

〈特別活動〉

よりよい人間関係を築こうとする学級をめざして

— プロジェクトアドベンチャーのよさを取り入れた学級活動を通して（第3学年） —

沖縄市立美東小学校教諭 山城 マサエ

I テーマ設定の理由

現行学習指導要領の特別活動の目標に「人間関係」が加わり、特別活動が「よりよい生活や人間関係を築こうとする自主的、実践的な態度を育てる」教育活動であることがより明確に示された。このことから、学校教育における特別活動の果たす役割は、一層大きくなったといえる。特に、特別活動の内容は、「望ましい集団生活」を展開することを前提としており、学級活動を通してよりよい人間関係を築こうとする態度をはぐくむことが求められている。

これまでの学級活動の指導において、望ましい集団づくりを通して人間関係をはぐくむよう努めてきた。例えば、学級会の話し合いで決まったことを学級活動に生かしたり、日常の授業や帰りの会で児童のがんばりを認める場や係活動を活発にする時間を設けたりするなどの工夫をしてきた。そこでは、学級活動で決まったことに取り組み、学校生活をよりよくしていこうとする様子はみられたが、活動の中心となって取り組んでいるとはいえず、教師が主導しなければ活動が停滞したりした。それは、教師の指示を待ち、受動的だったことや人間関係を築くのに必要な所属感や承認感を児童自身の手で得ていなかったのではないかと考える。つまり、学級活動において大事な自己決定と集団決定が弱い状況のまま活動を進めたことで、児童が学級に対する所属感、承認感を高めていなかったことが要因だと考えられる。また、児童が活動に対して目的意識を持続するような教師の支援が十分でなかったことも考えられる。昨年度の学級においては、話し合い活動や学級活動の取り組みで他人の目を気にしたり、様子を覗いながら行動したり、また、教師が指示を出さないと活動できない児童が見られ、自主的に取り組む児童が少なかった。学級担任として個別に対応し支援してきたが、学級全体としてはバラバラな状況であり、改善していくよい手だての必要性を感じた。

そのような中、校内研修でプロジェクトアドベンチャーに出会った。プロジェクトアドベンチャー（以下PAと記す）とは、「冒険教育」と訳され、アメリカが発祥の野外活動を中心に広がった教育プログラムである。心理学や教育学が取り入れられ、冒険を活動の柱にして、個人の成長とグループ内の人間関係づくりの支援を目的としている教育手法である。また、「心の冒険教育」ともいわれており、プログラムを通して自己への気づき、他者理解、チームワーク、目標設定、課題解決、ストレスへの対処などを体験しながら学ぶことができ、学習指導要領がねらう「生きる力」の育成に適した活動であるといえる。学級でいくつか取り入れたところ、リーダー性を発揮し始めた児童がいたり、話し合い活動がスムーズになったりと、バラバラな感じの学級がまとまってきた。そのことから、PAは望ましい集団をはぐくむ手法として有効で、実践的な活動だと捉えた。つまり、PAの手法を取り入れた活動を行うことは、学級活動におけるよりよい人間関係づくりに効果が得られるのではと考えられる。

そこで、「日常の生活や学習への適応及び健康安全」の指導において、PAのよさを取り入れた学級活動を通して、よりよい生活や人間関係を築こうとする学級づくりをめざすことができるのではと考え、本テーマを設定した。

〈研究仮説〉

「日常の生活や学習への適応及び健康安全」の指導において、PAのよさを取り入れた学級活動を通して、よりよい人間関係を築こうとする学級になるであろう。

II 研究内容

1 よりよい人間関係を築こうとする学級

児童が集団の中でよりよい人間関係を築くためには、個の所属感と承認感の高まりが重要である。杉田（2013）は、『よりよい人間関係を築く特別活動』において、「人間の中で人間は育つのだから、学校集団や学級集団が、子どもたちにとって望ましいものになっていることはとても重要なこと」と

述べている。そして、「人間の中で人間を育てる」ことについて考えるときアブラハム・マズローの唱えた「欲求段階説」が参考になると述べている。

この欲求段階説は、人間は第一段階の根源的な欲求である「生理的欲求」が満たされてはじめて一段階上の欲求である「安全欲求」を志し、さらに「所属（帰属）欲求」や「承認（尊敬）欲求」が満たされることで「自己実現の欲求」を志すというマズローの欲求段階説で知られている（図1）。この説に立てば、よりよい人間関係は、人間が自己実現の欲求の中で、個人の欲求充足から次第に家族や友達、教師などの人間関係を中心とした他者との関わりの中で、実現されていくといえる。

こうした「個人が育つような望ましい集団」をつくるにあたり、とりわけ「集団の一員としてよりよい人間関係を築こうとする態度を育む」ことが求められている学級活動の役割は大きいといえる。

そこで、よりよい人間関係を築こうとする学級をめざすためには、学級集団における児童が、どの段階に位置しているかを把握することである。

マズローの欲求段階説で捉えると、私の実践は「安全欲求」を満たす指導に偏っていたといえる。児童の欲求を学級集団の中で偏りなく満たす指導をし、自己実現欲求の段階へと高めていく手立てが必要である。

