

小学校小規模学級におけるSSTの実践

繪内 利啓^{1,3}, 杉山 愛², 馬場 恵子², 丸峯 良子², 水嶋 由紀²
高原 香織², 井上 寛子², 田中栄美子³, 馬場 広充³
(障害児教育)¹ (障害児教育コース)² (特別支援教室「すばる」)³

760-8522 高松市幸町1-1 香川大学教育学部

The Practical Study of Social Skills Training for the Small Class in the Elementary School

Toshihiro ENAI, Ai Sugiyama, Keiko BABA, Ryoko MARUMINE,
Yuki MIZUSHIMA, Kaori Takahara, Hiroko Inoue, Emiko TANAKA
and Hiromichi BABA

Faculty of Education, Kagawa University, 1-1 Saiwai-cho, Takamatsu 760-8522

要 旨 本研究では、学級全体にSSTを実施するというCSSTを、A小学校において200X年2月～200X+1年1月まで計5回にわたり実践した。ここでは学級全体の社会的スキルの向上と、学級の仲間関係の改善を目的とし、岡田(2001)の「指導のための児童用ソーシャルスキル尺度」を用いて、「集団行動」、「協調行動」、「セルフ・コントロール・スキル」、「仲間関与スキル」、「言語的コミュニケーション・スキル」の5領域で、その効果を判定した。その結果、ある程度長期間継続することでCSSTの効果が得られることが示唆された。

キーワード 社会的スキル訓練, CSST, 特別支援教育, SSTプログラム

1. はじめに

近年、社会的スキル訓練 (social skills training: 以下SST) は、子どもの対人関係や社会的適応を改善・開発する有力な援助アプローチとして注目されている (佐藤ら, 2000. 貝梅・佐藤・岡安, 2003)。従来、SSTを社会的スキルが不足している子どもたちに適応する場合には、個別か小集団の形式で実施されることが多く (佐藤, 2002. 石川・小林, 1998), 著者らも軽度発達障害児を対象として、平成14年度から小集団形式でのSST教室を毎月1回、

開催している。参加児たちは全員が、「ルールを守れない」あるいは「勝ち負けが受け入れられない」などの学校生活や対人関係上の主訴をもって我々のSST教室にやってきている。

SST教室での児童たちは、そこで学んだスキルを生かしながら上手に活動することができるようになり、特に低学年児では学校生活においても優れた適応を示すようになってきている。しかし高学年児たちは、SST教室では優れた適応を示すにもかかわらず、いまだ学校生活への般化が難しいという状況にある。SSTの般化については以前から多くの研究者によって、その

難しさが指摘されている（佐藤・佐藤・高山，1993）。般化を促進させるためには，従来，①新たに社会的スキルを獲得させる際に実生活に即した場面を用いる，②獲得させた社会的スキルを用いる機会を提供する，③獲得させた社会的スキルを実行させる魅力的な刺激（仲間からの受け入れなど）を用意する，などが必要であると言われている（Stokes & Osnes, 1986）。

このような条件を満たす1つの手段として佐藤（1996），佐藤ら（1993）は仲間媒介法（peer mediated method）を挙げている。仲間媒介法とは，訓練対象児と一緒に学級の仲間も訓練に参加させ，彼らに対象児との社会的な相互作用を増やすことで，対象児の社会的スキルの向上を狙うものである。

そして，仲間媒介法をさらに発展させた方法としてあげられるのが，学級全体にSSTを実施する方法である（Classwide Social Skills Training：以下CSST）。最近，我が国でも，CSSTが実施され始めているが（藤枝・相川，2001，藤枝・相川，1998），このCSSTの特徴は学級という枠組みを活用して，学級内の児童全員を対象にSSTを実施する点にある。学級は，児童が日々仲間との関わりを通して様々な対人場面を経験している場である。児童は，学級での経験を通して社会的スキルの必要性を認知し，実際に社会的スキルを獲得し，獲得した社会的スキルを実践することができる。つまり学級は児童が対人関係を維持していく上で必要とされる社会的スキルを学習する絶好の場といえる。また，学級の児童全員が参加してCSSTを実施することで，社会的スキルの学習機会を得ることが期待できる。つまり，対人関係上に問題がある児童が，社会的スキルを獲得するのはもちろんのこと，すでに適切な反応を獲得している児童もCSSTを通して，それまで無自覚に行っていた反応を意識的に実行し，応用できるようになるのである。

200X-1年11月，著者らは，A小学校高学年に在籍する社会性に困難のある1児童（根深く長年続いていたいじめ問題の中心的存在）への対応について学校側から教育相談を受けた。我々

は，当該児童個人への直接的対応よりもむしろ，学級全体の社会的スキルの向上を図ることのほうが重要と考え，小学5年3学期から6年3学期にかけてCSSTを実施した。なお，A小学校は県中央南部，讃岐山脈の山ふところに抱かれた山間の町にあり，児童総数50余名で，各学年1クラスの小規模小学校である。本稿では，その指導と経過を述べるとともに，担任・支援員によるソーシャルスキル尺度の評定結果と，各児童に行ったアンケート結果とからCSSTの効果を検証する。

2. 方法

（1）対象

対象学級と対象児は，A小学校5年生学級に在籍する全児童9名（男子5名，女子4名）である。CSSTを開始した200X年2月の時点では5年生であったが，200X年4月以降は進級して6年生になっている。当該学級の児童数は，著者らが教育学部で行っている小集団SSTを適用するのに好都合であった。

