

平成 22 年 6 月 27 日現在

研究種目：若手研究（スタートアップ）
 研究期間：2008～2009
 課題番号：20830126
 研究課題名（和文） 特別活動におけるガイダンスプログラムの開発—共感性育成をめざす学級活動の再構築—
 研究課題名（英文） Developing Special Activity Guidance Programs: Reconstructing Classroom Activities to Foster Empathy
 研究代表者
 松岡 敬興（MATSUOKA YOSHIKI）
 聖トマス大学・人間文化共生学部・准教授
 研究者番号：10510539

研究成果の概要（和文）：本研究では、生き方教育において必要な能力とされている共感性の育成をめざす。系統的・計画的なガイダンスプログラムとして、共感性育成プログラムを開発する。その特徴は、4 単位時間を 1 セッションとして構成し、授業の展開場面ではロールプレイを用い、演技後のシェアリングを重視することである。生徒がロールプレイで見せる心のゆれに着目し、シェアリングを通して自己理解および他者理解を深め、ひいては共感性を高めることに繋げることができた。

研究成果の概要（英文）：Our research studied methods of fostering empathy, which is considered a necessary skill in life education. We developed an empathy training program as a systematic, intentional guidance program. Each session consisted of four time units, using classroom role-playing with a focus on sharing afterwards. Students looked at the feelings of uncertainty experienced during the role-playing, and came to a greater understanding of themselves and others through sharing. This resulted in enhanced empathy.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2008年度	710,000	213,000	923,000
2009年度	540,000	162,000	702,000
年度			
年度			
年度			
総計	1,250,000	375,000	1,625,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：教育学・若手研究（スタートアップ）

キーワード：ガイダンスプログラム, 共感性, ロールプレイ, 生きる力, 人間関係形成能力

1. 研究開始当初の背景

近年、生徒の問題行動が顕在化した背景として、将来への見通しがもてずに、心の中で

葛藤を繰り返していることがあげられる。元来、生き方については多様な選択が可能であるにも拘わらず、将来への夢や希望を抱くに

至らないのは、何が起因しているのだろうか。その理由の一つとして、小・中・高等学校を通じて、自分自身の生き方について考える学習の場が、十分に提供されていないことが考えられる。

すでに平成元年には、文部科学省が学習指導要領で生き方教育の必要性を提唱し、青少年を対象に生きる力の育成に力を注いできた。しかしその定着・深化は、未だに模索段階にある。さらに平成18年度「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査結果」によると、いじめ・不登校・学級崩壊といった生徒の問題行動が、ますます深刻の度合いを増している。そしてコミュニケーション能力・人間関係形成能力・意志決定能力の乏しさから、人同士の関係性に関わるさまざまな問題が山積している。こうした実態をふまえ生き方教育の視点に立ち、道徳・学級活動の時間を生かすことができる、共感性育成プログラムの開発およびその実践が急務の課題であると捉える。

2. 研究の目的

本研究では学校教育現場の実態を踏まえつつ、生き方教育に必要とされる「共感性」の育成をめざすガイダンスプログラムを開発し、それが生徒にもたらす教育効果について分析・検討する。具体的には、対象を中学生段階に限定し、共感性育成プログラムのしくみ・開発・実践・分析検証を順序だてて辿りながら、それを授業実践へと繋げる取組である。

その際、アメリカにおけるスクールカウンセリングや進路指導、あるいはWHO（世界保健機関）が示すライフスキル教育などを参考にしつつ、ガイダンスプログラムの開発に取り組む。また、ガイダンスプログラムを用いた授業実践の結果を踏まえながら、教員を対象とする研修の場を設け、その改善と普及にも努める。

3. 研究の方法

(1) 教材開発の手法

先行研究および授業実践記録をもとに、共感性育成教材の開発を進める。ガイダンスプログラムとして十分に開拓されていない領域にあたることから、既存の資料（読み物資料・テレビ番組・新聞記事・写真・映像教材など）に改変を加えて作成する。教材は道徳の時間で活用されているものを含め、幅広い分野から収集する。