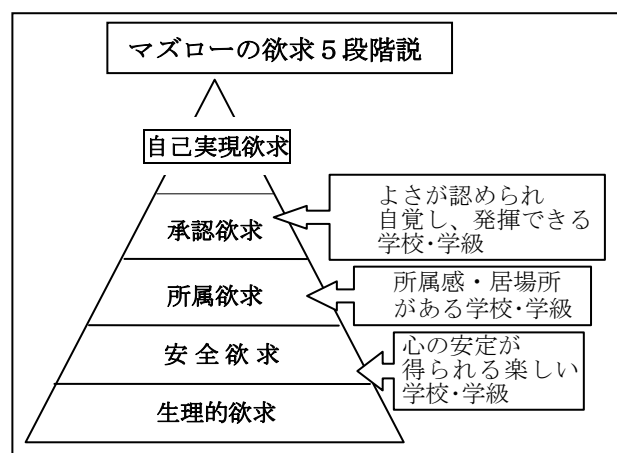


図1 欲求段階説

2 学級活動とPA

よりよい人間関係を築こうとする学級をめざすうえで必要なことはまず、「安全欲求」を満たしていくために心の安定が得られる楽しい学級づくりに努めることである。次に、「所属欲求」を満たしていくために自己への気づきや他者理解、チームワークを高めるような活動を体験させることが重要である。児童は、学級集団と一緒に何かをやり遂げる活動を通して「所属欲求」を満たしていく。さらに、「承認欲求」を満たしていくために学級活動におけるあらゆる場を活用して、教師や友達から「尊重される」「認められる」「ほめられる」など、自分のよいところや活躍を周りのみんなに承認されることである。そのことが自信となり「承認欲求」が満たされるのである。この3つの欲求を満たし、自己実現欲求へと高めていくために学級活動にPAを取り入れ、効果をねらいたい。

また、PAを学級活動に取り入れることで目標を決める自己決定の場や課題解決の際に自分の意見を相手に伝える場、また、友だち同士の話し合いで集団決定の場を設定することができ、よりよい人間関係が築かれていくと考える。

3 PAについて

(1) 冒険教育

元来PAとは、「冒険教育」ともいわれ、冒険教育は野外活動を構成するさまざまな要素の中から、冒険の部分強調した教育であると述べられている。また、冒険（アドベンチャー）をベースとする環境で、心の豊かさはぐくむことを目的にしている。PAによって人間関係を築く上で重要な「人を信頼する心」をつくり出せることが、これまでイギリスやアメリカなどで実証されている。その上、学習者がとても楽しめるという特徴もある。一方、冒険教育は野外教育から発達したために、多くの場合、自然環境下での活動が中心となり、すぐに学校教育に取り入れるには難しい面がある。

(2) 冒険教育と学校教育

本研究で扱うPAは、冒険教育を学校教育に導入することを目的にアメリカで開発されたものである。PAは、冒険教育の教育的効果を、学校教育の中に組み込むために考案された手法であり、その関係を示すと図2のようになる。したがって、自然環境での冒険教育を校内環境で行うことができるという利点がある。また、PAの活動には、野外活動での危険があることを想定した身体的な冒険活動から心理的な冒険活動まで、より広い範囲のものが含まれている。PAには、

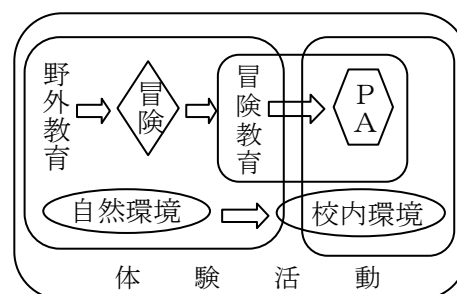


図2 冒険教育とPA

冒険的要素を備えた多くのゲームや活動が取り入れられており、学習の中で多彩な体験が可能になるという利点がある。

(3) PAが大切にしている4つの基本概念と学級活動への応用

① 尊重し合うという約束：「フルバリューコントラクト」

自分を含め、お互いを最大限に尊重し合うという約束のことを「フルバリューコントラクト」という。その場にまず安心できる環境をつくらうという考え方で、お互いを尊重し合えば失敗も受け入れてくれるし、自分がどんなことを言っても正しく受け止めてくれるという安心感を学級全体につくりだすことができるルールである。お互いが率直に自分の考えを出し合える学級は「フルバリューコントラクト」ができていない学級であり失敗や間違った答えを笑ったりしなくなるので安心して学習できるようになる。安心できる環境からは多くの気づきが得られると考えられる。

② 安心できる環境づくり：「ビーイング」

「フルバリューコントラクト」で安心できる環境づくりに用いる活動が「ビーイング」である。お互いが安心できる環境をつくるために、自分達ができること、したいことを児童に考えさせる。その目標達成のためにとるべき態度や行動をはじめ推進的な言葉や肯定的なフレーズを模造紙等には書き込む(図3)。それを見える場所に掲示することで、意識して活動し、活動の振り返りを通しての気づきを学級活動に活かしていけると考える。

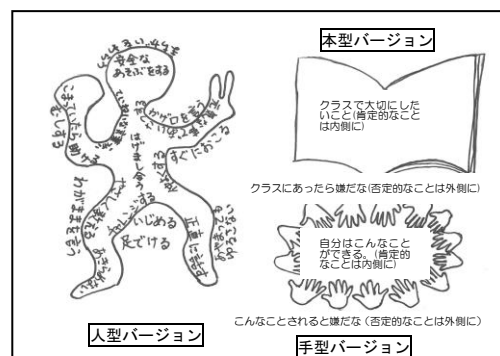


図3 「ビーイング」シートの例 ※1

③ 自分で決める参加の形：「チャレンジ バイ チョイス」

活動への参加の仕方は強制されるものではなく、参加者自身が選択することを尊重される約束のことを「チャレンジ バイ チョイス」という。何らかの理由で活動に参加できない状況にある場合、他のメンバーの承諾を得て参加しないことがある。ただし、これはグループから離れたり、学びの場から排除したりするものではない。様々な形で参加することにより、あるいは他者の態度を観察することによっても学ぶことはできる。安全が保証された環境にあるからこそ、ある程度リスクにも挑戦する意識が生まれる。例えば、体育の時間に足を怪我して走れない児童がいた場合、タイムを計ったり友だちを応援したりすることでも学びはある。大切なのはどんな形であれ、学習に参加するという考えである。

④ PAをより効果的に：「体験活動のサイクル」

児童にいくら「協力することは大切である」と言葉で伝えても実際に体験しないことにはその価値に気づくことはない。その気づきを生かし学びにかえていくためには、図4のようなサイクルで体験活動を行っていく。PAをより効果的なものにするために、プログラムは体験活動サイクルをもとに構成されている。つまり、児童は実体験をし、それを振り返り一般化しようとするという活動を繰り返し、挑戦と失敗や成功などの体験から学ぶことができる。