（2）CSSTの実施期間と回数（図1）

CSSTは200X年2月～200X+1年1月までに合計5回，ほぼ学期に1～2回のペースで実施した。実際に行った第1回～第5回のプログラムは資料1にあげたとおりである。エクササイズはすべて，A小学校の普通の教室で時間割を変更してもらい，授業時間の二校時分を使ったものである。

（3）目標の選定

A小学校でのCSSTの目標は，CSSTを通して当該学級全員の社会的スキルの向上を図り，良好な仲間関係を築くことができるようにすることである。CSSTでは，個別の目標とグループ全体の目標の2つを作成するが，A小学校のCSSTでは，グループ全体の目標のみを作成し，個別の目標は作成しなかった。これは，A小学校でのCSSTがグループ全体の社会的スキルの向上を目標としていたからである。

	200X-1年度(小学5年)		200X年度(小学6年)		
	第1回 (2月18日)	第2回 (3月3日)	第3回 (6月30日)	第4回 (10月29日)	第5回 (1月12日)
ゲーム①	なんでもバスケット		ジェスチャーゲーム		
ゲーム②	協力すれば何かができる 「ペンを忘れちゃった」 「お店屋さん」 「宝探し①」			あなたなら どうする？	
ゲーム③	UNO			「宝探し②」	

図1 SST実施の経過

(4) 指導の実際

現在、著者らは特別支援教室「すばる」での社会性指導の一環として、月1回、本学教育学部心理教育相談室プレイルームにおいて軽度発達障害児を対象にしたSST教室を開催している(繪内・宮前・馬場ほか, 2005. 森, 2004)。ここでは、40名を学年に応じて10名ずつにクラス分けし、小学2年から4年までの低学年クラス、小学4年から6年までの高学年A・Bクラス、および中学生クラスの計4クラスとして小集団SSTを実践している。本研究では指導形態を高学年クラスと同様にし、同クラスで実践してきたプログラムを改変して用いた。

児童が時間を守って活動できるように、また、見通しを持って活動が行えるようになるために、2つの時計で視覚的な情報の提示を行った(図2)。これは通常の時計とエクササイズの終了時刻を指す模型の時計を教卓の上に置き、活動の前に指導者が終了時刻を確認し、スムーズに活動の切り替えができるようにしたのである。

エクササイズ中、児童3人に対して1人の割合で補助指導者が付くことで、補助指導者が指導者をサポートできるように配慮した。補助指導者には指導者が毎回、エクササイズ前のミー

ティングでプログラムの内容、ねらい、および支援のポイントを伝えた。そうすることで児童に対し、適切な支援が行えるようにした。指導者をはじめとするスタッフは、特別支援教育を専攻している学部学生、または大学院生である。また、スタッフ構成は、指導者1名、記録者1名、補助指導者3~4名、ビデオ撮影者1名であった。原則として指導者と記録者は固定し、毎回同一の者がおこなった。

プログラムの流れを図3に示すが、具体的には以下の通りである。

1) 始まりの会(5~10分)

始めの挨拶を日直が行った。まず指導者がそ

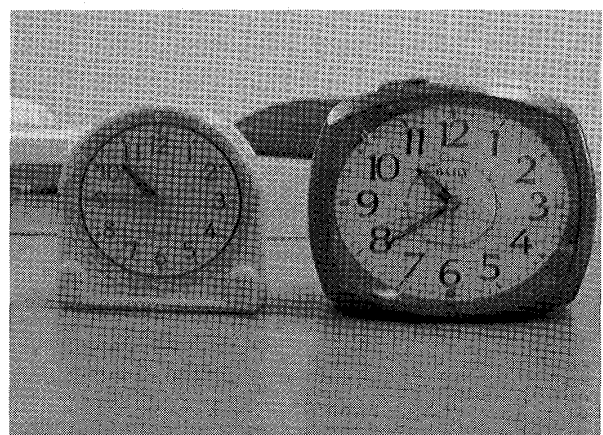


図2 通常の時計(右)と模型の時計(左)

