

シークレットフレンドゲームを 活用した学級づくりの効果 —Q-Uテストに表れる変容に注目して—

藤田 敦 (大分大学)

問題と目的

他者からの肯定的評価は、自己の個性、価値の再認識や受容を促す。学級内の子どもも、教師や級友から認められることで自尊心を高め、学級における自己存在感を実感し、適応感を形成していくと思われる。その効果を期待し、多くの教育実践の現場では、「良いところ探し」といわれる級友相互の肯定的認知を促す集団活動が導入されている。このような実践による学級づくりの効果は、経験的には語られているが (ex. 國分, 2004), 今後客観的な検証の手続きを経ることで、学級経営における有効な指導法として確立される可能性が高まる。そこで、本研究では、「良いところ探し」への動機付けを高めるために遊びの要素を取り入れた「シークレットフレンドゲーム」活動 (以下 SFG) によって生じる心理的效果を測定する。藤田・久保田 (2012) は、小学 6 年の児童を対象に、SFG 活動の前後で Q-U テストによる効果測定を行い、受容・尊重されている感覚 (承認得点) や対人的スキル (配慮, 関わり) が上昇すること、ドット法による測定によって級友との心理的距離が近くなることを確かめた。本研究では、SFG 活動中の児童に、他者評価の観点を提示したり、動機付けのための教示を個々の児童に与え、さらに「良いところ探し」の効果を高めるための介入について検討することを目的とする。

方 法

1. 研究対象 小学 4 年生 2 学級 (50 名)

2. 実験的介入 各学級別に SFG を実施し、その前後に生じた変化を測定する。SFG とは、「秘密の友達 (SF)」として割り当てられた相手の良い点を、学校生活の中で、その相手に気づかれなように観察・記録しながら一定期間を過ごし、終了後にその良い点を SF に伝えるというゲームである。これは、一般的な「良いところ探し」活動とは異なり、日常の学校生活を通して「良いところを探そう」という意図をもって SF に注目し、実際のエピソードの中で、相手の良さを評価・理解しようとするものであり、肯定的な対人態度形成に有効だと考えられる。また、個々の児童の SFG 中の他者評価を方向付け、動機付けるために、SF の良いところを記録した児童のノートを 1 日の活動の終わりに回収し、実験者がコメントを付したものを翌朝返却するという介入を行う。

3. 手続き ① hyper-QU を用いて、学校生活意欲、学級満足度、ソーシャルスキルを、SFG

実施の前後に測定した。② SFG は、初日にルール説明を行い、その後、良いところ探しを 5 日間継続、最終日に SF に対する気づいた「良いところ」を相手に開示するという手順で実施した。

結果と考察

1. hyper-QU 下位尺度別の平均点を算出し、SFG 導入前後で比較した (Figure 1)。導入前に比べて導入後は、承認得点と対人的なかかわりのスキル得点が上昇し、被害者得点が減少するという傾向があることが確かめられた。また、承認—被害者の得点パターンから推測される学級満足タイプの人数は、導入前後において、学級生活満足群が 21→29 名、非承認群が 12→5 名、侵害行為認知群が 7→8 名、学級生活不満群が 10→6 名、要支援群が 2→2 となった。SFG の経験により、対人関係行動の変容が生じ、児童相互の受容的な関係の形成が起きたことが推測できる。

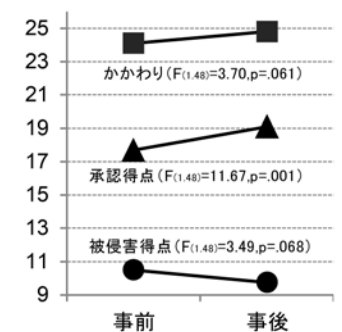


Figure 1 hyper-QU からみた SFG 前後の変化

2. 記録ノート

各児童の記録ノートの記述から、SF に対する評価の変容を推定した。Table 1 に I 児の記録を示したが、この例のように多くの児童に SF の良さに関する記述量の増加が生じた。記述内容も能力的な特徴から努力や内面的な特徴への変容が見られた。このような認識の変化には、実験者からの「問い」を通した気づきの促進や、「励まし」や「ほめる」ことによる動機付けが影響していると考えられる。

Table 1 I 児の SFG の記録ノートからみた対人認知の変容

	児童の記述	コメント
初日	今日はなわとびのあやとびがすごくて、あかるい	あやとびが上手だったんだね。何かひみつがあるのかな? どんなところがあるかったんだろう?
最終日	1時間目の体育でいっしょうけんめいだった。二重とびが苦手そうで何度もしていた。そして、終わりが着替えていた。いい人だなと思った。テスト中にはさわがずいかにしている。やることはやってから遊んでいるからすごい。給食を残したりせず、おかわりもしてる。朝ごはんも食べているのが見てわかる。何でもかといふと朝から元気だから。今日で終わるけどいいところたくさんみつかったよよかったなあ。	苦手なことにチャレンジすることややるべきことをしっかりできているんだね。くんは、良いところを見つけてのがどんどん上手になっているね。よくがんばりました。5 日間ありがとう。