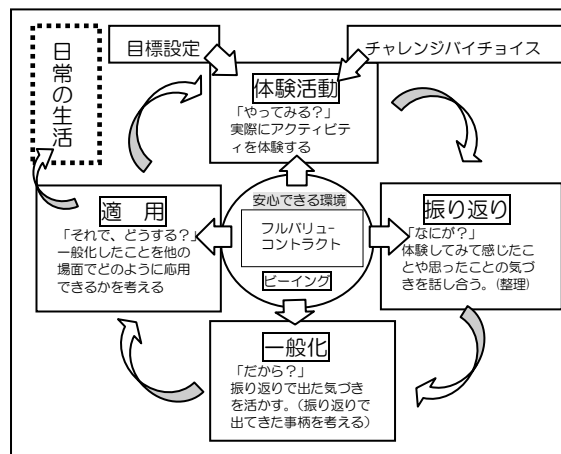


図4 PAの体験学習サイクル

(4) PAを取り入れた先行事例

学校教育全体に豊かな人間関係の構築を目的にPAの考え方や手法を取り入れた事例がある。宮城県教育委員会が推進している「MAP (Miyagi Adventure Program) 事業」(以下「MAP」と記す)である。「MAP」を教育活動の中に取り入れたことで児童により変容があり(表1)、人間関係を円滑にする効果があるという結果が出ている(文部科学省「生徒指導メールマガジン第13号」2005年)。そのことから、よりよい人間関係づくりにPAが有効であることが期待できる。

表1 「MAP事業」による児童の変容

- ・雰囲気がよくなった
- ・信頼関係ができた
- ・明るくなった
- ・思いやりの気持ちを持つようになった

(5) P Aを学級活動に取り入れる効果

P Aを学級活動に取り入れる項目ごとに分類したのが表2である。P Aのよさを取り入れ、学級活動に生かせるよう表2を基に授業計画をたてた。

表2 P Aに期待できる効果

活動の種類	P A ◎3年4組で 取り入れたPA	時間 (分)	【P Aに期待できる効果】 学級活動に取り入れるよさ	方 法
学級目標達成の オリエンテーション (ゴール設定)	◎ビーイング	45 分	【安心できる学級づくり】 ・安心できる学級づくりに必要な言動をみんな で共有し守る。課題解決の目標に活用する。	・目標達成をするために必要な言動を話し合い 模造紙に書き込み、掲示する。学級活動や必 要な際に意識させ、振り返りに活用する。
P Aの オリエンテーション (概念くずし)	◎3人の ボランティア	10 分	【P Aのオリエンテーション/学級の実態把握】 ・精神的なアドベンチャーがあることを体験的 に学ぶ。	・机の上に椅子を置き、3人のボランティアを 募る。何をさせられるか分からない事に対し て挑戦する子、しない子の感想を話し合う。
	◎サルまね	10 分	【P Aのオリエンテーション/学級の実態把握】 ・チームにリスクが迫ると自然に仲間と協力す るという本能で協力することを学ぶ。	・ボランティアを1人募る。人前に出たがらな い児童を選出する。「サルのものまね」を強 制され困る子に対しての気持ちを話し合う。
	◎フライング ソーセージ	10 分	【P Aのオリエンテーション/学級の雰囲気づくり】 ・視点を変えると違うものに見えたり、新しい ものが見えたりすることを体験で気づく。	・右手と左手の人差し指を、目の前でくっつけ る。見方や見る場所を変えると「ソーセージ」 に見える。クラスの出来事に置き換えて考える。
	◎2ひきの へび	10 分	【P Aのオリエンテーション/学級の雰囲気づくり】 ・柔軟に物事を考え、試行錯誤で答えに近づく ことに気づかせる。	・黒板に2匹の蛇を書き「ケンカの真っ最中でお互 いのしっぽに噛みつき相手を飲み込もうしています。 さてどうなる」の問題にいろいろな考えを出し合う。
アイスブレイキング (緊張をほぐす)	◎キャッチ	10 分	【集団に入れない、入らない児童に試みる】 ・まだ打ち解けていない堅い雰囲気でもすぐに 緊張をほぐせる。	・サークルをつくり左手の掌を上に向けその手を 左隣の人の前に出す。右手は人差し指を立てて 下に向け右隣人の掌の上に置く。「キャッチ」のか け声で左手で隣の人の指をつかむ。
	◎インパルス	15 分	【集団に入れない、入らない児童に試みる】 ・「みんながつながっている」と一体感を実感 できる。目標設定についても学ぶ。	・サークルになって座り、隣の人と手をつな ぐ。スタートの人が隣の人の手に握ると、 次々と握る(インパルス:衝撃)を送っていく。
	◎フープリレー	15～30 分	【自分の意見を優先してしまう児童に試みる】 ・タイムを縮めるプロセスから必要な事を考え 協力を一般化する。	・サークルになって、全員が手をつないだま までフラフープをくぐり一周させる。
	◎ラインナップ	20 分	【声を出すことが苦手な児童に試みる】 ・人とコミュニケーションをとるときに気をつけるこ とについて意識する。	・与えられたテーマにそって言葉や文字を使 わないで並ぶ。例:誕生日順、身長順など。
ディ インビタイザー (自己開放)	ゾンビ	15 分	・大きな声を出して気分爽快になり、恥ずかしさ の抑制をとる。学級のよい雰囲気をつくる。	・全員が目や口を閉じゾンビ役を数名決める。手で 安全を確認しながら動き回り誰かに触れた ら両手を合わし、ゾンビは「ギャー」と絶叫。
	ルックダウン ルックアップ	15 分	・目が合ったときの嬉しさと、親しみを感じ、 互いの気持ちが通じ合い、気持ちがほぐれ る。	・サークルになって真ん中の目印を見る。かけ 声に合わせて誰か一人を見つめる。目が合っ た人同士ハイタッチ!場所を入れ替える。
	前後左右	15 分	・全員で声を出して動き、一体感の中で、失敗 しても大丈夫という安心感を生む。	・サークルになって手をつなぎ、「前」「後」 「左」「右」のかけ声に対して、かけ声と 同じ動作、反対の動作をする。
トラスト (信頼構築)	◎リング	10 分	【静かにしっとり、学級の絆を深める】 ・1日や課題の終わりに、静かにしっとりとして学 級の一体感を味わえる。	・全員でサークルになり、右手の掌を上にして、 右隣の人の前に出します。左手でも同様につか み、1人おきに手をつないだまま、体の後ろに まわす。
	◎スタンド アップ	20～45 分	【話し合いの力をつける】 ・学級の課題解決の力と信頼構築に効果があ る。	・2人組で向かい合い手をつなぎ立ち上がる。 次は4人組でチャレンジする。最後は学級全 員で手をつなぎ立ち上がる。
	ヒューマン チェアー	45 分	・信頼し合い、全員の息が合い、成功したとき みんなの気持ちがひとつになれる。	・みんなで丸くなり後ろの人の膝に座る。 (10人以上で。身長、体重、体格は関係ない。)
	トラスト ウェーブ	45～90 分	・挑戦するかどうかを自分で選択させる経験が できる。信頼することを体感できる。	・2列に並び向かい合い手をまっすぐ前に伸ば す。相手の手と交互に横に並べたコースをチャ レンジャーが通る。通るときには手をあげる。
インシアティブ (課題解決)	◎UFO着陸 (ヘリウム リング)	20～45 分	【話し合い、協力する力】 ・必然的に話し合いが生まれ、課題解決の成功 体験が自信につながる。	・10人程度のチームで掌を横に向けた状態で 人差し指に乗せたフラフープを、床にお ろす。活動中の失敗や対立を振りかえる。
	◎ビート	20～45 分	【学級の一体感を体感させる】 ・集中し、協力するについて、いくつかのステ ップをみんなで考えることができる。	・手拍子は「パン」で手をたたき「トントン」 で相手と手を合わせて叩く。この動作を「パ ン」の回数を増やしながらリズムを続ける
	ワープスピード	45 分	・課題解決に向けのプロセスをふり返ることで失 敗を乗り越える為に必要なことを学ぶ。	・15人程のチームでサークルになり、1個のボ ールを必ず両手で触って次の人に渡し、全員 で一周したら、最初の人に戻す。
	◎パイプ ライン	45～90 分	【協力するよさや楽しさを気づかせる】 ・一致団結が必要で課題達成に必然的に話し合いが 生まれる。成功体験が自信につながる。	・ハーフパイプをつないで玉をゴールのパケ ツに運ぶ。