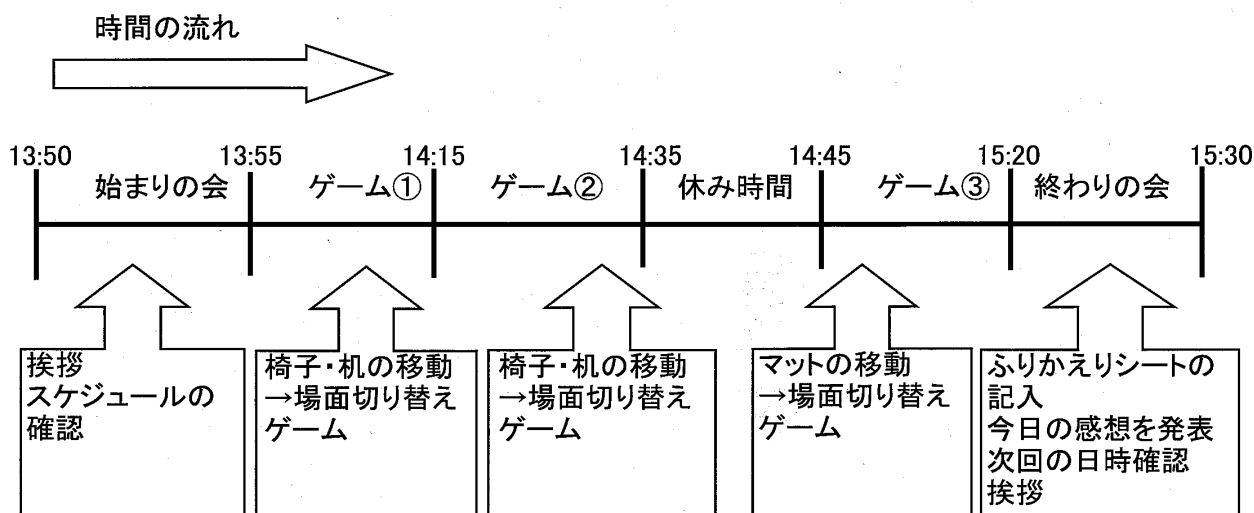


図3 一回のプログラム (90分/二校時分) の流れ

の回のスケジュールを板書し、スケジュール確認をすることで、活動への期待と見通しを持つことができるようにした(図4)。

2) ゲーム① (15~20分)

児童たちの気持ちを盛り上げ、全体の雰囲気を活気のあるあたたかいものにしたりするために、活動的なゲームをする。時には、チーム対抗にすることにより、仲間と協力することでスキップが図れ、仲間意識や信頼する心を持てるようにする。ここで最も大切なことは、児童に楽しく活動させ、次のゲームにスムーズにつなげることである。

3) ゲーム② (25~30分)

3つのエクササイズの中で、最も高度で重要なことを求めており、主に言葉やコミュニケーションに関するゲームを設定した(資料2)。「話す・聞く」ことを苦手としている児童が増えているが、これらは学校生活や社会生活を送るうえで大切なスキルである。ここではこのスキル獲得に焦点を当て、児童自身が相手の話を注意して聞き、正確に理解する、あるいは言葉を使って自分の意思を的確に伝えることを目標とした。

ゲーム②の後には、ゲーム②だけのふりかえりシートに記入していくことで、フィードバックを行った。「今回できたこと・できなかったこと」、または「次回する時には気をつけたいこと」などを書くことで、自らの行動について

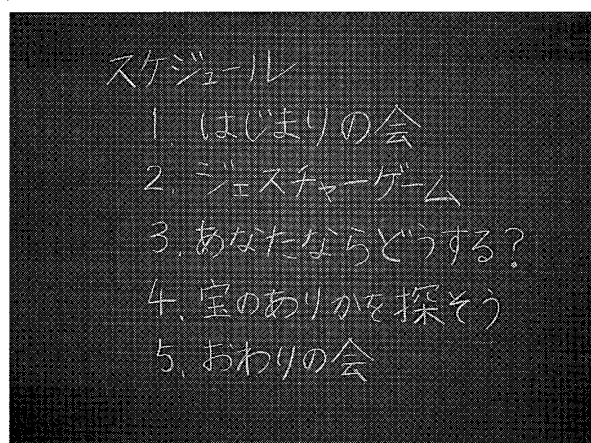


図4 スケジュール

ふりかえることができる場を設定し、次回につなげることができるようにした。

4) ゲーム③ (25分)

UNOやトランプなど、集団で行えるゲームを行った。普段の学校生活では男女が別々に遊び、一緒に遊ぶということがないので、男女一緒に遊べるものにした。ルールを守り、テクニックを駆使して、上手にゲームを進めていくことができるように指導した。そして皆で遊び、楽しい気分で終わらせることにより、児童が「また参加したい」と次回への参加意欲を高めることを狙った。

5) 終わりの会 (10分)

ふりかえりシート(その回のSSTプログラムについてのアンケートを含む)に記入することで、フィードバックを行った。ふりかえりシ

トには「今日積極的に活動できていた友達の名前とその理由」、または「次回がんばりたいこと」などを書くことで、自らの行動についてふりかえることができる場を設定し、その後、全員に感想を公表してもらった。最後に、終わりの挨拶を日直が行って終了である。アンケート結果は次回のプログラム作成の参考にするとともに、クラスの仲間関係についての調査も兼ねている。

(5) 評価

アセスメントには、岡田(2003)による「指導のための児童用ソーシャルスキル尺度」を用いた。「指導のための児童用ソーシャルスキル尺度」は、集団行動、協調行動、セルフ・コントロール・スキル、仲間関与スキル、言語的コミュニケーション・スキルの5つの領域から構成されている。ただし、集団行動は、協調行動とセルフ・コントロール・スキルとを合わせたものである。協調行動領域は16項目、セルフ・コントロール・スキル領域は8項目、合わせて集団行動領域は24項目、仲間関与スキル領域は10項目、言語的コミュニケーション・スキル領域は8項目の合計42項目からなっている。評定は、「0：当てはまらない」「1：あまり当てはまらない」「2：やや当てはまる」「3：当てはまる」の4段階である。

本来は、同一の担任が評定することが必要であるが、残念ながら5年と6年で担任が交代し

た。ただし当該学級に関わる教育支援員(教員免許有り)が5年と6年を通じて同一人であったので、支援員については200X年2月に200X-1年度(5年)を振り返っての評定(以下：支援員5学年評定)と200X年6月に200X年度(6年)の評定(以下：支援員6学年評定)をしてもらい、学年間の比較とした。また、6年の担任については200X年6月(以下：担任第1回評定)と200X年12月(以下：担任第2回評定)に評定を依頼し、6学年における経過の比較とした。なお、200X年12月の支援員による評定は実施できていない。両者には著者らが直接手渡して評定尺度への記入を依頼した。

