

《 道徳 》

いじめのない集団作りを目指した道徳の時間の工夫 ～構成的グループエンカウンターにおけるロールプレイを通して～

那覇市立天妃小学校教諭 根間 正人

I テーマ設定の理由

21世紀は、インターネットや携帯電話などの普及で、急激な社会的変化を遂げた。情報化の波だけではなく、児童生徒を取り巻く状況も大きく変わってきている。社会問題になっているいじめの問題も、多様ないじめが増え、より巧妙になってきている。こういった問題の根底には、家庭でのしつけが不十分であったり、地域の人間関係が希薄になってきた等の要因もあると考えられる。

このような流れの中で、教育再生会議においても「いじめ問題の緊急提言」を全国の教育関係者と国民に向けて発信したり、学校へは、「道徳の時間」の十分な授業時間を確保し、体験活動や心に響く教材を取り入れた授業を実施するなど道徳教育をより充実させるよう求めている。

現在、いじめによる自殺がマスコミなどでも報道される事が多く、深刻な状況が続いているが、昔のいじめとは異なり、インターネットの掲示板を使いたいじめや、より陰湿ないじめも報告されている。

これまでの私のいじめに関する道徳の授業を振り返ってみると、「いじめを行う子」と「いじめを受ける子」に視点をあてた授業実践が多く、はやしたてる「観衆」や、見て見ぬ振りをする「傍観者」という視点も含めた指導は、十分であったとはいえない。また、学級の実態把握という点でも、いじめがあるかないかだけの視点でとらえた調査が多く、本当に居心地の良い学級作りができていたかという点でも疑問が残る。

そこで、「楽しい学級生活を送るためのアンケート」Q-Uテストを使って学級集団と個人を分析し、学級生活に満足していない児童とその要因を考察する事で学級の状況を把握し、「いじめる側」と「いじめられる側」だけでなく、「観衆」や、「傍観者」にも視点をあてた指導法と理論の研究に取り組みたい。

具体的な手立てとして、この4つの立場で、それぞれのロールプレイを行い、いじめをうける子の気持ちに気づかせていきたい。その気づきの中から、どんな事をしていけば事態が改善されるのかといった考えへとつながる教材を開発していきたい。いじめは知っていたけど、ただ見ていただけだから悪くない、関係ないといった考えや、集団と異質のものを排除するような考えを、授業を通して深く見つめ直し、お互いを認め合い、思いやりの心溢れるいじめのない学級経営につながる研究を進めていきたいと考え、本研究テーマを設定した。

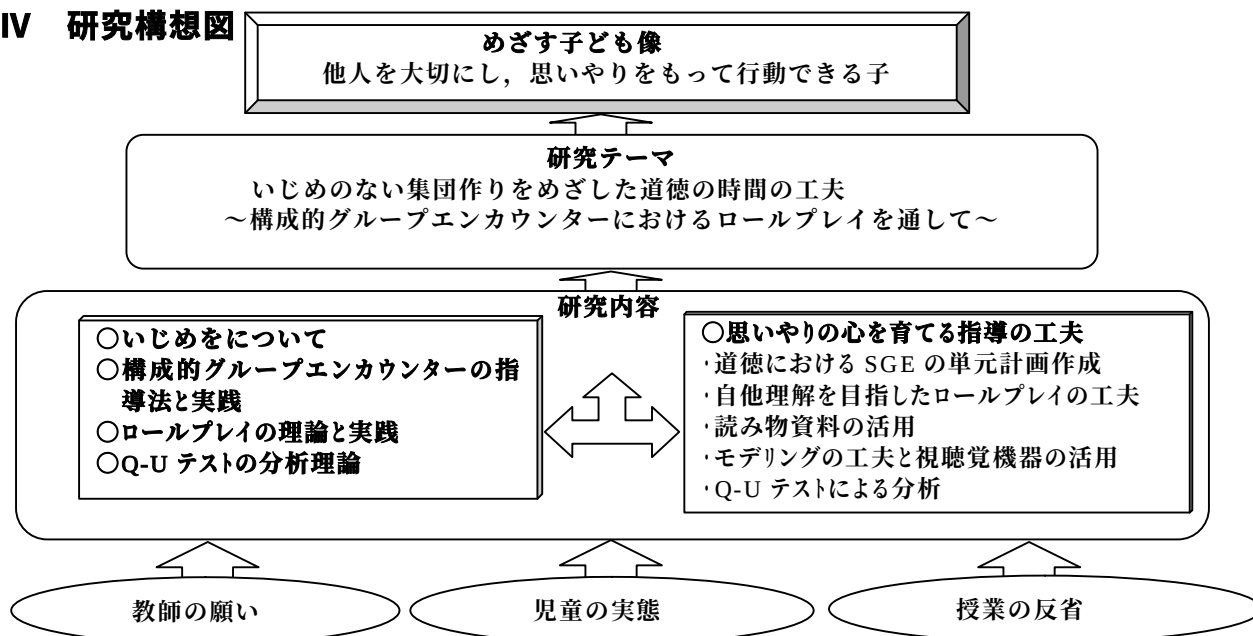
II 研究目標

学級や個人を分析し、構成的グループエンカウンターでロールプレイする事で、自他を尊重し、思いやりの心を育てる指導を工夫する。

III 研究方針

- 1 他人を大切にし、思いやりを持つ児童を育成するための道徳理論を研究する。
- 2 Q-Uテストを通して学級や個人を分析し、指導の方向性や手立てに繋げる研究をする。
- 3 構成的グループエンカウンターの理論と指導法を研究する。