Ⅲ 指導の実際

1 検証授業計画

P Aに期待できる効果(表2)を学級活動に意図的に取り入れた授業を行い、よりよい人間関係づくりに有効であるかを児童の様子から検証を進める(表3)。

表3 「P A」を取り入れた授業

		◇共通事項 ◆活動内容 ○ねらい	☆P Aのねらい	■取り入れたP A □留意点	○児童の様子 ◎P Aの効果 【評価方法：観察・振り返り】
短 ① 朝の会	6 月 3 日	◆「楽しい学級生活アンケート」 ○アンケートにより児童の意識の実態を知る。		☆意識調査の実施 □学級や自分のことについて真剣に考えさせる。	
第 1 時	6 月 3 日	◇カ：安全な生活態度 ◆「危険を感じたら」 ○不審者に遭遇したときの対処方法を知り、危険を感じたときに自分の身を自分で守るために必要なことについて考える。	☆人と協力し合うことの大切さについて気づかせる。 【自己理解】 【他者理解】	■「サークルアップ」 ■「3人のボランティア」 ■「サルまね」 【概念くずし】 □P Aで学級の雰囲気をつかむ。	○「何をさせられるかな」のドキドキも心の冒険であることを体感できた。 ◎立場が違う人の考えを知り、挑戦する人と、しない人のどちらも認めていいことを確認できた。
短 ② 朝の会	6 月 6 日	◇イ：基本的な生活習慣 ◆「よい姿勢」 ○毛筆の学習の基本的な姿勢を知り、意識することができる。	☆毛筆の導入で硬筆との違いを柔軟に受け入れることができる。 【自己理解】 【課題解決】	■「フライングソーセージ」 ■「2ひきのへび」 【概念くずし】 □ものの見方・考え方を変える。	○視点を変えて見るものの大切さやおもしろさに気付く。 ◎「無理」を「できるかも」の発想に変えることは大事であることについて考えることができた。
第 2 時	6 月 8 日	◇カ：心身ともに健康な生活 ◆「歯の大切さ」 ○自分の歯の様子に関心をもち、口腔の健康管理の実践、習慣化ができるようになる。	☆集中して学習する大切さと、お互いの意見を出し合うよさに気づく。 【チームワーク】 【他者理解】 【課題解決】	■「UFO着陸」 【課題解決】 □全員が集中し、協力しながら、課題に向き合うことを考える。	○「むし歯予防」に関するクイズでグループでの話し合いが活発にできた。 ◎フラフープをうまくおろせず、人のせいにする言葉について振り返りで、話し合い、一般化につなぐ。
第 3 時	6 月 15 日	◇ア：希望や目標をもつ ◆「学級目標パワアップ作戦」 ○学級目標達成に必要なことや大切にしたいことを考える。	☆安心できる学級づくりやよい人間関係を築く手立てにする。 【自己理解】 【自己決定】 【目標設定】	■「ビーイング」 【ゴール設定】 □3月に目標を達成したときのイメージをさせる。	○学級目標を大切にしていることを確認できた。 ◎学級目標の達成のために具体的に必要なことや大切にしたいこと考え全員が一つ以上の言葉を書き込んだ。
短 ③ 内科検診待ち時間	6 月 17 日	◇カ：心身ともに健康な生活 ◆「やる気・元気がでる噛むかむ作戦」 ○内科検診の事前指導として、自分の健康に興味・関心をもち、健康な体を維持するのに大切なことについて考えることができる。 ○食事の仕方を振り返り、よく噛んで食べることを意識することができる。	☆元気に楽しく活動できるのは「健康な歯」のおかげであることに気づかせる。 【目標設定】 【課題解決】 【チームワーク】	■「ビート」 【課題解決】 □手拍子がそろうように話し合い、工夫しながらみんなで解決していく雰囲気をつくる。 □最後の手拍子が決まる達成感を味わわす。	○気持ちを合わす必要性を感じ、どうしたらいいかを話し合った。手拍子が合ったときの嬉しさと楽しさを体感した。 ◎時間制限を集団決定し目標を達成した。成功体験を味わうことができた。 ◎がんばりどころで歯を食いちばっていることや歯の働きを確認した。