3. 結果

(1) 「指導のための児童用ソーシャルスキル尺度」の変化

学年間の比較である支援員の評定を表1に、6学年における比較である担任の評定を表2に示した。領域ごとに第1回目と第2回目の2群間についてWilcoxonの順位和検定を行った。有意水準は5%とした。

学年比較の支援員評定では、すべての項目の平均値が上昇した。また、「集団行動」、「セルフ・コントロール・スキル」、「言語的コミュニケーション・スキル」には有意差($p < 0.05$)が認められ、「協調行動」、「仲間関与スキル」には有意な傾向($p < 0.1$)がみられた。

表1 児童用ソーシャルスキル尺度の変化(学年間比較)

支援員評価	集団行動 *	協調行動 +	セルフコントロール *	仲間関与 +	言語コミュニケーション *
5 学年	7.33 ± 3.43	7.67 ± 3.67	6.89 ± 4.08	6.78 ± 4.68	8.33 ± 4.12
6 学年	8.56 ± 3.91	9.00 ± 3.84	7.89 ± 4.26	8.33 ± 3.87	9.00 ± 4.12
				+ p < 0.1	* p < 0.05

表2 児童用ソーシャルスキル尺度の変化(第6学年経過)

担任評価	集団行動	協調行動	セルフコントロール	仲間関与	言語コミュニケーション
第1回	7.00 ± 3.04	6.33 ± 3.16	9.00 ± 2.65	5.78 ± 4.27	6.78 ± 3.80
第2回	6.67 ± 3.08	5.44 ± 3.88	8.33 ± 2.50	6.00 ± 3.50	6.89 ± 3.98

担任評定では、「集団行動」、「協調行動」、「セルフ・コントロール・スキル」の平均値は下がったが、「仲間関与スキル」、「言語的コミュニケーション・スキル」の平均値は上昇した。しかし、いずれの尺度にも有意差はみられなかった。

(2) ふりかえりシートから (表3)

最終回である第5回CSST (200X+1年1月12日)の終わりの会で過去5回のCSSTを振り返るとともに5年生のはじめ頃と比較して、現在クラスの交友関係がどういう状態にあるかを自由記述で記入してもらった。9名全員の内容を原文のまま表3にあげる。いかなる評定尺度よりも、子どもたちの生の声が今回の取り組みを最もよく評価してくれている。

4. 考察

(1) 指導経過から

CSST開始当初は、スタッフと子どもたちが初対面であったため、子どもたちに緊張した様子がみられ、のびのびとした活動ができていなかった。しかし、回数を重ねるにつれてスタッフや場の雰囲気にも慣れ、次第に子どもたちは主体的に活動ができるようになってきた(図

5)。実施回数は少ないが、ほぼ1年間にわたるCSSTの実践を通して、主に「発言の改善」と「仲間関係の改善」の2点で、子どもたちのスキルの向上が感じられた。

CSST開始当初の「終わりの会」で今日の感想を発表する場面では、子どもたちは緊張や恥ずかしさから挙手をせず、指導者から指名することが多かったが、CSST第4、5回には子どもたち自身が進んで挙手し、自らの意見を積極的に発言するという光景がみられた。

「仲間関係の改善」は今回の目的の1つであり、1年間にわたるCSSTを通じて、徐々に達成することができたように思われる。子どもたちは保育所の時からほぼ同じメンバーで過ごしているのに、開始当初は、ほとんど話すことができなく、男女間の関わりがないという状況にあった。そこで、個々のエクササイズでは意図的に男女混合のグループ作りと話し合いが求められるゲームを選択して実施した。その結果、エクササイズ中には次第に男女間で抵抗なく話し合いができるようになり、CSSTの二校時分の間の休み時間にもそのまま集団で遊ぶ場面がみられるようになった。

(2) 評定尺度の変化と振り返りシートから

担任評定では、いずれのスキルにも有意差はみられなかった。しかし、支援員の第1回評定

表3 振り返りシートの記載内容 (第5回SST)

質問: 5年生のはじめとくらべて、今のクラス (6年3学期) はどのように変わりましたか?

- ・男子ともいっぱい話すようになりました。命令みたいなこともなくなって、よいクラスになったと思います。クラスの中でも、仲の悪い子が少しいるけど直したいです。昔、話すのも嫌な子がいたけど今は仲がいいです。
- ・困っている人がいたら、誘ってあげられるようになった。6年生になってからは進んで自分の意見がいえようになった。
- ・男女全員誰とでも自ら話しかけたりできるようになりました。助け合いなどもしました。今はとても仲がよいので続けていきたいです。
- ・最初のほうは皆あんまり意見が言えなかった子とかも、自分から意見を言ったり、ジェスチャーとかでも上手く動かしたり、発表したりしています。
- ・あまり仲の良くない人とも話された。
- ・友達と協力ができた。発表が多くできるようになった。
- ・声をだいぶん出せるようになった。
- ・5年生のときは、たまにけんかをしてしまうことがあったけど、6年生になってからは、皆で協力してゲームができました。
- ・初めの頃は、はじめてだったので、そんなに発表もせずにしていただけ、今になったら発表もして楽しくできるようになりました。

(5年生時)と第2回評定(6年生時)間の変化からみると、「集団行動」、「セルフ・コントロール・スキル」、「言語的コミュニケーション・スキル」が有意に上昇し、「協調行動」と「仲間関与スキル」には有意な傾向がみられた。