(2) 開発における留意点

ガイダンスプログラムを開発するうえで、①すべての生徒が対象であること、②育成すべき能力が明確化されていること、③実現に向けた具体的な手だてが示されていること、

④発達段階を踏まえていること、の4点を考慮する。その際、新学習指導要領（特別活動）のねらいとの整合性についても留意する。

(3) 授業実践の流れ

授業実践では、道徳や学級活動の時間などを充て、4単位時間の継続授業を1セッションとするガイダンスプログラムを展開する。具体的には、①意識化、②深化、③共有化、④自己実現をめざした授業を編成する。以下、Fig.1に授業プログラム構造図を示す。

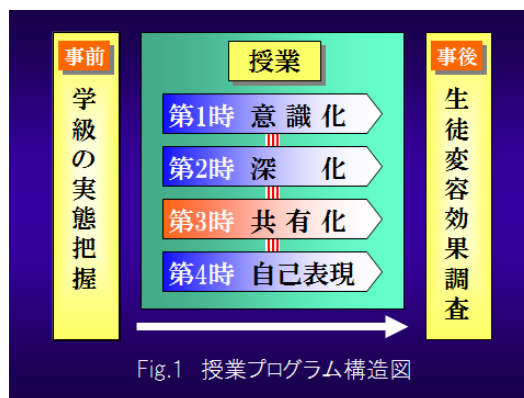


Fig.1 授業プログラム構造図

なおロールプレイを用いた授業展開については、①読み物資料等による場面の設定、②指導者によるデモンストレーション、③生徒によるロールプレイ、④ロールプレイ終了後のシェアリング（ふりかえり）、⑤ワークシートへの記入、⑥録画したロールプレイの視聴による追体験、の流れを基本に据える。特にロールプレイをした直後のシェアリングの場面では、生徒一人一人が自ら気づいた気持ちについて意見交換をすることにより、多様な見方や考え方にふれあい、吸収できる場とする。

(4) 教育効果の測定

ガイダンスプログラムの生徒への教育効果については、その実施前後に①「教育相談のための総合調査Σ（心理検査Σ）」（船岡・中田, 2001）、②「共感経験尺度改訂版（共感経験尺度）」（角田, 1994）、③「向社会的道徳的判断の発達段階尺度（向社会的発達尺度）」（Eisenberg, 1992）を用いる。また、授業でのロールプレイに着目し、その心情や態度についても分析する。さらに、自由記述で表現された意見や感想についても、分析・検討を加える。

4. 研究成果

(1) 教材開発の実際

教材の選定にあたり、活動時間を1単位時間が50分の週あたり1時間を想定し、質・量ともに無理のないように工夫した。開発した資料は、①（読み物資料）「涙のカムバック」、主題「相手の気持ちに寄り添いながら」、

出典『父への手紙・母への手紙』、PHP研究所、②(読み物資料・生徒作文)「本当のなかま」、主題「真の友情」、出典『奈良県「少年の主張」大会記録集』、③(視聴覚教材)「涙の金メダル」、主題「相手の気持ちに寄り添いながら」、出典『朝日放送、スポーツドキュメント「キラリ」』である。いずれも中高生対象のノンフィクションの題材であり、生徒がロールプレイを通して追体験をしやすい内容である。資料の葛藤場面に着目し、生徒どうしてロールプレイを演じることにより、自己理解・他者理解を促すものとする。

(2) 効果的なロールプレイ

指導者は、葛藤場面を取りあげロールプレイを展開する際に、①設定場面の把握・理解を十分深めること、②「即興的」な自己表現を尊重すること、③シェアリング(ふりかえり)を通して気づきを共有すること、に留意することが重要である。特にロールプレイの展開場面では、指導者が演者の気持ちに寄り添い、必要に応じてストップ(中断)をかけつつ、気持ちの明確化に努める。そしてロールプレイを終えた後、演者・観客の双方が意見交換を通して、多様なものの見方や考え方があることに気づくことができる。そして生徒一人一人が、自らの生き方を模索し方向づけるうえで、ロールプレイの取組がその一助になると考える。