IV 研究構想図



V 研究内容

1 いじめについて

(1) いじめの定義

文部科学省は「いじめの実態調査」(1995)で次のようにいじめを定義している「①自分より弱いものに対して一方的に②身体的、心理的な攻撃を継続的に加え③相手が深刻な苦痛を感じているもの。なお、起こった場所は学校の内外を問わないこととする。」しかし、「継続的」「深刻」などの基準が分かりにくく、いじめの実態把握を妨げているとの指摘が出ていたため、2007年に新たに、いじめの定義を「一定の人間関係にある者から、心理的・物理的な攻撃を受け、精神的な苦痛を感じている状態」とし、これまでの定義より、いじめの範囲を広く捉え、被害児童・生徒の立場を重視した定義に見直した。

(2) いじめの構造

いじめの中には、「いじめられる側」と「いじめる側」の他にも、「観衆」と、「傍観者」という集団が存在し、いじめはこの4つの立場で成り立っている場合が多い。その関係を図1に整理した。(図1)

はやしたてる子「観衆」は、いじめの支援者であり状況をより悪化させていく。立場的には「いじめる側」の味方であり、いじめを積極的に応援していく中で、自分の中の欲求不満を解消させていく場合もある。しかし中には「観衆」になる事で、自分は敵ではない事をアピールし、自己防衛をしていることも考えられる。見て見ぬ振りをする子「傍観者」は

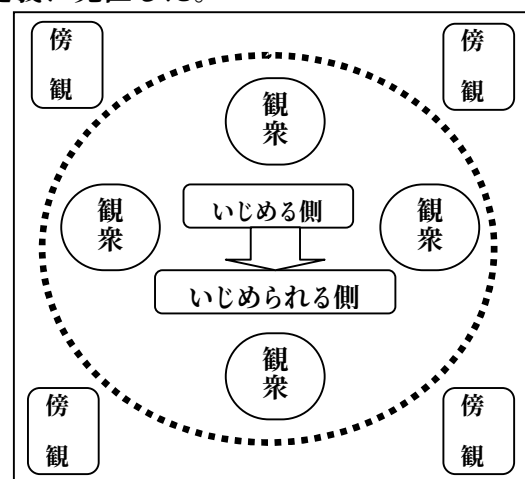


図1 いじめの構造図

いじめをはやしたてたり、応援したりするわけではないが、自分は邪魔はしないという意味では、暗黙の了解者といえる。「傍観者」の中には、かわいそう・ひどいと感じている児童も多いが助けようとするとは自分は自分がいじめられると考え、何もしないケースも多く見られる。

本研究では、「いじめる側」や「いじめられる側」だけでなく「観衆」「傍観者」にも視点をあて、4つの立場を体験することで「いじめられる側」の気持ちに気づかせていきたい。

2 構成的グループエンカウンターについて

(1) 構成的グループエンカウンターとは

「構成的グループエンカウンター事典」(2004)によると、構成的グループエンカウンター(Structured Group Encounter 以下SGE)の「エンカウンターとは、出会い」という意味であり、「グループエンカウンターとは集中的なグループ体験」と記されている。

SGEは、ふれあい(本音と本音の交流)と自他発見(自他の固有性・独自性・かけがえのなさの発見)を目標とし、個人の行動変容を目的としている。具体的な行動変容としては①ある特定の感情へのとらわれ、②ある特定の思考へのとらわれ、③ある特定の行動へのとらわれ、から脱却するという意味である。

(2) 構成的グループエンカウターの実践理論

①SGEの目標

構成的グループエンカウンターは、自分の体験の進み具合に合わせて、児童一人ひとりが気づきや発見、洞察をするグループ体験学習である。SGEのエクササイズは大きく次の6種類に分類できる、①自己理解、②他者理解、③自己受容、④感受性、⑤信頼体験、⑥役割遂行、この6つの側面から「ふれあい」と、「他者理解」という目標達成を目指していく。(図2)

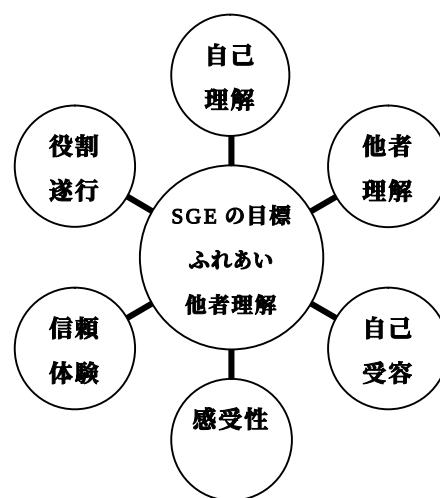


図2 SGEのエクササイズの種類と目標

②SGE実施までの手順

SGEを実際に行う前に、学級集団の特性や児童一人ひとりの実態把握(アセスメント)を行う。実態を把握し、その学級集団をどのようにしていきたいのかを明確にする。(目的の明確化)、学級作りや各教科、学校行事の中での実施計画を作る(年間実施計画の作成)、年間計画を基に、具体的なエクササイズを選択・配列を考える。配列は抵抗への配慮をし徐々に深いものに迫っていく。(エクササイズを選択・配列)

③SGEの実際の流れ(図3)

SGEの一般的な授業の流れは、具体的なねらいと内容の説明をし、心身の準備運動で雰囲気盛り上げていく。(ウォーミングアップ)そして教師によるウォーミングアップへの簡単な振り返りを行い、インストラクションへと入っていく。インストラクションで大事な事は、①ねらい・目的を明確にする。②心的外傷の防御や抵抗への対応ともなるルールを短く明確に説明する。③何をしたら良いか、どういう動きをしたら良いか分かりやすい言葉で指示を出す。④教師が実際に演じたり、児童にやらしてもらったりしてデモンストレーションする。の4つである。エクササイズでは、参加の仕方やルール違反がないか観察したり、ねらいから