つまり本研究の目的であった学級全体の社会的スキルの向上については、担任評定において有意差はみられなかったが、支援員評定でスキルの向上がみられた。この違いは、担任評定が担任の交代のために6年生の半年間の比較であるのに対し、支援員評定が5年時から6年時の1年間の比較であるためである。もちろん、担任の交代による効果、および学年上昇による児童個々の成長効果なども要因として考慮しなければならないが、5年生から6年生に学年があがるとともに社会的スキルが向上し、6年生では社会的スキルが維持されたといえる。

ふりかえりシートの内容にも「男子ともいっぱい話すようになりました」、「男女全員誰とで

も自ら話しかけたりできるようになりました」、「あまり仲の良くない人とも話せるようになった」、「6年生になってからは進んで自分の意見が言えるようになった」、「発表が多くできるようになった」、「初めの頃は、(SSTが)はじめてだったので、そんなに発表もせずにしていただけ、今になったら発表もして楽しくできるようになりました」などの記載が数多く見られた。クラス内での交友が豊かになり、集団に向かって抵抗なく自分の考えを述べるようになったことがうかがわれる。

本来、SSTとは長期間継続して実施することで効果が得られるものであるため、学年単位の評定で有意差が認められたことに意義があり、今回の実践が本学級の人間関係に好ましい影響を及ぼしたと思われる。

著者らは、いじめ問題の当事者であった児童をあえて特定の対象とはせず、学級全体のソーシャルスキルを向上させることで間接的にいじ



図5 SST実施の風景：グループワークトレーニングでの答え合わせ

め問題に対応しようと試みた。本稿の結果にはあげていないが、本児童では担任評定の「セルフ・コントロール・スキル」と支援員評定の「仲間関与スキル」が上昇しており、CSSTの実践は有効であったといえる。本児童の社会性の向上は、本人のみならず、学級全体においても互いに良循環を生むものであり、注目すべき点であった。

5. おわりに

200X年11月8日にA小学校で6年生の保護者会が開催され、著者らも参加した。この学級は、根深いいじめ問題についての話し合いのために、4・5年生の時には何度も保護者会が開催されており、今回は最終学年のまとめとして行われたものである。ここでは、いじめ問題や子どもたちの最近の状況、CSSTの実践について話し合いが行われた。保護者からは「いじめ問題についてはもうなくなっている」「クラスの雰囲気比以前より良くなった」「子どもたちが落ち着いてきた」「全般的に良い方向にしている」「子どもたちがSSTを楽しみにしている」などの声を聞くことができた。保護者会での話し合いを通して、CSST実践による間接、直接の効果によってクラス全体の人間関係が良い方向に向かっている様子が実感された。また、保護者会でSSTへの取り組みを紹介したところ、第5回SSTには保護者が実際に参観に訪れ、今回の試みが保護者によく理解されているようであった。

著者らはほぼ学期に1～2回のペースでCSSTを行ったが、これでは実施回数が充分とは言えず、社会的スキルを伸ばしていくためには、もっと実施頻度を増やし、継続的な指導を行うことが必要である。そのためには、学校現場において学級担任が中心となり、CSSTを実施していくことが理想的である。CSSTであれば、学級全体を対象として実施することができるので、例えば特定の教科や道徳、学級活動に組み込んで実施することが可能である。なお、CSSTを実施していく際には学級の状況に適し

た目標スキルを設定し、それに応じたプログラムの開発と応用が必要なのは言うまでもない。

文 献

- 1) 繪内利啓, 宮前義和, 馬場広充ほか (2005): LD, ADHD及び高機能自閉症児のためのSSTプログラム開発－平成16年度学部研究開発プロジェクト－. 香川大学教育実践総合研究. 第11号. 125-139.
- 2) 藤枝静暁, 相川充 (2001): 小学校における学級単位の社会的スキル訓練の効果に関する実験的検討. 教育心理学研究. 49. 371-381.
- 3) 藤枝静暁, 相川充 (1998): 社会的スキル訓練による学級内での対人関係の促進. 日本教育心理学会第40回総会発表論文集. 180.
- 4) 石川芳子, 小林正幸 (1998): 小学校における社会的スキル訓練の適用について－小集団による適用効果の検討－. カウンセリング研究. 31. 300-309.
- 5) 貝梅江美, 佐藤正二, 岡安孝弘 (2003): 児童の引込み思案行動低減に及ぼす集団社会的スキル訓練の効果－長期維持効果の検討－. 宮崎大学教育文化学部附属教育実践総合センター研究紀要. 第10号. 55-67.
- 6) 岡田智 (2003): 指導のためのソーシャル・スキル尺度作成の試み－社会的コンピテンスの視点からのLD支援－. LD研究. 12. 56-64.
- 7) 坂野公信 (1994): 協力すれば何かが変わる－続・学校グループワーク・トレーニング－. 遊戯社. 東京.
- 8) 佐藤正二 (2002): 学校現場のSST SSTニュースレター. 14. 1. 11-15.
- 9) 佐藤正二, 佐藤容子, 岡安孝弘, 高山巖 (2000): 子どもの社会的スキル訓練－現況と課題－. 宮崎大学教育文化学部紀要, 教育科学. 第3号. 81-105.
- 10) 佐藤正二 (1996): 子どもの社会的スキル訓練 相川充, 津村俊充 (編) 社会的スキルと子どもの対人行動. 誠信書房. 東京.
- 11) 佐藤容子, 佐藤正二, 高山巖 (1993): 攻撃的な幼児に対する社会的スキル訓練－コーチング法の使用と訓練の般化性－. 行動療法研究. 19.