第4時	6月20日	◇ア：希望や目標をもつ ◆「慰霊の日を前に」 ○慰霊の日になみ絵本の読み聞かせを通して平和と生命の大切について考える。	☆「平和」を大切にすることを考えさせる。仲よく協力することが大事であることに気づかせP Aを行う。 【目標設定】 【課題解決】 【チームワーク】 【他者理解】	■「フープリレー」 【課題解決】 □失敗も協力しながら乗り越える大切さを感じさせる。	○「平和」は相手を理解しながら仲よくすることについて考えた。 ◎「ビーイング」から選んだ目標は『仲よくする』『文句を言わない』が多く前時を適応している。 ◎どうしたらスピードアップできるかの話合う姿があり、和やかに活動した。
第5時	6月22日	◇ウ：望ましい人間関係 ◆「学級会の大切さ」 ○学級会について知り、自分達で楽しい学級をつくるために話し合いが必要だという意識を持つことができる。	☆学級の課題解決の力と信頼関係を体感させ学級会へ生かす。 【課題解決】 【チームワーク】 【他者理解】 【自己理解】 【信頼構築】	■「スタンドアップ」 【信頼構築・その他】 □失敗も協力しながら乗り越える大切さを感じさせる。	○学級会で話し合い「お楽しみ会」を計画することに意欲をみせた。 ◎「どうしたら、うまく立つことができるか」の相談を活発にしていた。 ◎課題解決の成功体験を積むことができた。
第6時	6月29日	◇ウ：望ましい人間関係 ◆「チームワークの大切さ」 ○協力して課題に取り組む楽しさを体験する。 ○よりよい人間関係を築くために大切なことを気づかせる。	☆チームワークで課題解決をするよさを味わい、成功体験と他者理解等につなげる。 【目標設定】 【課題解決】 【チームワーク】 【他者理解】 【自己理解】 【成功体験】	■「パイプライン」 【課題解決・その他】 □失敗しながら、成功のために何が必要かをみんなで考え、協力する大切さを感じさせる。	◎失敗しても課題解決に向けて話し合いができた。 ◎一致団結しながら課題解決に向けて声をかけ合う姿がみられた。 ◎自分達に合った目標を立て直し、集団決定をすることができた。 ◎目標達成と成功体験の嬉しさを味わうことができた。
短④帰りの会	6月29日	◆「楽しい学級生活アンケート」 ○アンケートにより児童の意識の変容を知る。	☆落ち着いた雰囲気での振り返りができる。 【信頼構築】 【チームワーク】	■「リング」 【信頼構築】 ☆意識調査の実施 □学級や自分のことについて真剣に考えさせる。 □ふり返りに記入したことを全体で共有しこれからの学級活動に活かす。	◎P Aを体験して気づいたことを振り返ることができた。

2 検証事例（学級活動）

(1) 事例Ⅰ 平成28年6月15日（取り入れるP A：ビーイング）

P Aが大切にしている「フルバリューコントラクト（自分も含め、お互いを最大限に尊重する）」の約束を守り、学級を安心できる場にしていくことは、今後の「よりよい人間関係づくり」に必要なと考える。「お互いを最大限に尊重する」は児童にとって抽象的で分かりにくいので、どうすればいいかを視覚化する手法が「ビーイング」である。目標達成に必要なことや大切なことを具体的な言動で模造紙に書きこむ方法である。事前指導のアンケートから、児童は「楽しい学級にしたい」という思いはあるが、「楽しい学級にするためのアイディアはあるか」の問いに「ある」と答えた児童は極端に少ない。そこで「楽しい学級」にするために、みんなで決めた学級目標を意識していくことが大事であることに注目した。学級目標を達成するために必要なことを「ビーイング」の言動から選び意識的に活動することを通して、人間関係を築くことの大切さや必要性を実感し、「安全欲求」や「所属欲求」「承認欲求」を満たしていく効果があると考えた。