(3) 開発教材による授業実践

A県B市内の公立中学校2・3年生(各2クラス)を対象に、葛藤場面でのロールプレイを要に据えて、共感性育成プログラムによる授業実践に取り組む。

まず、生徒の心理的変容効果を測定するために、共感性育成プログラムの実施前後に①「心理検査Σ」を実施して、指導者による生徒理解を深める。主たる調査内容は、中学生が抱える悩みと課題、学校・学級への適応感である。

次に、②「共感経験尺度」を実施する。この尺度は、他者と感情を分かちもつことができる共有経験と、他者の感情を感じとることができない共有不全経験からなっており、共感性のタイプを評価できる点に特徴がある。

さらに、葛藤場面における生徒の判断の理由づけに関する自由記述と、③「向社会的発達尺度」(Eisenberg, 1992)とを照合し、その発達レベルの判定作業を行う。

そのうえで、実験学級と統制学級を設定し、これらの心理検査から得られたデータをもとに、その平均値について対応有りのt検定をかけ、有意差の有無を測定することにより、本プログラムの有効性について分析する。

その結果、まず①「心理検査Σ」では、学級適応尺度の平均値の推移に着目した。本プ

ログラムの実施前後において、実験学級では対応有りのt検定の結果、有意差が認められた。つまり、本プログラムが生徒の学級適応に関して、学級にとけこめている感じを抱く傾向が強まったことがわかる。

また②「共感経験尺度」では、共有経験尺度の平均値の推移に着目した。本プログラムを通して、実験学級では対応有りのt検定の結果、有意差が認められた。このことは、本プログラムが共感性を高めるうえで有効であることを示している。共有経験尺度の高まりが、他者理解の深まりを裏づけていると推察する。

さらに③「向社会的発達尺度」を用いてその変容をみると、上昇傾向を確認できた。概ね本プログラムへの参加を通して、生徒自らが他者の立場に立ち、受容し、理解を深めたいと、判断力を深めつつ、向社会性のあり方への気づきが芽生えたと考える。

(4) 本研究の成果

共感性を育むガイダンスプログラムの実践を通して、生徒一人一人が資料の登場人物の立場に身を置き、より相手の気持ちに近づこうとして理解に努め、受容・共感することができた。ロールプレイの場面では役割交代を取り入れ、演者が双方の立場から判断を促すプロセスを重視した。中学生の発達段階では、他律から自律への成長の移行期にあたることから、相手の立場に身を置いて考え判断を促す場面では、困惑した様子が見受けられたことも否めない。

一般的にはロールプレイを要に据えて、内容が類似した授業を繰り返すと、マンネリ化が進み、学習意欲の減退につながるものが危惧される。しかし生徒に判断を委ねる葛藤場面に着目し、複数時間扱いの授業を編成することにより、何度も同じ場面について考え直すことが可能となり、結果として新たな気づきをもたらすことができた。

具体的な判断を求める場面を通して、立場や人どうしの関係性が、多様な見方や考え方があることへの気づきを促す。同時に相違点を違いとして認めあえる姿勢が培われる。そこでいじめ問題などの解決をめざし、自己理解・他者理解を促すロールプレイによる追体験を生かした取組を、複数時間扱いのガイダンスプログラムとして実施することが効果的である。

本研究を通して、共感性育成プログラムが、生き方教育において育成すべき能力の一つである共感性を育むうえで、効果的であることがわかった。そして、生徒一人一人の学級への帰属意識が高まり、適応感を強めることに繋がった。

(5) 今後の課題

本研究を通してガイダンスプログラムの有効性を実証できたものの、その効果を如何にして持続させるのかについては検討が必要である。そこで、計画性・系統性をふまえたガイダンスプログラムとして、それを学級経営に適切に位置づけることが重要になる。学年による系統性と年間計画（4月から翌年の3月）による系統性とをクロスさせ、生徒の発達段階を加味しつつ、効果的に取組を配置することが望まれる。学習効果の逡減による影響をより少なくするために、定期的な授業実践と内容のレベル向上とを、互いに適合させることが課題として見いだせた。