13-27.

- 12) Stokes, T. F. & Osnes, P. G. (1986) : Programming the generalization of children's social behavior. In Strain, P. S., Guralnick, M.J. & Walker, H. M. (Eds.) . Children's social behavior : Development, assessment, and modification. Orlando, FL : Academic Press. 407-443.
- 13) 田崎敏昭, 坂本和子 (2002) : 小学生に対する社会的スキル訓練の効果. 佐賀大学教育実践研究. 第19号. 131-148.
- 14) 森俊博 (2004) : LD及びADHD, 高機能PDDに対するソーシャルスキルトレーニングの臨床的応用. 香川大学大学院教育学研究科修士課程障害児教育専攻修士論文.

資料1 SST指導プログラム

A小学校SST第1回指導計画 200X年2月18日(水)

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担・準備物
5分	はじまりの会	・指導者紹介 ・スケジュール確認		記録係 矢吹 指導者 中畑
15分	なんでもバスケット	・机の移動 ・ルール説明 ○3回立った時点でアウト ○イスが7つになったら隣に動いてもよい(それまでは隣のイスと同じイスに座ってはダメ) ○イスの取り合いになった場合は判定員の判断で決まる ・お題・・・目に見えるもの→目に見えないもの	・ルールを守って楽しく活動することができる ・鬼になった人は、適切なお題をすばやくいうことができる	判定員 名前カウント係 スタッフ 5名
20分	協力すれば何かができる 「ペンを忘れちゃった」 (休み時間 10分)	・机の移動 (3グループ) ・ルール説明 ○情報カードは他の人に見せない ○ペンを勝手に使ってはいけない ・結果発表 (各グループに答えを配布)	・グループで協力して課題に取り組むことができる ・自分も持っている情報を正確に伝えることができる ・人の話をきちんと聞くことができる ・話し合いで答えを導くことができる	各グループに スタッフ一人 配置
5分		・ふりかえりシートの記入 →発表 ・机の移動 (3グループ)	・ふりかえりシートに記入することで、改善点を考え、協力の重要性に気付くことができる	マット準備
30分	UNO	・ルール説明 ○基本ルール ○Draw 2, 4 の出た次の人は、カードを取るだけで手持ちのカードを出すことはできない	・ルールを理解し、ゲームを楽しむことができる ・テクニックを上手に使うことができる	各グループに スタッフ2人 配置
15分	終わりの会	・今日を振り返る (全員に感想を言ってもらおう) ・感想プリント ・終わりのあいさつ	・授業をフィードバックすることで積極的に取り組めたか考えることができる ・次回への興味付け	

A小学校SST第2回指導計画 200X年3月3日(水)

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担・準備物
5分	はじまりの会	・指導者紹介 ・前回の振り返り ・スケジュール確認		記録係 馬場 指導者 丸峯
15分	なんでもバスケット	・机の移動 ・ルール説明 ○3回立った時点でアウト ○イスが7つになったら隣に動いてもよい(それまでは隣のイスと同じイスに座ってはダメ) ○イスの取り合いになった場合は判定員の判断で決まる ・お題・・・目に見えるもの→目に見えないもの	・ルールを守って楽しく活動することができる ・鬼になった人は、適切なお題をすばやくいうことができる	判定員 田中 名前カウント係 スタッフ 5名
20分	協力すれば何かができる 「ペンを忘れちゃった」 (休み時間 10分)	・机の移動 (3グループ) ・ルール説明 ○情報カードは他の人に見せない ○ペンを勝手に使ってはいけない ・結果発表 (各グループに答えを配布)	・グループで協力して課題に取り組むことができる ・自分も持っている情報を正確に伝えることができる ・人の話をきちんと聞くことができる ・話し合いで答えを導くことができる	各グループに スタッフ一人 配置 (丸峯・田中・表)
5分		・ふりかえりシートの記入 →発表 ・机の移動 (3グループ)	・ふりかえりシートに記入することで、改善点を考え、協力の重要性に気付くことができる	マット準備
30分	UNO	・ルール説明 ○基本ルール ○Draw 2, 4 の出た次の人は、カードを取るだけで手持ちのカードを出すことはできない	・ルールを理解し、ゲームを楽しむことができる ・テクニックを上手に使うことができる	各グループに スタッフ2人 配置
15分	終わりの会	・今日を振り返る (全員に感想を言ってもらおう) ・感想プリント ・終わりのあいさつ	・授業をフィードバックすることで積極的に取り組めたか考えることができる ・次回への興味付け	

A小学校SST第3回指導計画 200X年6月30日(水)