① 題材名：「学級目標パワーアップ作戦」

② 指導のねらい：学級目標達成に必要なことを一人ひとりが考えることができる。

③ P A：ビーイング

④ ねらうP Aの効果：安心できる学級づくりやよい人間関係を築く手立てとして、これからの学級活動に生かす。【自己理解・自己決定・目標設定】

	児童の活動	指導上の留意点（準備）	■ P A の効果 目指す児童の姿と評価方法
導入 10分	1 P A のアクティビティでアイスブレイキング 2 「楽しい学級にするには」について考える。 3 学習の内容を知る。	・座席で練習する。立って最初は1人その後ペアで向かい合う。 ・全員がペアになっているかを確認する。 ・2～3名を指名し発表させる。（アンケート項目の短冊）	PA：ビート ■チームワーク、課題解決 ・気持ちを合わせることの大切さと楽しさを体感する。 ・次回、人数を増やし難度をあげ、さらに気持ちを合わせる大切さと楽しさを体感させる。
展開 25分	4 学級目標を声に出して読み確認する。 5 「ビーイング」の説明を聞く。 6 学級目標達成のよこびのポーズの代表の人型を模造紙に全員が交代でなぞる。 7 学級目標を達成するために必要な言葉や行動をワークシートに書く。 8 ワークシートに書いた学級目標達成に必要な言動を模造紙（ビーイングシート）に一人1つ以上、書き込む。	「学級目標パワーアップ作戦」 ・3月24日には目標を達成している学級をイメージさせる。（学級目標の短冊）（ビーイング用模造紙・マジック） ・全員を立たせ、目標達成時の喜びを表現させる。（代表は適任児童を指名） ・グループ毎に順番や人型ポーズのなぞる場所を割り当て全員が関わるようにする。 ・座席にもどし、ビーイングに書く具体的な言葉や言動の例を黒板で示す。 ・同じ言葉でも全員が一つ以上書けるように順番やスペースに配慮する。 	PA：ビーイング ■学級目標達成をゴールとしそのためのルールを守り安心学級づくりの手立て（これからの活動での効果：チームワーク、信頼関係、目標達成、人格の成長）  【関心・意欲・態度】 ・学級目標について自分の意見をもとうとしている。（発言・観察） 【思考・判断・実践】 ・自分なりの考えをもち、ワークシートに書いた言葉を模造紙に書くことができる。（ワークシート・模造紙・観察）
終末 10分	9 書いたことを発表。お互い聞き合う。 10 「ビーイングシート」を活用していくことを確認する。	・「ビーイングシート」に書いた言葉を考えた理由も発表させる。 ・「ビーイングシート」を大切に、学級目標に向かって進むことを確認する。	事後指導【思考・判断・実践】 ・学習や学級活動で必要なとき「ビーイングシート」を活用しながら学級目標の達成に向けて学級づくりを進める。（観察、日記）

④ 「ビーイング」の取り組みの効果

第3時の「ビーイング」の活動後、作成したシートを「パワーアップ作戦シート」と名付け、教室に掲示した（写真1）。課題解決の場面で自分達に必要な目標をそのシートから選ぶ活動をした。第4時「ワープリレー」、第5時「スタンドアップ」、第6時「パイプライン」のそれぞれの活動で、必要だと思う言動を「パワーアップ作戦シート」から選び、目標にしたこと（表4）は「自己決定」の場になったと思われる。また、「ワープリレー」では、フラフープを一周させる目標タイムを何秒に縮めるかをみんなの意見で決めたり、「パイプライン」では、制限時間内に運べるボールの目標個数を話し合わせたりして集団決定の場を設けた。また、振り返りで感じたことや気づいたことを「パワーアップ作戦シート」に新たに追加したい言動があると記述（表5）した児童は、クラス全体の68%だった。言葉の一つ一つを確認しながら、学級目標達成に必要なだと決まった言動はシートに書き加えた。その活動も集団決定の場になったといえる。



写真1 「パワーアップ作戦シート」

表4 選ばれた主な目標とP A

・男女仲よくする【ワープリレー・スタンドアップ】 ・助け合う【ワープリレー・スタンドアップ】 ・言葉づかいに気をつける【ワープリレー】 ・あきらめない【ビート・パイプライン】 ・話をしっかり聞く【ビート・ワープリレー】 ・チャレンジする【スタンドアップ・パイプライン】

表5 「パワーアップ作戦」シートに書き加えたい言動

【パイプライン】 新しくつけ加えたいことは、 チームワークをたすけ合う このパイプラインはチームワークの力なのでチームワークをたすけ合ったらこの力はより強くなるから 【ワープリレー】： みんなで話合う/教え合う 【スタンドアップ】： 人の嫌がることをしない	新しくつけ加えたいことは、 はげましあう まちがたときにもはげましあうから です。
--	--

このように、「パワーアップ作戦シート」は、みんなで大切にしていける約束であり、目標であることが確認できた。PA後の振り返りを丁寧に行うことで、「自己決定」と「集団決定」に対して満足感を得、自信をもつことができたことは「所属欲求」を満たす効果があったと考える。また、主体的な取り組みや成功体験を重ねたことは、「承認欲求」を満たすことに有効であり「自己実現欲求」への高まりにつながると考える。さらに、自己決定と集団決定の場を設定することを通して「自己責任」をもつようになり、教師に指示されなくても自主的に活動していく体験を積み重ねる。このことも、「自己実現欲求」の高まりが図られる。

以上のことから、「ビーイングシート」の作成や活用は安心できる学級づくりやよい人間関係を築く手立てに効果があると捉えることができる。

(2) 事例Ⅱ 平成 28 年 6 月 29 日（取り入れる PA：パイプライン）

「学級目標」の達成をみんなで協力して進めることを第 3 時で確認した。次に、「学級目標」を意識する工夫として、目標達成に必要な具体的な言動を模造紙に書き込んだ「ビーイング」を「パワーアップ作戦シート」の名称に変えて、いつでも目に留まるよう掲示した。しかし、3 学年の児童が学級目標達成や「パワーアップ作戦シート」に書いてある言葉を常に意識することは難しく、飾り的な掲示物になりかねない。そこで、学校生活で必要なときに「パワーアップ作戦シート」の中から大切だと思う言葉を各自一つ選ばせ、意識しながら課題解決に挑ませていく方法を継続して取り組む。

「パワーアップ作戦シート」をみんなが守る約束として活用し、定着させることで学級が安心できる場となる効果がねえ、学級目標達成に必要なよりよい人間関係を築こうとする学級を育てると考える。