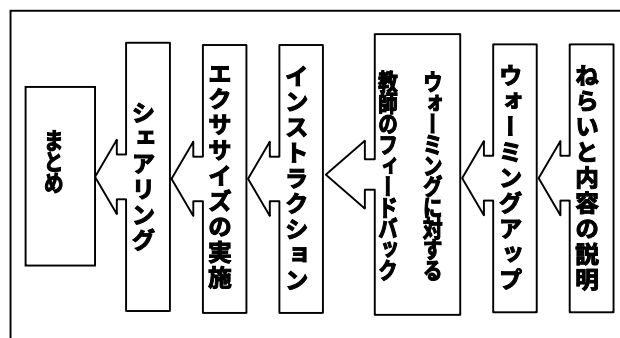


図3 SGEの一般的な授業の流れ

はずれた行動や言動があれば、軌道修正していけるよう支援していく。

シェアリングとは、エクササイズを通して学んだ事、感じたことなどを振り返り分かち合う事である。エクササイズでどんな事を感じ取ったか発言しやすい雰囲気作りに努める。

3 ロールプレイについて

(1) ロールプレイの目的

丸山隆・八島禎宏（2006）によると、「ロールプレイ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、自分では気づ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ことを目的としている。」と述べている。

本研究では、役割を演じることを通して、いじめを防ぐために行動する気持ちを育むための指導の工夫をしていきたい。

(2) ロールプレイの5つの要素

ロールプレイを行うとき、次の5つの要素が必要といわれる。①舞台—ドラマが行われる空間、②監督—ロールプレイの総責任者、③補助自我—助演者・主役を助ける人、④主役（演者）—ロールプレイの中心人物、その人の持つ課題に焦点を当てる。⑤観客—展開されるロールプレイを見る人、以上の構成要素の上にロールプレイは成り立っている。

(3) ロールプレイの基本技法

ロールプレイにはいろいろな基本技法（表1）があるが、本研究では「再現法」と「役割交換法」の手法を使って、役割を演じ、体験する事で児童の気持ちの変容や、自己発見へとつなげていきたい。

表1 ロールプレイ基本技法

①再現法	→日常生活で演じている役割を、そのまま再現するように仕向けていく方法。主役が持つ問題によっては再現する事に強い抵抗を示す場合もあるので、抵抗なく再現できる工夫が重要。
②役割交換法	→2人の演じている役割を交換し、互いに相手の役割を演じる方法。役割交換の意図を明確にし、適切な時に役割交換できれば、互いに相手への理解が深まり、新たな自己発見が期待できる。
③二重自我法（ダブル）	→主役と一体になって、舞台の上では主役の陰に位置し、主役の代わりに言葉を発したり動きを取ったりする補助自我の1つ。
④鏡映法（ミラー）	→鏡のように主役とダブルが向かい合って、ダブルが主役の動作をまねる技法。ダブルに自分の姿（しぐさや言葉）を演じてもらい、自己を客観視するための方法。
⑤加入法	→ある一定の状況を作り、そこに次々と主役を引き入れていく方法。役割を演じるのに抵抗を示した場合は、メンバーの中で自発性の高い者をいれ一緒に演じさせるなどの工夫をする。
⑥移動法	→状況を変えることによって、役割を移動していく方法。
⑦独白法	→主役の独り言を独白によって表現する方法。
⑧自我分割法	→心的葛藤を持つ主役について、主役の内面的世界を相反する2つの側面に分割して、それぞれを表現するようにしていく方法。

4 Q-Uテストについて

(1) Q-Uテストとは

「楽しい学校生活を送るためのアンケート Q-U：Questionnaire—Utilities」は、学級集団の状態を的確に把握する「いごこちのよいクラスにするためのアンケート」（学級生活満足尺度）と児童生徒の意欲を図る「やる気のあるクラスをつくるためのアンケート」（学校生活意欲尺度）から構成されており、次の目的（表2）のために資料を得る事ができる。

表2 Q-Uテストの目的

①	児童一人ひとりの内面を理解する。
②	児童のタイプによる具体的な対応の方法を知る。
③	いろいろなタイプの児童の分布状態から、その学級集団の状態を理解する。
④	学級集団の状態から、今後の学級経営の指針となるモデルを得る。
⑤	いじめ被害を受けている可能性のある児童を発見し、適切に対応する。
⑥	不登校にいたる可能性が強い児童を見出し支援する。

本研究では、Q-U テストを実施し、学級の状態や児童一人ひとりの内面を分析し、そこからエクササイズを組み立てや支援の方向性をさぐり、事前と事後に2回 Q-U テストを実施する事で、学級や個人の変容を検証していきたい。

(2) Q-U テストの内容

①学校生活意欲尺度

学校生活意欲とは、学校・学級の集団生活ないし諸活動に対する帰属感や満足感などを要因とする児童の心理状態をいい、学級生活意欲尺度からは、学校生活における児童の意欲や適応を「友達関係」「学習意欲」「学級の雰囲気」の3つの観点から把握する事ができる。

②学級生活満足度尺度

学級生活満足度尺度では①児童生徒の学級生活満足度の把握②学級集団の状態の把握③学級集団と個人との関係の把握といった3つのアセスメントを同時に把握する事ができる。

表3 学級生活満足度尺度の各群の特徴

各群の特徴	
学級生活満足群	学級内でいじめや悪ふざけなどの侵害行為を受けている可能性が低く、かつ、ストレスや不安も少ない
非承認群	学級内でいじめや悪ふざけなどの侵害行為を受けている可能性は低いが、自分の居場所を見いだしていない傾向をもつ
侵害行為認知群	学級内でいじめや悪ふざけを受けているか、他の児童とトラブルがある可能性が高い
学級生活不満足群	学級内で耐え難いじめや悪ふざけを受けている可能性が高い、不登校に至る可能性も高い

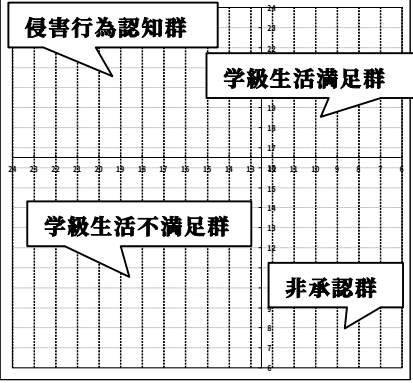


図4 学級満足度尺度分布図

5 いじめのない集団を作るための指導の工夫

(1) 単元計画の作成 (いじめ撃退大作戦)