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	役割分担・準備物
5分	始まりの会	・指導者紹介 ・前回の振り返り ・スケジュール確認		記録係 馬場 指導者 杉山
15分	なんでもバスケット	・机の移動 ・ルール説明 ○3回立った時点でアウト ○イスが7つになったら隣に動いてもよい(それまでは隣のイスと同じイスに座ってはダメ) ○イスの取り合いになった場合は判定員の判断で決まる ・お題・・・目に見えるもの→目に見えないもの	・ルールを守って楽しく活動することができる ・鬼になった人は、適切なお題をすばやくいうことができる	判定員 田中 名前カウント係 スタッフ 5名
25分	協力すれば何かができる 「わたしたちのお店やさん」 (休み時間 10分)	・机の移動 (3グループ) ・ルール説明 ○情報カードは他の人に見せない ○10分を経過したら、ヒントカードをもらうことができる ・結果発表 (各グループに答えを配布)	・グループで協力して課題に取り組むことができる ・自分も持っている情報を正確に伝えることができる ・人の話をきちんと聞くことができる ・話し合いで答えを導くことができる	各グループにスタッフ1人配置 (丸峯・田中・表)
5分		・ふりかえりシートの記入 →発表 ・机の移動 (3グループ)	・ふりかえりシートに記入することで、改善点を考え、協力の重要性に気付くことができる	マット準備
25分	UNO	・ルール説明 ○基本ルール ○Draw 2, 4 の出た次の人は、カードを取るだけで手持ちのカードを出すことはできない	・ルールを理解し、ゲームを楽しむことができる ・テクニックを上手に使うことができる	各グループにスタッフ2人配置
15分	終わりの会	・今日を振り返る (全員に感想を言ってもらう) ・感想プリント ・終わりのあいさつ	・授業をフィードバックすることで積極的に取り組めたか考えることができる ・次回への興味付け	

A小学校SST第4回指導計画 200X年10月29日(金)

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	準備物・役割
5分	はじまりの会	・前回の振り返り ・スケジュールの確認 ・机とイスの移動		
20分	ジェスチャーゲーム	・簡単なゲーム内容を知らせる(スタッフがモデルを示す) ・3つのチームに分かれる→グループごとに座る(スタッフも参加して4人グループを作る) ・ルールを説明する ○言葉を使わず、全てジェスチャー(身振り手振り)で表現する ○できない場合は「パス」と言って、次の人に交代する ○グループの人が正解を言った場合は、ジェスチャーしていた人が「正解です」と言って順番を代わる ○声を出してしまったら、次の人と交代する ・課題「食べ物」「動物」「乗り物」「文房具」「家具」「スポーツ」の中からグループで課題を選ぶ *グループごとに代表者を決め、それぞれ話し合いをする ・1チームごとに行う(他チームは見学) ・制限時間は2分で、ジェスチャーが成功した数(課題の枚数)をグループで競い合う	・言葉を使わずコミュニケーションすることにより、相互の人間関係を一層親密にする ・非言語的手段を用いたコミュニケーションの実践 ・「行動の意味」を考える基礎練習	ジェスチャーの課題 ルール説明の掲示 ストップウォッチ
25分	宝のありかを探そう 「宝探し①」 (休み時間 10分)	・机の移動 (3グループ) ・ルール説明 ○情報カードは他の人に見せない ○カードに書かれている情報は言葉で伝える	・グループで協力して課題に取り組むことができる ・自分も持っている情報を正確に伝えることができる ・人の話をきちんと聞くことができる ・話し合いで答えを導くことができる	各グループにスタッフ1名配置 情報カード
10分		・結果発表 (各グループに答えを配布) ・ふりかえりシートの記入→発表	・ふりかえりシートに記入することで、改善点を考え、協力の重要性に気づくことができる	
25分	UNO大会	・基本ルールを説明する ・6人ずつの2チームに分かれる(スタッフも参加) ・予選で上位3人がA決勝、下位3人がB決勝にでる	・ルールを守って楽しく遊ぶ ・勝ち負けのあるゲームを楽しむことで、次回への意欲を高める	ルール説明の掲示 UNO大会の順位表 UNO
10分	終わりの会	・今日を振り返る (全員に感想を言ってもらう) ・感想プリント ・終わりのあいさつ	・授業をフィードバックすることで積極的に取り組めたか考えることができる ・次回への興味付け	

A小学校SST第5回指導計画 200X+1年1月12日(水)

予定	エクササイズ名	内容	ねらい	準備物・役割
5分	はじまりの会	<ul style="list-style-type: none"> ・前回の振り返り ・スケジュールの確認 ・机とイスの移動 		
35分	ジェスチャーゲーム	<ul style="list-style-type: none"> ・簡単なゲーム内容を知らせる ・3つのチームに分かれる→グループごとに座る(スタッフも参加して4人グループを作る) ・ルールを説明する <ul style="list-style-type: none"> ○言葉を使わず、全てジェスチャー(身振り手振り)で表現する ○できない場合は「パス」と言って、次の人に交代する <ul style="list-style-type: none"> →今回は一人1回だけしか「パス」できない ○グループの人が正解を言った場合は、ジェスチャーしていた人が「正解です」と言って順番を代わる ○声を出してしまったら、次の人と交代する ・課題「食べ物」「楽器」「家具」の中からグループで課題を選ぶ *グループごとにそれぞれ話し合いをする ・1チームごとに行う(他チームは見学) ・制限時間は2分で、ジェスチャーが成功した数(課題の枚数)をグループで競い合う ・感情ジェスチャーのモデルをスタッフが示す→課題「悔しい」 ・「痛い」「悲しい」「うれしい」の課題を児童3人にしてもらい、他の児童が答える ・ふりかえりシートの記入 	<ul style="list-style-type: none"> ・言葉を使わずコミュニケーションすることにより、相互の人間関係を一層親密にする ・非言語的手段を用いたコミュニケーションの実践 ・「行動の意味」を考える基礎練習 ・「パス」を制限することで、ジェスチャーの苦手な児童も難しい課題に挑戦できるようにする ・行動のジェスチャーから背景にある感情を読み取ることができる 	ジェスチャーの課題 ルール説明の掲示 ストップウォッチ 感情ジェスチャーのプリント
(休み時間 10分)	あなたならどうする？	<ul style="list-style-type: none"> ・絵カードを見ることで状況を理解し、登場人物の行動を想像してワークシートに記入する 	<ul style="list-style-type: none"> ・相手の気持ちを読み取って、自分のとるべき行動を考えることができる ・学習しながら今までの自分の行動を振り返ることができる ・この学習で学んだことをこれからの行動に活かすことができる 	絵カード6枚 ワークシート
25分	宝のありかを探そう 〔「宝探し②」〕	<ul style="list-style-type: none"> ・机の移動(3グループ) ・ルール説明 <ul style="list-style-type: none"> ○情報カードは他の人に見せない ○カードに書かれている情報は言葉で伝える ・結果発表(各グループに答えを配布) 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループで協力して課題に取り組むことができる ・自分も持っている情報を正確に伝えることができる ・人の話をきちんと聞くことができる ・話し合いで答えを導くことができる 	各グループにスタッフ1名配置 情報カード
15分	終わりの会	<ul style="list-style-type: none"> ・感想プリント ・今日を振り返る(全員に感想を言ってもらおう) ・終わりのあいさつ 	<ul style="list-style-type: none"> ・授業をフィードバックすることで積極的に取り組めたか考えることができる 	