① 題材名：「3 年 4 組パワーアップ作戦」

② ねらい：○協力して課題に取り組む楽しさを体験する。

○よりよい人間関係を築くことの大切さや必要性に気づかせる。

③ PA：パイプライン

④ ねらう PA の効果：チームワークで課題解決をするよさを味わい、成功体験と他者理解につなげる。

【目標設定・課題解決・チームワーク・他者理解・自己理解】

	児童の活動	指導上の留意点（準備）	■ PA の効果 目指す児童の姿と評価方法
導入 5 分	1 本時のめあてを知る。	チームワークのみせどころ！ 「ルールをまもり みんなで協力する」 ・「パイプライン」の課題解決には、話合って協力し合うことが大事であることを伝える。	■玉を転がすことに夢中になるうちに協力して課題に取り組む楽しさを体感する。 【思考・判断・実践】 - お互いの考えを伝え合い協力しながら「パイプライン」を楽しむ。（ワークシート・観察） 【関心・意欲・態度】 - 活動を通して、よりよい人間関係を築くために大切なことに気づくことができる。（ワークシート・観察）
展開 25 分	2 「パイプライン」のやり方を知る。 3 作戦を話合う。 4 グループで目標個数を決める。 5 チャレンジ 1 回目。 6 各グループの玉の数を発表する。 7 作戦を話合う。（写真 2） 8 チャレンジ 2 回目。（写真 3） 9 各グループの玉の数を発表する。	- 学級を 5 つのグループに分ける。（7～8 人） - ルールの説明のあと質問があるか確かめる。 - 各グループの先頭の児童を出し簡単にレクチャーする。 - 各グループにパイプ、玉を配る。（1 人各 1 つ）（準備：B 4 画用紙縦半分サイズ、玉を人数分バケツ・フラフープをグループ分） - どうしたらうまく運べそうか話し合う。 - 各グループの玉を運ぶ目標数の合計が学級全体の目標の数とすることを確認する。 - ルールの勘違いは全体を止めて確認する。 - 目標に無理はないかを考えさせ、目標の数は変更してもよいことを伝える。 - ルールを守っているグループをほめる。 - 話合いを大事にするよう声かけをする。 - 活動中対立があっても見守り安全管理に徹する	 写真 2 作戦会議中
終末 15 分	10 振り返り ・振り返りを互いに聞き合う。	- 目標の数は適当だったか、目標を達成するためにどんな話し合い、協力をしたか振り返る。 - 自分で考える→ペア→4 人グループで交流する。 4、5 名発表させる。 「チームワークよくできましたか？」→「理由は？」 「ルールを守れましたか？」→「理由は？」 「うまくいった時（いかなかった時）みんなどうしていた？」 「感想で楽しかったと答えた人…理由は？」	 写真 3 目標達成にむけ再挑戦

3 児童の変容から考察

本研究では、P Aのよさを学級活動に取り入れることによって、児童のよりよい人間関係づくりにどのような変容があるかを検証してきた。

そこで、児童の自己評価やアンケートの他、学級全体の観察を通してP Aが有効な手立てであったかを考察したい。

(1) 個々の変容：「パイプライン」の取り組みから

検証授業を通して気になるケースの振り返りカードの記述(表6)や活動の様子から考察する。

表6 気になるケースの振り返りカード

	活動中友だちに してあげたこと	活動中友だちにされて 嬉しかったこと	「パイプライン」の 取り組み後の感想	「パイプライン」を振り返り 「ピーニング」に付け加えたい言葉:理由
A	人の話を聞いた	みんなで力を合わせた	みんなとてもがんばっています。	チームワーク
B	なにも	ない	協力し合ったから、楽しかった。	ない
C	みんなで作戦を考えた	はやく、はやくと教えてくれた	みんな、わーわー、はやく、はやくって言っていたからドキドキしたからです。それと目標はこえられなかったけど、一つは成功して嬉しかったです。	「みんなチームワークでがんばる」 :パイプラインでみんながチームワークでがんばっていたからです
D	とっても上手と言いたいです。 みんなと仲よくしたい。	パイプラインでみんなが、チームワークでがんばっていたからです。みんなと、気をつけてやったから、とってもうれしかったです。	3年4組みんなで力を合わせてやったから、おもしろかったです。	「3年4組みんなで笑顔になりたい」 :3年4組みんなが笑顔になったらいいなと思ったからです。

① 活動の輪に入れないケースA

友だちの輪に関わるのが苦手な休み時間は1人で過ごす様子が多く見られたケースであるが、「友だち・・・」、「みんなで・・・」、「チームワーク」のなど記述から、友だちと関わった充実感を表していると捉える。今後、友だちとの関わりが増えていくと推測できる。

② 活動の輪に入らないケースB

授業や学級の取り組みに参加せず、活動に距離をおき、みんなの様子を観察しているようなケースである。ワークシートの意見や感想は、無記入なことが多い。P Aの活動に興味がないそぶりではじめは離れて見ているが、声をかけると参加する。そして、活動の輪に入ってしまうと楽しんでいる様子がみられた。「協力し合ったから楽しかった」の感想から、「安全欲求」や「所属欲求」が満たされた効果がうかがえる。

③ 自分の意見を優先するケースC

積極的に発言するが、友だちより自分の意見を優先してしまい負けず嫌いな面が見られるケースの場合である。「・・・それと目標はこえられなかったけど一つは成功して嬉しかったです。」「チームワークでがんばった」の記述から、互いにやり遂げた達成感と「所属欲求」が満たされたのではと考える。自分の考えと集団決定の折り合いをつける体験を積んでいけると推測できる。

④ 発表の場でほとんど声を出せないケースD

ケースDは、おとなしく、学級での発表の場では声を出すことになかなか抵抗が見られる。「とっても上手と言いたいです。みんなと仲よくしたい。」と感想に気持ちを記している。どの項目にも「みんな」という記述があることから、積極的な発言はなくても、気持ちは積極的に参加し、みんなとの活動を楽しんでいることがうかがえる。

⑤ その他のケース(図5)

その他の記述より、目的のために仲間と協力し合うことの必要性や協力して課題に取り組む楽しさを体感している様子から、「所属欲求」と「承認欲求」を満たす効果があったと考察できる。