ロールプレイで全員が4つの立場を体験する事を通して、どんな事がいじめになるのかを考え思いやりを持った行動へとつながるような単元計画をたてた。

第1時「どんな事がいじめなの？」では、文部科学省や警察庁の「いじめの定義」からどんな事がいじめにあたるのか考えていく。第2時「断り方について考えよう」では、ロールプレイを通して、相手を気遣いながらも、きちんと自分の気持ちを伝える方法を考える。第3時「わたしのせいじゃない」では、絵本「わたしのせいじゃない」と組み合わせで傍観者について考える。そして、ロールプレイで4つの立場を全員が体験する事で、それぞれの立場からいじめについて考えていく。第4時「学級のルールを作ろう」では、これまで学んだ事を踏まえて学級の現状にあったルール作りを行う。

このルールを守っていく事で、相手を思いやった行動をしたり、学校生活に満足する児童が増えていけば、いじめのない学級作りへとつながっていくと考えた。(表4)

表4 いじめ撃退大作戦単元計画 (全4時間)

時	領域	題材名・ねらい	活動内容と教師の支援	手立て□・評価△
1時	道徳 思いやり	どんな事がいじめなの？ どんな事が「いじめ」にあたるのかを知り、いじめを防いでいこうという気持ちを育てる。	○いじめる側、はやしたてる側から考える ①ワークシートにある8つの場面のいじめの度合いを10段階で記入する。 ②グループで話し合い各場面の度合いを記入する。 ③いじめの定義の確認をする。	□身近な体験の中から共感を得るような例を出す。 △どんな事がいじめなのか理解する事ができたか。
2時	道徳 思いやり	断り方について考えよう 断り方を考える場面で「いじめ撃退カード」で方法を考え、実際にロールプレイする事で、自己主張する力を育む。	○いじめられる側から考える ①断る場面で2つのパターンを見てどこがいけなかったかワークシートに書く。 ②どんな断り方が良いか考える。 ③実際に考えた断り方をグループでロールプレイする。	□実際に断る場面を事前にシナリオを作って2つのパターンを教師が演じる。 △相手を気遣いながら断る方法を考えることができたか。

3時	道徳 思いやり 本時	わたしのせいじゃない いじめが発生した時に、ただ 見ているだけの傍観者も悪いと いう事に気づき、いじめを防ぐ ために行動する事を考える気持 ちを育てる。	○ 傍観者の立場から考える ①絵本「わたしのせいじゃない」を読みただ見 ているだけの子について考える。 ②アンケートの結果を発表する。 ③仲間外れのロールプレイのビデオを見て、自 分のできる事を考える。 ④グループで自分なりのシナリオを作り実際に ロールプレイしてみる。 ⑤「わたしのせいじゃない」の最後を紹介する。 ⑥先生の話	□読み物資料「わたしの せいじゃない」と組み 合わせいじめの場面 における「傍観者」に ついて考えさせる。 △いじめを防ぐために 自分のできる事を考 える事ができたか。
4時	道徳 自由 と 規律	学級のルールを作ろう これまでの授業を振り返り、 いじめ防止のための具体的な学 級のルールを作り、実践してい く意欲を育てる。	○ 学級全体からいじめ防止のためのルールを考える。 ①これまで、それぞれの立場からいじめについ て考えた前時までの授業を振り返る。 ②個人でいじめを防止するためのルールを考える。 ③グループでいじめ防止のためのルールを考える。 ④決まったルールを確認し、このルールを全員 で守っていく事を確認する。	□これまでの授業を振 りかえらせ、いじめの場 面でのそれぞれの立場 から方法を考えさせる。 △いじめ防止のための ルールを考える事がで きたか。

(2) ロールプレイの工夫

①役割交換法を通しての自己理解

本研究のロールプレイでは役割交換法（ロールリバーサル）という手法を使って、クラス全員がいじめにおける4つの立場を体験していく。（図5）役割交換法とは、1つのロールプレイの場面が終わった後、他の人の視点がよく理解できるように役割を交換してその場面を再度行う方法である。4つの立場をロールプレイで体験する事で、互いに相手への理解が深まり、新たな自己の再発見につながると考える。

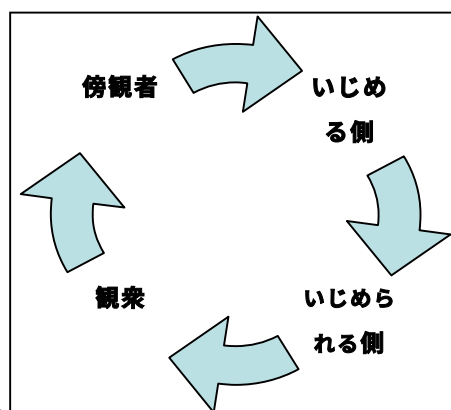


図5 ロールプレイの進行図

②ワークシート（いじめ撃退カード）の工夫

図6は、ロールプレイで使うワークシート（シナリオ）である。ワークシートには仲間はずれでおきる場面を想定したシナリオが途中まで書かれている。児童は自分なりの助ける方法を考えて、シナリオの続きを書いていく。

あらかじめ考える時間を取る事で、現実的でより効果的な助ける方法が出てくると考えた。グループ全員が4つの立場を体験できるよう、ロールプレイを数回繰り返し、そこから感じ取った事をもとに、「いじめをなくしていくためにどんな事が大切か」という各自の考えへとつなげていきたい。

