

科学研究費助成事業（科学研究費補助金）研究成果報告書

平成25年6月21日現在

機関番号：34426

研究種目：基盤研究（C）

研究期間：2010～2012

課題番号：22531039

研究課題名（和文） 特別活動における共感性育成プログラムの開発研究
—人間関係を育む学級活動の再構築—

研究課題名（英文） Development Research for Empathy Fostering Programs within Special Activities: A restructuring of school grade activities that foster human relationships

研究代表者

松岡 敬興 (MATSUOKA YOSHIKI)

桃山学院大学・経済学部・准教授

研究者番号：10510539

研究成果の概要（和文）：本研究では、主に中学生段階における「ガイダンス機能の充実」を具体化するために、特別活動における共感性育成プログラムの開発に取り組んだ。望ましい人間関係の構築をめざして、ロールプレイを用いて自己理解と他者理解を促し、得られた気づきを生かすために改善・工夫を加えた。ノンフィクションの題材を用いることで、生徒が設定場面への感情移入を容易にした。授業を複数時間で構成し、ふりかえりを充実させることにより、自らの心の変容を受け止め、自己認識を深められる方途を見いだすことができた。

研究成果の概要（英文）：This research has focused on the development of a program for fostering empathy within special activities in order to give shape to “enhancing guidance functions” in the middle school years in particular. With the goal of building desirable human relationships, we encouraged the understanding of both self and others through role playing, and added improvements and changes in the means used to draw on this gained awareness. By using non-fiction materials or subjects, we made it easier for pupils to empathize in conflict situations. By using classes that cover multiple periods, and enhancing retrospection, we were able to discover a way to get pupils to accept their own emotional changes and increase their self-awareness.

交付決定額

(金額単位：円)

	直接経費	間接経費	合計
2010年度	1,000,000	300,000	1,300,000
2011年度	600,000	180,000	780,000
2012年度	500,000	150,000	650,000
年度			
年度			
総計	2,100,000	630,000	2,730,000

研究分野：社会科学

科研費の分科・細目：教育学・教科教育学

キーワード：ガイダンスプログラム，人間関係，ロールプレイ，共感性，生き方教育

1. 研究開始当初の背景

生徒の問題行動が顕在化した背景として、将来への見通しを持たず、心の中で葛藤を繰り返していることが考えられる。もとより生き方として多様な選択肢があるにも拘わらず、将来への夢や希望を抱くに至らないのはなぜなのだろうか。その理由として、小・中・高等学校を通して、自分自身の生き方について考える、計画的・系統的な学習の場が用意されていないことがあげられる。

既に平成元年度版学習指導要領において、生き方教育が前面に押し出されはしたものの、その定着・深化については、未だ試行錯誤の段階にある。そこで平成20年度版学習指導要領では、特別活動の目標として、新たに「人間関係」の文言が加わり、望ましい人間関係の構築に向けた取組の重要性が強調されている。こうした実情を踏まえつつ、生き方教育の具体化を図るうえで、最も中心的な場面となる学級活動の時間を生かすべく、人間関係形成能力の育成をめざすガイダンスプログラムを開発し、その教育実践による実証が急務の課題である。

2. 研究の目的

学習指導要領では、中学校段階における指導計画の配慮事項で「ガイダンス機能の充実」が明文化されている。しかし、「具体的に誰に対して、どのような方法で、具体的にどのような能力を育成するのか」、は明記されていない。

そこで本研究では、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）におけるライフスキル教育などを参考にし、小学校高学年及び中学校段階でのガイダンスプログラムの開発に主眼を置く。さらに開発したガイダンスプログラムが生徒にもたらす教育効果について実証する。学校教育現場で活用できる授業プログラムとして一般化を図り、研修の場を設けることによりその普及に努める。

3. 研究の方法

(1) 共感性育成教材の開発

生き方教育としての進路指導を、系統的・計画的に進めるために、小・中学校におけるガイダンスプログラムを開発する。共感性の育成をめざし、授業の展開場面においてロールプレイを活用する。ロールプレイは、共感性や他者理解を深めるうえで効果的である。

そこで4単位時間を1セッションとする授業プログラムを開発し、児童・生徒一人一人が葛藤場面に身を置いて、自ら疑似体験によって心をゆさぶり、相手の状況を踏まえた判断を導く取組を展開する。