資料2 エクササイズの実践例

1) 協力すれば何かができる

ここではグループワーク・トレーニング（以下：GWT）の実践を行った。GWTとは、「アドバイザーの働きかけにより、グループのメンバー全員で、アドバイザーから与えられた課題（学習プログラム）に取り組み、メンバーの相互作用によるグループ活動（グループワーク）の体験を通して、メンバーの考え（思考）・気持ち（感情）・態度（行動）に変容を促し、メンバーやグループの成長をめざす集中的なトレーニング（グループ研修）のことである（日本GWT協会、2003）」。

また「GWTは、①仲間作り（人間交流）やグループづくり、②グループ・プロセスに気づき、集団の中で効果的に役割を果たす技能の養成、③自己への気づきと態度の変容、④組織の問題解決と活性化、などの目的に使える」（坂野、1998）とあるが、本実践では特に上記の①と②に重点を置いた。

GWTの進めかたには、「Plan（計画）・Do（実施）・Look（ふりかえり）・Think（一般化）」の4段階があり、これらを順序正しく実施する必要がある。この中でも「Look」は「フィードバック」とも言われ、「Do」でやったことをふりかえり、わかちあい、学ぶ過程である。このように「Look」は上記の4段階の中で1番重要であるので、我々の実践でも時間をかけて行った。ルールとして、「情報カードは他の人に見せない」「カードに書かれている情報は言葉で伝える」の2つを設定した。ルール説明の後、3チームに分かれ、それぞれのチームで協力して課題に取り組む。制限時間は20分で、より多くの情報を正確に書き込めたチームの勝ちになる。このゲームのねらいは、「グループで協力して課題に取り組むこと」「自分が持っている情報を相手に正確に伝えること」「人の話をきちんと聞くこと」「話し合いで答えを導くこと」である。

ペンを忘れちゃった

個別に配られた塗り絵の色を示す情報を出し合い、組み合わせ、各自が持っているペンで色を塗る。

お店屋さん

商店の位置を示す情報を出し合い、組み合わせ、商店街の白地図に、商店名を記入する。

宝探し①（図）

財宝のありかを示す情報を出し合い、組み合わせ、財宝のありか（遺跡）と道順を記入する。

宝探し②

遺跡に関する情報を総合して、財宝を手に入れる経路を記入する。宝探し①の続編である。



図 協力すれば何かができる（宝探し①）の教材

（参考文献 坂野公信著：協力すれば何かが変わる－学校グループワークトレーニング。遊戯社刊）

2) あなたならどうする？

学校生活や社会生活を送っていくなかで、児童が経験する可能性のあるトラブルについて考えるためのエクササイズである。このエクササイズは、具体的なトラブルの場面が描かれた3枚組みの連続絵カードを用いて行う。児童はその絵カードに描かれている状況を把握し、なぜトラブルが起こってしまったのか、トラブルを防ぐためにはどうすればよかったのかを考え話し合う。使用した絵カードの種類は以下の2種類で計5セットである。

A. 場面の認知と予測と対処

- ①掃除の時間、ほうきを振り回して遊ぶ友達がいるという状況の絵カード
- ②他の友達の持ち物を壊すようにそそのかされて、言いなりとなり、壊してしまったという状況の絵カード (図)

B. 社会的な常識と許される範囲の行動の認知

- ③近所のお兄さんに「君のお金でお菓子を買って食べよう。」と言われた状況の絵カード
- ④教室に落ちていた鉛筆が欲しくなって、自分の筆箱に入れてしまった状況の絵カード
- ⑤雨が降ってきたけれど自分の傘がなかったので、傘立ての中から他人のものを適当に選んでさして帰った状況の絵カード

このエクササイズで学習したことを、実際の場面で生かすことは難しいかもしれない。しかし、より多くの場面を模擬的にせよ体験する、または、そういう場面があり得ることを知識として知っておくだけでなく、どうすればよいかを皆の前で言語化できることは、現実の社会で対処する力の獲得には重要な意味を持つと思われる。



図 あなたならどうする？の教材

(教材 ことばと発達の学習室M 編・著：ソーシャルスキルトレーニング絵カード、(株)エスコアール刊)