また教育効果の測定で用いた心理検査の適性についても、再検討が必要である。まず「共感経験尺度」について、質問紙の内容表現を中学生が理解しやすいものに変更することが望ましい。生徒が質問の内容を十分に理解して回答することが、検査の信頼性・信憑性を高めることに繋がる。次に「向社会的発達尺度」について、生徒の葛藤場面での判断とその理由づけに関わる自由記述の内容をもとに客観的な判定が不可欠である。もともと自由記述の内容には、生徒の思考の断片が表現されていることから、判定に際しては主観的になることを避けなければならない。

(6) 今後への展望

最近になって中1プロブレムの問題が大きくなりつつある。その解決に向けた手だてとして、小学生高学年を対象とするガイダンスプログラムの開発を考える。そこで、小学校と中学校との間で、スムーズな移行の実現をめざして、本研究での取組を工夫・改善し、小学生対象のものを充実させたい。

そこで、日本学術振興会「ひらめき☆ときめきサイエンス」の授業実践プログラムとして、『『思いやり』のかたちを体感してみよう』をタイトルに掲げ、小学生高学年を対象に実践した。読み物資料『涙のカムバック』の葛藤場面を取りあげ、ロールプレイへの取組を通して気づきを促した。相手の気持ちを理解し、どのようにかかわることが望ましいのか、児童一人一人が自分のこととして受けとめ、多様な考えを模索することができた。特にロールプレイの場面では、頭では分かっているが、具体的に行動に移せない自分がいることを実感できたようである。自由記述の中にも、相手の心情を理解しているのに、自分の思いを具体的な言葉や行動で表現できない自分にもどかしさを感じていることが表現されている。つまり、場面状況を十分に理解したうえで、即興でロールプレイに取り組み、その臨場感を自分のこととして体感できたものと捉える。

こうした光景は、日々の学校生活においても十分に起こりうる事象である。子どもたち

は、コミュニケーションを通して、人と人が望ましい関係性を築くことの大切さについて、自ら気づくことができる。そのとき、相手の気持ちをわかろうと試行錯誤することで、自らの行動を判断するうえで、はっきりしない定まった形のないものを実感できる。この感覚を素直に受けとめ、心の存在への気づきを高めていく必要がある。

望ましい人間関係づくりに寄与するガイダンスプログラムの小学校版を開発し、授業実践による実証研究を通して、具体的に活用できる内容にまで高めることが、今後の課題として明らかになった。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文] (計4件)

- ① 松岡敬興、「即興性のロールプレイによる人間関係づくり」、『平成21年度研究推進報告(日本特別活動学会)』、査読無、2010、(分担) pp.11-13
- ② 松岡敬興、「共感性育成プログラムによる生徒の心理的変容効果に関する研究」、『学位論文』、査読有、2009、pp.1-139
- ③ 松岡敬興、「ガイダンスプログラムによる人間関係形成能力の育成」、『平成20年度研究推進報告(日本特別活動学会)』、査読無、2009、(分担) pp.12-13
- ④ 松岡敬興、「人間関係能力育成の必要性」、『会報48号「論壇」(日本特別活動学会)』、査読無、2008

[学会発表] (計1件)

- ① 松岡敬興、「共感性育成プログラムによる生徒の心理的変容効果に関する研究」、日本特別活動学会・研究開発委員会、2009.11.21、中野区立中野第三中学校(東京都)

[図書] (計1件)

- ① 松岡敬興、「受容的・共感的な姿勢を基軸に据えたアプローチ」、『道徳教育』、明治図書出版、pp.43-44、査読無、2008

[産業財産権]

- 出願状況 (計0件)
特記事項なし

- 取得状況 (計0件)
特記事項なし

[その他]

- ① 松岡敬興、「『思いやり』のかたちを体感してみよう」、日本学術振興会科学研究費・

ひらめき☆ときめきサイエンス～ようこそ大学の研究室へ～KAKENHI、2009、
<http://www.jsps.go.jp/hirameki/ht21000/ht21155-.pdf>

②松岡敬興、「人間関係力を育む」、『日本教育新聞』、2008

6. 研究組織

(1) 研究代表者

松岡 敬興 (MATSUOKA YOSHIKI)

聖トマス大学・人間文化共生学部・准教授
研究者番号：10510539

(2) 研究分担者

該当者なし

(3) 連携研究者

該当者なし