ロールプレイでは、演技者・観察者の双方

が、葛藤場面について熟慮のうえ判断できることから、すべての児童・生徒が取り組むことができる。

(2) 教材の選定とその活用

教材の選定については、幅広い分野から検討する。葛藤資料であり、かつロールプレイを活用するうえで、その使用が可能であるものを選択する。ジャンルについては、児童・生徒が、その生き方を共有でき、追体験しやすいもので、ノンフィクションの内容に限定する。

指導者は、葛藤場面においてロールプレイを進める際に、演技者の意思を汲み取りながら、即興的に展開する。これは児童・生徒自身が、受け止めた感性に基づき判断し行動化する過程において、より本音に近い自己表現を導き出すことに依拠する。また、ロールプレイの後で、演技者・観察者の双方からの感想を出し合い、ふりかえり（シェアリング）を通して、自己理解・他者理解を深めることができる。

(3) ロールプレイを用いた授業展開

共感性育成プログラムによる授業実践では、児童・生徒一人一人に共感性を高めることをねらいとする。授業プログラムでは、葛藤場面におけるロールプレイを要に据える。その活用については、①児童・生徒に、資料の場面状況をきちんと理解させる、②即興的に演じさせる、③観察者の意見や感想を授業に生かす、④自分であればどうするのか、心の動きを媒介にして判断させる、の4点に留意する。

(4) 授業実践の実際

本研究の対象は、小学生高学年および中学生である。特別活動（学級活動）や道徳の時間を生かし、複数時間扱いで構成するガイダンスプログラムを展開する。各授業どうしの系統性を重視し、①意識化、②深化、③共有化、④自己実現、の流れをもたせる。授業実践を通して、児童・生徒一人一人の自己理解を深めることをめざす。

指導者は、演技者のロールプレイを録画し、それを児童・生徒が繰り返し視聴することで、自らの思考を振り返りつつ、新たな理由づけに基づく判断を導き出す。ただし、ロールプレイは共感性を育むための手だてであり、決して目的ではないことを、指導者が理解したうえで、授業に臨む必要がある。

(5) 教育効果を測定する手だて

授業評価については、第1時の授業前と第4時の授業後に、生徒の自己理解や認識を捉える『教育相談のための総合調査Σ』（船岡・

中田, 2001)、『共感経験尺度改訂版』(角田, 1994)、等を用いて分析・検討する。

また、授業における児童・生徒の自己表現(発言、表情、感想)の内容について、ビデオ録画や逐語録を用いて分析・検討する。

さらに葛藤場面における生徒の判断の内容とその理由づけに着目し、『向社会的道徳的判断の発達段階尺度』(Eisenberg, 1996)とを照合のうえレベルを判定し、授業プログラムによる変容について分析・検討する。

(6) プログラムの汎用性を高めるために

本研究の成果について情報交換の場を設け、授業プログラムの検証を進める。ガイダンスプログラム研修会として、学校教育現場の教員を対象に、より児童・生徒の実態に即した取組を広める機会とする。また日本特別活動学会の研究開発委員会において提案し、意見交換に基づき汎用性を高める。

4. 研究成果

(1) ガイダンスプログラムの有用性

生き方教育として系統的・計画的な展開をめざし、小学校高学年および中学校段階を対象とする共感性育成プログラムを開発し、授業実践へと繋げることができた。

望ましい人間関係の構築に向けて、共感性の育成をねらいに定め、授業の展開場面においてロールプレイを位置づけ活用する。これはロールプレイが、共感性を高め、自己理解・他者理解を深める教育効果に依拠する。

(2) ガイダンスプログラムの開発

教材については、幅広い分野から、小学生高学年および中学生の発達段階を踏まえつつ資料収集に努めた。海外学校訪問調査(ドイツ)を行い、特別活動に着目しつつ情報収集を進めた。その概要は以下の通りである。

Franz-Schubert-Grundschule では、「朝の輪(学級活動)」の授業において、児童一人一人に発言の場が用意され、まわりの仲間がそれを聞き認め合う様子を観察した。

Dietrich-Bonhoeffer-Schule では、「倫理」および「葛藤解決の授業」において、得られた観察記録(主に表情や逐語録など)から、教師と子どもとの間における応答のあり方を探った。