いじめ撃退カード

第3時ワークシート② ロールプレイシナリオ

○A男・B男・E男・F男でグループになりあそんでいる。

A男「ドッチボールをやりに行こう」
B、E、F「行こう、行こう。」
○そこにC子とD子がやってくる。

C子、「私達もやらして」
D子、「いっしょにやらして」
A男、「だめだよ、C子とD子は」
C子、「なんで〜。」
B男、「だめだから、だめ〜」
D子、「なんで、だめなの」
A男、「めいわくだから。」

シナリオを見ながらロールプレイをやってみる

終わったら、役割を交替していろいろな立場から考える

自分だったらこうする

自分なりの方法を考えておく

5. いじめをなくしていくためにはどんな事が大切だと思いますか？

感じ取った事をもとに大切だと思う事を書く

6. 自己評価

① 今日勉強した防ぎ方を使ってみようと思いますか (はい ・ いいえ)
 ② 今日の授業は楽しかったですか？ (はい ・ いいえ)
 ③ 自分なりの防ぎ方を考えることができましたか？ (はい ・ いいえ)
 ④ ロールプレイの時進んでする事ができましたか？ (はい ・ いいえ)

過ごせる学校を作っていきましょう。がんばろう

図6 ワークシート「いじめ撃退カード」

③ 読み物資料の活用

第3時「傍観者」の導入で、読み物資料「わたしのせいじゃないー責任についてー」を読み聞かせをする。この本は、一人の子が泣いており、周りの子が「〇〇だから、わたしのせいじゃない」と自分に責任がない事を話していく内容になっている。この本の内容から、傍観者について考えていく。

「見ていただけたら何も悪くない」という考えを見童達に考えさせ、いじめにおける4つの立場を体験するロールプレイや、傍観者について考える展開へとつなげていく。

④ モデリングの工夫と視聴覚機器の活用

ロールプレイを行う前に、どのように進めていくのか、実際に演じてみせる。担任や関わっている先生方に演じてもらい、児童の興味・感心を高め、これから自分たちが行うロールプレイを具体的にイメージ化させていく。

また、事前にビデオで撮影しておく事や、プロジェクターで大画面に投射する事で、授業をスムーズに進め、ロールプレイへの意欲を高めていきたい。



教材絵本「わたしのせいじゃない」



写真1 モデリングの様子

(3) Q-U テストによる実態把握

① ねらい

アンケートを実施し、学級集団や個人の状態を分析する事で学級の実態を把握し、児童一人ひとりの内面の理解と、支援へとつなげていく。

② 調査方法

- Q-U テストによるアンケート調査
- 調査日 平成19年5月1日 (火)
- 調査対象 5年2組 男子16名 女子11名 計27名

③ Q-U テストの調査結果と学級分析

ア 学校生活意欲尺度

学校生活意欲プロフィール (12点満点) によると、友達関係、学習意欲、学級の雰囲気ともに全国平均を若干下回ってはいるが、全体的に高い数値を示している。この事から児童達の本学級に対する意欲がやや高い事が伺える。(図7)

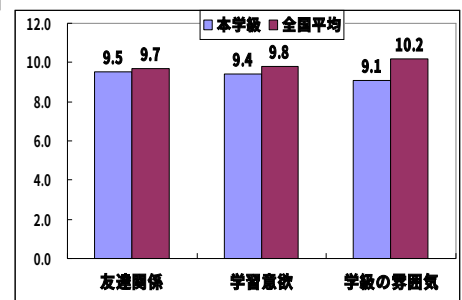


図7 本学級の学校生活意欲プロフィール

学級生活意欲総合得点の分布 (図8) から見てみると、高意欲児童群が16名 (59%) と半数以上の高い数値を示している。中意欲児童は6名 (22%) 低意欲児童は5名 (19%) という結果であった。

高意欲児童が多いという事は、リーダーシップをとれる児童が多く、相互にいい影響を与え合っている事が考えられる。

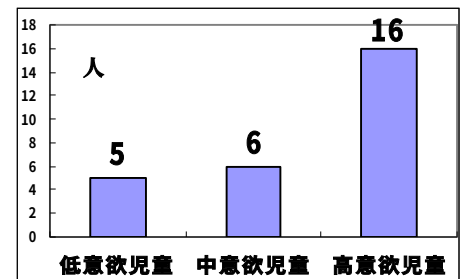


図8 本学級の学校生活意欲総合得点の分布

イ 学級生活満足度尺度

学級生活満足度尺度（図9）からみると学級生活満足群13人（48%）、学級生活不満足群3人（11%）、非承認群6人（22%）、侵略行為認知群3人（11%）となっている。約半数の児童が学校生活に満足しているが、約半数は学級内で認められる事が少ないと感じていたり、他の児童とのトラブルを抱えている可能性があることが予想される。

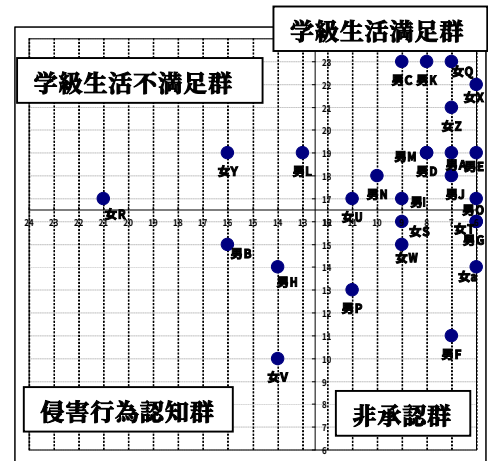


図9 本学級のQ-Uプロット

VI 授業実践

- 1 題材名 「私のせいじゃない」（5学年）
道徳 2－（2）思いやり

2 ねらい

いじめが発生した時に、ただ見ているだけの傍観者も悪いという事に気づき、いじめを防ぐための方法を考え実践しようとする態度を育てる。

3 授業仮説

いじめを防ぐ事を考える場面で、いじめを防ぐ為にできる事を「いじめ撃退カード」で考え、実際にロールプレイすることで、いじめを防ぐために行動しようという態度が育つであろう。