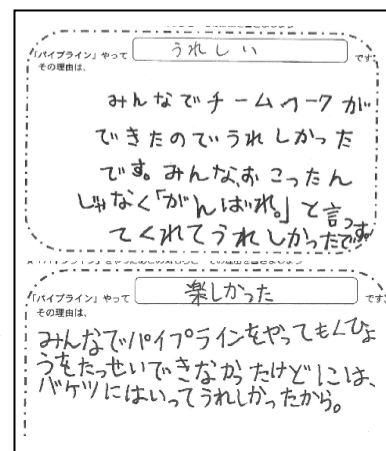


図5 その他のケースの振り返りカード

(2) 学級集団の変容

① アンケート結果から

学級活動にPAを取り入れた前と後のアンケート結果を比較すると、「活動中に自分の考えを言えましたか」の問いで「とてもそう思う」「少しそう思う」と肯定的に答えた児童の割合は増加しており、このことは学級全体の8割の児童にとって学級が安心して発言できる場になっていると捉えられる。それは、PAの活動の中で課題解決のために意見を出し合う場が必然的に生まれ、その意見に協力し活動する過程を通して一人一人の「安全欲求」「所属欲求」が満たされてきた結果と推察される(図6)。

また、「活動中友だちが助けたり励ましたりしてくれた」の問いでも同様に肯定的な答えが増加している。PAの活動を通して、全体の9割の児童がよりよい人間関係を築くために大切な助け合いや励まし合う関わりをしたと捉えることができる。その関わりは、「所属欲求」や「承認欲求」を満たす効果があると考えられる(図7)。

一方で、どちらの問いにも否定的な答えの児童が2、3名いることから、今後PAを意図的に取り入れていく等の工夫が必要である。

② 振り返りカード及び学級の様子から

先行事例「MAP事業」のよい変容(表1)が、振り返りカードの記述や学級の様子などから本校でも同様にみられた。さらに、目的意識の持続や向上にもよい変容があったことが図8の目標達成に意欲的な記述から推察される。学級目標達成や課題解決に目標をたてる「ビーイング」の活用は、学級活動の目的意識を持続させることに効果的で、そのことは「PAの体験学習サイクル」(図4)が有効であると捉えることができる。

このように、PAのよさを取り入れた学級活動は、「安全欲求」や「所属欲求」、「承認欲求」を満たす効果があり、個のよい変容が学級全体により影響を与え、よりよい人間関係を築くことにおいて有効であるといえる。

最後にPAのよさは、活動のもつワクワク感やドキドキ感と、友だちと関わる一体感が個々の児童の意欲的な活動へと背中を押してくれることだと考える。活動しながら自然に仲間と関わり、いつの間にか協力し合い、それを通して相互理解が深まり、学級がまとまる。それがPAのよさで、よりよい人間関係づくりに効果をもたらすといえる。

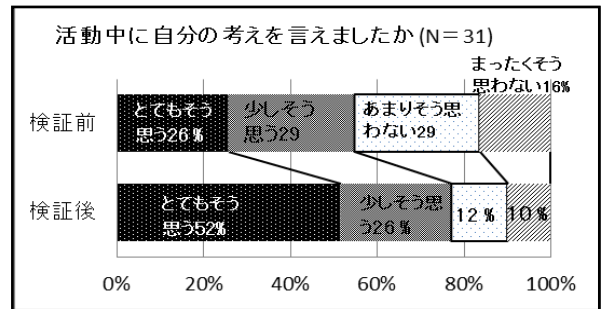


図6 児童の変容1

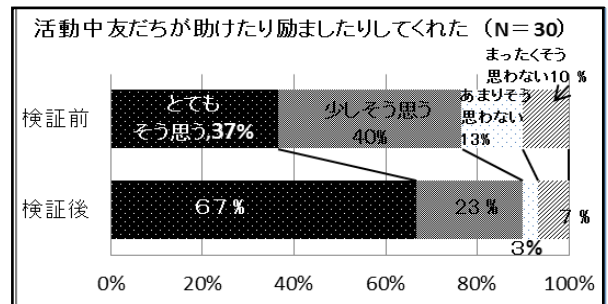


図7 児童の変容2

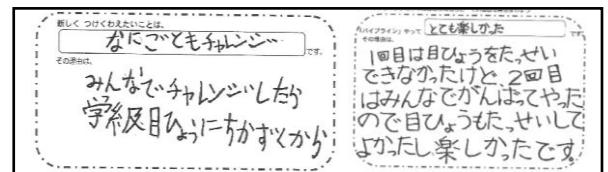


図8 目標達成を意識した内容の振り返りカード

IV 成果と課題

1 成果

- (1) 学級活動にPAを取り入れたことで、児童が意欲的に活動に関わる場が増え、一人一人がよりよい人間関係を築こうと自主的に活動するようになった。
- (2) 学級活動にPAを取り入れることにより、児童個々に課題解決をする場が生まれ、所属欲求や承認欲求が満たされていくことが分かった。
- (3) 学級集団として様々な関わりを通して児童が互いに理解し合う姿が見られ、教師も児童を多面的に捉えることができた。

2 課題

- (1) 学級の実態や児童の発達段階に応じたPAの活用等、教師のスキルアップが必要である。
- (2) PAのよさを生かす振り返りの深め方や教師の関わり方、学級活動の指導内容とのつなぎ方の工夫が必要である。

〈主な参考文献〉

岩瀬直樹・甲斐崎博史・伊垣尚人 2013 『プロジェクトアドベンチャーでつくるとっても楽しいクラス』 学事出版
甲斐崎博史 2013 『クラス全員がひとつになる学級ゲーム&アクティビティ100』 ナツメ社
プロジェクトアドベンチャージャパン 2013 『クラスのちからを生かす』 みくに出版
みやぎアドベンチャープログラム研究会 2012 『クラスの絆が深まる活動集』 学事出版
杉田洋 2009 『よりよい人間関係を築く特別活動』 図書文化社
文部科学省 2008 『小学校学習指導要領 特別活動編』 東洋館出版社

〈参考URL〉

文部科学省 2005 『生徒指導メールマガジン第13号』 <http://www.mext.go.jp>

〈参照〉

※1 プロジェクトアドベンチャージャパン 2013 『クラスのちからを生かす』 みくに出版