Nelson-Mandela-Oberschuleでは、「社会性の学習」、「学級会」、「生徒協議会」において、子どもが主体となり、自主性・自発性を育む取組の進め方について聞き取りをした。

同様に、Realschule am Oberen Schlossにおける「学級会」、「民主主義教育」、Grundschule Sud Landauにおける「児童会」、「学級会」を通して、その取組のよさを踏まえながら、ガイダンスプログラムの開発において組み入れた。

また児童・生徒一人一人が、批判的な思考を抱きつつ、授業や諸活動に対して能動的に取り組めるように、ドイツにおける教育実践から学び得た知見を、開発したプログラムに反映させた。

加えて研究協力者の勤務校において、生徒が自己理解・他者理解を深め、自尊感情を高めるための各種研修会に参画し、教育現場が直面している教育課題(教育相談)についても情報収集を行った。

(3) 開発した共感性育成プログラム

教材開発にあたり、1単位時間50分の授業を継続して4回実施し、1セッションとして構成する。内容は、授業間の系統性を重視し、①意識化、②深化、③共有化、④自己実現、の流れに沿い、質・量ともに無理のないように留意した。

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』、P H P 研究所, 1996、②(読み物資料)「ぼくは出ない、エースの決断」、主題「公平・公正を求める」、出典『朝日新聞記事』、2002、③(視聴覚資料・放送番組)「ツッパリ先生と泣き虫先生-伏見工業高校ラグビー部・日本一への挑戦-」、主題「信は力なり(信頼)」、出典『NHK, プロジェクトX』、である。

読み物資料①および②については、中心発問を設定のうえ原文に改編を加えることで、児童・生徒が感情移入をし易くした。改編作業では、大学生(教職課程)46名を対象に、多様な視点から意見を収集した。資料の量を調整することにより質を高め、中心発問を考える際に、葛藤場面の背景を捉え易くするために改編した。

視聴覚資料③については、視聴する場面、考えを深める場面、判断を下す場面、を明らかにすることでめりはりをつけた。授業時間を鑑みると、映像から新たな気づきを促す場面を精選し、葛藤場面が鮮明になるように編集した。

また葛藤場面に着目し、児童・生徒がロールプレイを演じることで自己表現し、その内容について意見交換を行い、ふりかえりを通して自己理解・他者理解が深まるように工夫した。

(4) 効果的なロールプレイの活用

指導者が、葛藤場面についてロールプレイを展開する際に、①演者の自発性・即興性を生かす、②中断法を用いる、③役割交代を用いる、④身近な出来事を扱う、⑤ふりかえり(シェアリング)を通して気づきを深め合う、に留意することにより、教育効果を高めることができた。

演者と観客が共に葛藤場面に身を置いて、

自分なりの自己表現を追求することにより、新たな価値観への気づきをもたらされた。他者理解を促すうえで、ふりかえりによる意見交換が重要な役割を果たす。また役割交代をすることにより、双方の立場に身を置いて考えることができ、日常生活の場面で対応することの困難さを体感することができた。

人と人とが繋がりを深めるには、かかわり合うことが不可欠である。豊かな人間関係を構築するうえで、連続かつ瞬時に適切な対応が求められることから、即興的にロールプレイを演じさせることが効果的であることが分かった。

(5) 本研究の成果

これまで望ましい人間関係の構築をめざし、共感性を育むガイダンスプログラムの開発への取組を進めてきた。既に開発済みのプログラムを含め、児童・生徒がロールプレイに取り組み易くするために改善・工夫を加えた。資料の量・質の観点に立ち、中心発問に着目しつつ、より分かりやすい内容へと改善することができた。

授業でロールプレイを活用する際には、学級の雰囲気 が最も重要になる。児童・生徒一人一人が、自らの思いを自然に出し合える学習環境が用意されなければならない。それぞれの気づきを意見交換し合うことにより、自分では気づき得ない新たな発見がもたらされる。それぞれの発達段階を踏まえつつ、より高次の判断内容に接する場面を設けることで、価値判断の理由づけを高めることに繋げることができた。