4 準備

- ・絵本（わたしのせいじゃない）・実物投影機・プロジェクター・シナリオ・ワークシート

5 本時の展開

	学習活動 主な発問○ 教師の指示◎児童の反応□	留意点☆ 評価△
インストラクション	①いじめの傍観者について考える。 ・絵本「わたしのせいじゃない」－責任について－を読む。 ○泣いている子を見て、どう思いますか。 □かわいそう。□助けてあげたい。□なぐさめたい。 ○ただ見ているだけの子どもたちをどう思いますか。 □助けたほうがいいと思う。□悪いと思う。 ②めあてを確認する。 <u>いじめや仲間外れが起きた時に自分にできる事を考えよう</u>	☆実物投影機やプロジェクターなどの機器を活用し、児童の興味・関心を喚起する。 ☆最後のページは授業の最後に読む △ただ見ているだけの傍観者も悪いという事に気づく事ができたか。 （発表・ワークシート） ☆実際の問題である事を確認する。
エクササイズ	③仲間はずれのロールプレイのビデオを見る。 ○もし、あなたがただ見ているだけの人だとして、どんな事をすれば仲間外れやいじめを防げると思いますか<u>方法</u>を考えよう？ □やめるよう注意する。□なぐさめる。□先生にいう。 ◎ロールプレイのシナリオの続きを書いてみましょう。 ④グループでシナリオを見ながらロールプレイをする。 ⑤ロールプレイをして思った事を発表する。 ○ロールプレイをしてみてどう思いましたか。	☆ロールプレイのビデオは事前に教師が役割分担して作っておく。 ☆ビデオを見て自分の感じた事を率直に書くよう声かけをする。 △自分のできる事を考え、行動しようという気持ちを持つ事ができたか。（ワークシート） ☆グループにシナリオを配り役割分担をさせる。

シ エ ア リ ン グ	⑥いじめをなくしていくために大切な事を考える。 ☐思いやりの心を持つ ☐相手を気づかう ☐自分のできる事を考える。 ⑦絵本「わたしのせいじゃない」の最後を紹介する。 ○「わたしのせいじゃない」の最後はどうなっていると思いますか。 ⑧先生の話	☆いじめられた役やいじめた役、傍観者役など、それぞれの役の立場から発表してもらう。 ☆絵本の結末を実物投影機で見せる ☆次時にクラスのルール作りをする事を伝える。
----------------------------	---	--

6 評価 いじめが発生した時に、ただ見ていただけの傍観者も悪いという事に気づき、いじめを防ぐために実践する意欲を持つ事ができたか。

VII 結果と考察

検証

Q-Uテストで実態を把握し、構成的グループエンカウンターでロールプレイを取り入れ、いじめについてそれぞれの立場から考える事で、相手を思いやり、いじめを防ぐために行動する気持ちが育つであろう。

【手立て①】 どんな事がいじめなのかを考える。

【結果】 図10は、「いじめとケンカの違いが分かりますか」という質問に対する答えをまとめたものである。授業前のアンケートでは、いじめとケンカの違いが分からないという児童が13人（48%）いたが、授業後のアンケートではいじめとケンカの違いが分かるという児童が27人（100%）になった。

【考察】 単元の第1時に、どんな事がいじめなのかを、考える授業を組み込んだ。いじめを防いでいく時、どんな事がいじめになるのかを皆が知っているという事は、とても重要になってくる。また、人それぞれ受け止め方が違い、自分はたいした事ではないと思っていても人によってはとても傷ついたという場合もある。

そのため授業の中に、自分と友達の受け止め方の違いを考える場面を設けた。また、文部科学省と察庁のいじめの定義からもういじめについて考え、心理的・身体的な苦痛を与える事や相手が苦痛に感じる事を継続して行う事を確認する事で、どんな事がいじめなのか認識する事ができた。（図10）

そして、学級全員がどんなことがいじめにあたるのかを認識することで、相手を気づかった言葉使いや行動、いじめを防ぐためにはどうすればよいのかといった考えへつなげることができた。

【てだて②】 仲間外れを見かけた時にそれを防ぐ方法を考え、実際にロールプレイをする。

【結果】 仲間外れが起こりそうになった時の助ける方法を考え、実際にその方法を使ってロールプレイを行った。図11は「仲間はずれにされる側の人の気持ちが分かったか？」という質問の答えをまとめたものである。「分かった」という児童が25名（93%）「あまり分らなかった。」という児童が2名（7%）いた。「その時どんな気持ちがしましたか？」という質問に対して

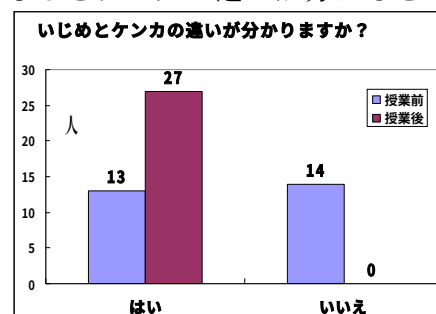


図10 いじめとケンカの違い理解度

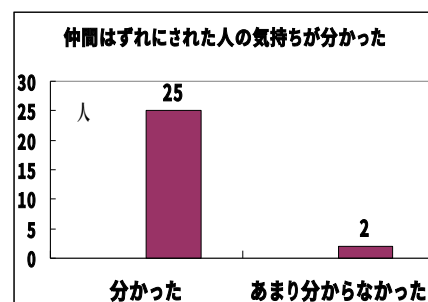


図11 仲間はずれにされた人の気持ちの理解度

は「いやな気持ちだった。」「心が痛かった。」という答えが多かった。

「今日勉強した防ぎ方を使ってみようと思いましたか？」という質問では 27 名中 25 名（93%）の児童が使いたいと答えた。

表 5 は「ロールプレイの良い所はどんな所ですか」という質問に対する結果である。「いじめられる方の気持ちが分かった所が良かった。」と答えた児童が最も多く、他の児童も、「相手の立場で考えられる。」「断り方が分かった。」「いじめがなくなると思う。」など、ほとんどが肯定的な意見であった。

