (生活満足感, 教師サポート, 友人サポート, 非侵害的關係, 向社会的スキル, 学習的適応) が整理され、学校生活の状況や問題を抱える側面について、客観的に把握することができる。
- 6つの因子の相関関係から (相関双方向の矢印がある) 子どもの適応感への介入の方法を見出すことができる。
- 学校以外の場面での適応をつかむことができる。



相関関係から見たアセスの構造

「アセスの使い方・活かし方」(ほんの森出版 2012)

##### ② 「アセスに基づくサポートシート (試案)」について

「アセス」によってアセスメントが可能な子どもの適応感に関わる要因のうち、ソーシャルスキルに関係するのは主に「友人サポート」「非侵害的關係」「向社会的スキル」の各要因になるが、ある子どもがそれらに課題がある場合、その子どもの日常の様子などと関連付けることにより、身に付けさせたいスキルが浮かび上がってくる。「アセスに基づくサポートシート (試案)」は、その子どもの課題を全体で共有するための資料にすることができるとともに、必要なソーシャルスキルを明らかにして、支援の方策につなげることを意図している。

## アセスに基づいたサポートシート案

NAME	BIRTH	
生育歴	性別	既応症
家族構成	習い事<特技>	
担任所見		
特筆すべき因子と考えられる要因		
支援方策（取り組みが必要な SST など）		
指導経過		

### (3) Q-U（楽しい学校生活を送るためのアンケート）

- 概要と特徴について（平成28年度教育相談部研究より）
  - 子ども達の学校生活における満足度と意欲，更に学級集団の状態を調べることができる質問紙。
  - 教師の観察と子どもの実態のズレを補う。一人ひとりのデータから不登校になる可能性の高い子ども，いじめを受けている可能性の高い子ども，学校生活の意欲が低下している子どもなどを発見し，早期対応につなげる。
  - 学級全体のデータからは，「なれあい型」「管理型」など，集団の傾向をタイプ別に把握する。この結果から，教師はこれまでの指導を見直し，問題解決に向けて学級経営や授業を工夫することにつなげることができる。

「Q-U 楽しい学校生活を送るためのアンケート」（図書文化社 2009）

## 4 研究の成果と課題

- 本年度、次のような成果と課題があげられた。

### 【研究内容1】

- 開発的生徒指導の方法としての代表的なグループアプローチについて、プログラム案を作成・実施・検証していく。

#### <成果>

- ・SSEの中で主に人間関係維持スキルや主張性スキルの獲得を目指して、汎用性を意識した指導案づくりと授業等の実践を通し、どの発達の段階でも同じねらいでのグループアプローチが支持的風土を築くために効果的であることを再確認できた。
- ・グループアプローチに継続的に取り組み、子どもにフィードバックしたり、その経過を参観日や学級通信などを通して家庭に広めたりすることで、より効果が得られることが確認できた。

#### <課題>

- ・同じねらいでのプログラムの小・中の発達の段階による留意点について、今年度実践した内容をさらに検証することによって、一単位時間のプログラムとして、より汎用性を高める必要がある。（できれば小学校は3パターン、中学校は2パターン程度、作成したい）

### 【研究内容2】

- アセスメント（主にアセス）の結果とも関連を図りながら、実態に合わせたグループアプローチを年間プログラムに組み込んでいく。

#### <成果>

- ・アセスやQ-Uによる定期的・継続的な児童生徒の実態把握、客観的な資料が校内での指導の方針や方向性を模索するために有用であることがわかった。

#### <課題>

- ・学校全体で取り組むための校内研修や生徒指導交流会の持ち方の工夫なども示すことにより、各学校で共通理解を図りながら指導を推進できるようにしていく必要がある。
- ・アセスメントの結果は、そのままグループアプローチの取組に結び付けられるわけではないが、身に付けさせたいスキルの選定などの手段として、いかに活用できるかについて、研究を深める必要がある
- ・学校として各グループアプローチを年間計画にどのように位置付けるかを、カリキュラム・マネジメントの視点から検討する際の参考にできるよう、年間プログラム案自体もさらに見直し、汎用性を高める必要がある。

〈ねらいの例〉中学校…限られた時数の中で他教科とリンクさせながらの実施

小学校…発達の段階に合わせて継続的に取り組めるような計画の作成

《参考文献・資料》

- 生徒指導提要 平成22年3月（文部科学省）
- 実践！ソーシャルスキル教育 小学校・中学校（図書文化）
- 函館市南北海道教育センター研究紀要175号
- クラスが変わる 子どものソーシャルスキル指導法（ナツメ社 2014）
- 学校におけるSST実践ガイド 子どもの対人スキル指導（金剛出版 2006）
- アサーショントレーニングー自尊感情を持って自己を表現できるための30のポイントー（黎明出版 2015）
- 中学生・高校生のためのソーシャルスキルトレーニング（明治図書 2015）
- 「アセスの使い方・活かし方」（ほんの森出版 2012）
- 「Q-U 楽しい学校生活を送るためのアンケート」（図書文化社 2009）

[研究担当者]

【教育相談部】平成29年度研究員

菅原圭一（函館市立本通小学校教諭） 吉田友樹（函館市立潮見中学校教諭）  
山田好一（函館市立戸倉中学校教諭） 馬場一徳（函館市立弥生小学校教諭）  
橋田大輔（函館市立湯川小学校教諭） 村田恵介（函館市立亀田小学校教諭）  
阿曾優吾（函館市立桔梗中学校教諭）

【指導主事】

堤 勝 幸  
酒 井 光 史  
辰 巳 哲 治  
小 林 郁  
永 吉 幸 平