【考察】 授業後の感想で学級の半数近くの児童が「いじめられる側の気持ちが分かった所が良かった。」と答えている。これはロールプレイで 4 つの立場を体験し、全員が「仲間外れにされる側」（いじめられる側）を体験する事がこの結果につながったと考える。いじめられる側の気持ちを理解する事で、いじめがなぜいけないのか、いじめを防いでいくためにはどうすれば良いのかといった考えにつなげていく事ができた。

実際に、ロールプレイで、4 つの立場を体験する事で、それぞれ立場の心情にせまることができ、また、児童の感想（表 5）で「いじめられる側の気持ちが分かった」「相手の立場で考えられた」といった意見が多数あった事からも、ロールプレイの目標でもある「他者理解」に迫る事ができた。

これらのことから、ロールプレイは、相手の立場に立って考える方法として有効な手段であると考ええる。

【てだて③】 これまでの授業をもとに学級のルール作りを行う。

【結果】 これまでの授業を踏まえた上で、第 4 時に学級のルール作りを行った。話し合いで「相手を気づかった言葉や行動をする。」「困っている友達を助ける。」など 9 つのルールを決め、このルールを皆で守っていくことを確認した。 表 6 5 年 2 組のルール

① 困っている友達を助ける。
② 仲間外れにしない。
③ 悪口を言わない。
④ 友達をからかわない。
⑤ 人の嫌がることをしない。
⑥ 相手を気づかった言葉使いや行動をする。
⑦ 物の貸し借りをしない。
⑧ 人の物を勝手にさわらない。
⑨ いじめを見たら先生に相談する。

表 5 ロールプレイの良い所は

①いじめられる側の気持ちが分かった所→	13人
②相手の立場で考えられるのが良い →	6人
③ちゃんと断れた。断り方が分かった →	3人
④いじめがなくなると思う →	3人
⑤人と人が仲良くなれる所 →	2人



写真 2 ロールプレイの様子

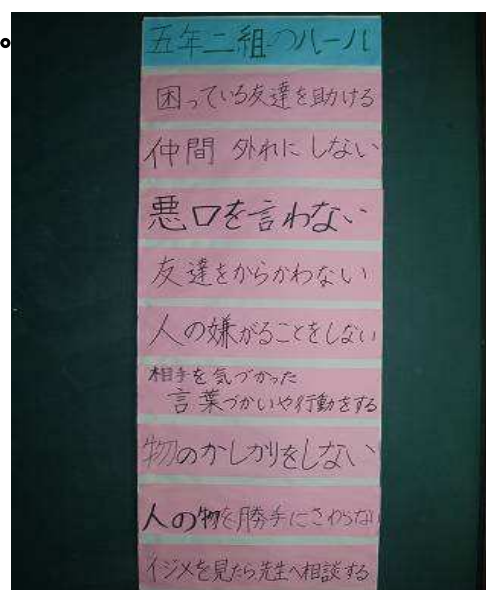


写真 3 学級で決めたルール（教室掲示）

ルールを決めた1ヶ月後に、2回目のQ-Uテストを実施した。侵略行為認知群（学級内でいじめや悪ふざけを受けているか、他の児童とのトラブルの可能性が高い児童）が、授業前は3人いたが、2回目のアンケートでは0人に変容している。（図12）

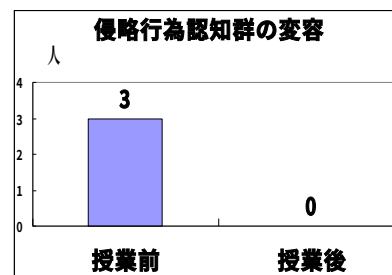


図12 侵略行為認知群の変容図

【考察】 ロールプレイを通して「いじめられる側」を全員が体験し、「いじめられる側」の気持ちについて考える事で、「相手を気づかった言葉使いや行動をする」という思いやりのあるルールや「困っている友達を助ける。」といった行動しようという気持ちが表れているルールが児童等の中から出てきた。そして、このルールを学級が意識し、守ることで学級の雰囲気良くなり、侵略行為認知群の児童も減少したと考える。

【てだて④】Q-Uテストによる学級の変容分析

(1) やる気のあるクラスをつくるためのアンケートからの分析

図13「学校生活意欲プロフィール」(12点満点)によると、友達関係(9.5→9.6)学習意欲(9.4→9.9)学級の雰囲気は(9.1→10.6)と各項目とも伸びている事が分かる。特に学級の雰囲気が大きな伸びを示した。これは、単元を通して皆でいじめを防ぐ方法を考え、学級のルールを作り、それを実行していく事が学級の雰囲気に反映されていったと考える。

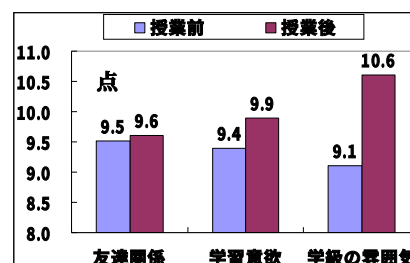


図13 学校生活意欲変化図

図14「学級生活意欲総合点の分布」によると、低意欲児童(5人→2人)・中意欲児童(6人→8人)・高意欲児童(16人→17人)と、低意欲児童が減り、中意欲・高意欲児童が増えたのが分かる。この結果からも、単元を通して学習した内容を生かす事や、話し合って決めたルールを守っていく事で、学級の雰囲気が良くなり、意欲へとつながっていったと考える。

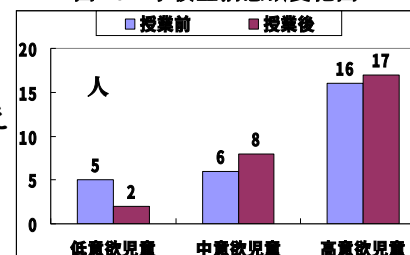


図14 学級生活意欲総合点分布図

(2) いごちのよいクラスにするためのアンケートからの分析

学級満足度尺度分布図では全体的に右上方にプロットが集中する学級集団に変容している事が分かる。（図15）

学級満足度尺度（次ページ、図16）の変容を数値的に見てみると、学級生活満足群は、48.0%（13人）から70%（19人）へと変容した。侵略行為認知群が11.1%（3人）から0%になっている。学級生活不満足群は11.1%（3人）から4%（1人）に減少した。しかし非承認群は平均点など、数値的には良くなっているものの、人数的には25.9%（7人）と変化は見られなかった。人の為に何かをしたい（図17）という児童が18人（67%）から授業後は、24人（89%）に伸び

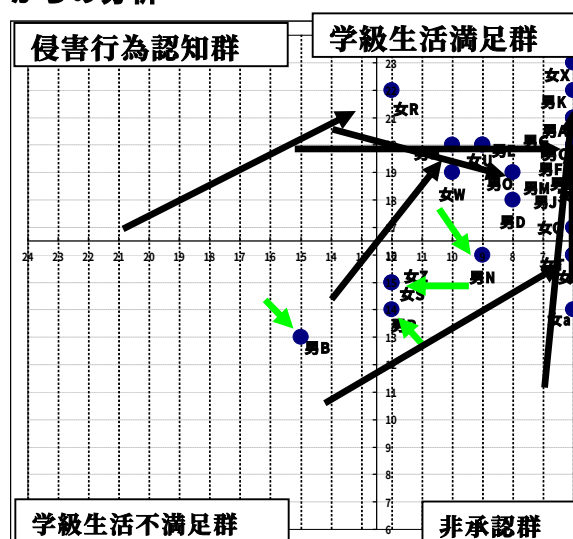


図15 学級満足度尺度各郡の変化図

ている。また「最近人の為に何かをしたか」(図 18)という質問に対しても、人の為に何かをしたという児童が 12 人(44%)から、授業後は 24 人(89%)に増えている。この事からも、児童の気持ちと行動の変化が出てきた事が読み取れる。

以上の事から「Q-U テストで学級や個人を分析し、構成的グループエンカウンターにおけるロールプレイを取り入れ、いじめについてそれぞれの立場から考える事で、相手を思いやり、いじめを防ぐために行動する気持ちが育つであろう。」は検証されたと考える。

また、非承認群と学級生活不満足群にいる児童に対しては、学校生活満足群へ変容させるために、教育相談や学校生活全般を通して個別に支援を続けていく事が大切だといえる。

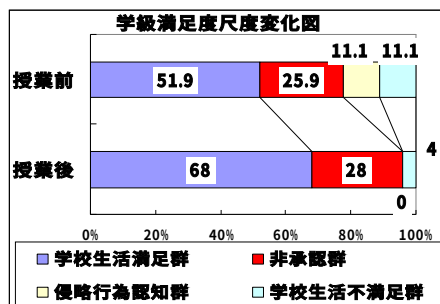


図 16 学校生活満足度尺度変化図

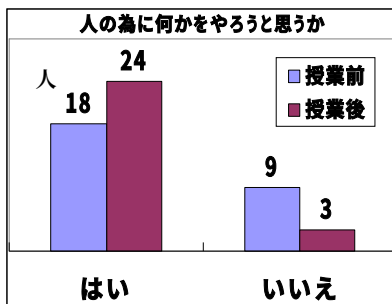


図 17 学級集団の気持ちの変化

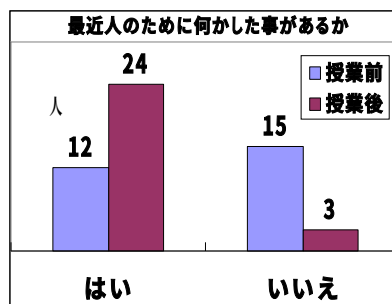


図 18 学級集団の行動の変化

VIII 研究の成果

1 成果

- (1) ロールプレイを取り入れる事で、それぞれの立場になって考える事ができた。
- (2) 学級のルール作りをし、そのルールを守っていく事で学級の雰囲気良くなった。
- (3) シェアリングを通して、それぞれを認め合う人間関係作りができた。
- (4) Q-U テストによる分析で、学級全体や児童個々への支援の方向性を見つける事ができた。

2 課題

- (1) SGE のエクササイズとシェアリングの工夫と充実について
- (2) 学校生活全般を通じた SGE の実践の継続・年間計画の作成と実践について
- (3) 学級生活不満足群や非承認群の児童への継続した支援について

(主な参考文献・引用文献)

「「いじめ」指導のテキスト教材の開発」	坂本昇一編	明治図書	1996
「相談できないなやみ・いじめ」	徳重篤史著	学習研究社	1997
「道徳教育新時代」	押谷由夫著	国土社	1994
「こころを育てる授業ベスト 22」	諸富祥彦編	図書文化	2004
「「いじめ」指導の手引き」	松原達也編	教育開発研究所	2001
「エンカウンターで学級が変わる Part 2・3」	國分康孝監修	図書文化	1997
「Q-U による学級経営スーパーバイズ・ガイド」	河村茂雄編	図書文化	2004
「Q-U 実施・解釈ハンドブック」	河村茂雄著	図書文化	
「構成的グループエンカウンター事典」	國分康孝編	図書文化	2004
「演じる事で気づきが生まれるロールプレイング」	丸山隆・八島禎宏著	学時出版	2006
「わたしのせいじゃないー責任についてー」	レイフ・クリスチャンソン	岩崎書店	1996
「第 86 期教育研究員研究報告書」	那覇市立教育研究所		2006