そもそもロールプレイは、自己表現の内容に正解を求めるものではなく、今後の日常生活の場でどのように生かしていくのか、その認識を深めることをめざしている。望ましい人間関係の構築に向けて、児童・生徒の大半が相手の立場や気持ちを理解しようとする思いやりを持つことが大切であることを理解している。しかし、それを日常の場で実践するとなると、なかなかスムーズにいかないことは、まぎれもない事実である。そこでロールプレイに取り組み、より臨場感に満ちた追体験を通して、新たな気づきを体得し、行為を促す実践力を高めることができる。

児童・生徒が共感性育成プログラムに取り組みすることで、人と人とが理解し合うことの困難さを再認識するとともに、相手の立場を慮ることにより、互いに理解し合えることに気づくことができた。これはロールプレイで、役割交代をした際に、相手の立場に身を置いて対応しようとしたものの、即座に判断し自己表現することの難しさを実感できたことに依拠する。相手の立場や気持ちに寄り添うことが苦手な児童・生徒が、ロールプレイによる追体験を通して、他者理解を深めること

への重要性に気づき、相手の意見に耳を傾け共感しようとする姿勢を導くことができた。

いじめ問題の未然防止をめざして、共感性育成プログラムを実践することで、日常場面において相手の気持ちに寄り添おうとする共感性が養われる。同時に、自己理解・他者理解を深めることに繋がる。ただし、児童・生徒の発達段階を鑑みると、共感と同情との区別気づかず、相手の気持ちに入りきってしまう、自分自身を見失うケースがあることにも留意しなければならない。このことは、『共感経験尺度改訂版』（角田, 1994）の調査結果から分かった。また葛藤場面における児童・生徒の判断の内容とその理由づけに着目する『向社会的道徳的判断の発達段階尺度』（Eisenberg, 1996）からも、思いやり行動のレベルの変容が示唆する。ただし、心理検査の扱いについては、あくまで調査時点での傾向として捉えるに留めることが肝要である。

(6) 課題と展望

共感性育成プログラムを開発し、実践することで、児童・生徒に芽生えた共感性を持続させるための手だてについて、今後さらに検討する必要がある。もちろんガイダンスプログラムの有効性を踏まえながら、1セッションの時間数、教材（資料）、実施時期、手だて、など多面的な視点から、更なる改善を図ることが望まれる。そこで本研究を通して得たデータに基づき、改めて分析・検討を加え、より教育効果の高いガイダンスプログラムの改善および開発を進めることが急務の課題である。

生き方教育を実践するにあたり、育てたい力の一つが共感性であり、望ましい人間関係の構築をめざすうえで不可欠である。さらにコミュニケーション能力、意思決定能力、などについても着目し、それぞれの能力を育むガイダンスプログラムの開発を進めることが望まれる。

昨今、いじめ問題の未然防止に向けた取組の必要性がますます高まり、その具体的な手だての開発が待たれている。本研究の目的は、望ましい人間関係の構築をめざすものであり、いじめ問題の未然防止においても有効である。児童・生徒が、ロールプレイに取り組み追体験をすることで、感性を育み、好ましい人間形成を図ることができる。理解から実践に繋げるための実践力を育むためには、内面化された気づきが不可欠である。その気づきをもたらす手だての一つとして、効果的なのがロールプレイである。そこでロールプレイを授業の中核に据え、児童・生徒が主体的かつ自発的に取り組めるガイダンスプログラムの開発を、今後も進めて行くことが重要である。

また、中 1 プロブレムの課題についても、

その解消をめざすうえで、ガイダンスプログラムが効果的である。新たな人間関係の構築に困難さを感じている生徒を対象に、その開発が求められている。

そこで、日本学術振興会「ひらめき☆ときめてサイエンス」の授業実践プログラムとして『絆』を求めて、『思いやり』のかたちを体感してみよう」をテーマに掲げ、小学生高学年および中学生を対象に実践した。児童・生徒は、改善を加えた読み物資料『涙のカムバック』の葛藤場面に着目し、ロールプレイに取り組み、自らの気づきについて、最もその内容を適切な言葉で自己表現させた。

すると役割交代をすることで、相手の気持ちにより近づくことができたとの意見から、日常では考える機会が少ない他者理解に向けた取組を、ロールプレイへの取組が可能にすることが分かった。相手の立場や気持ちを理解できていると錯覚している自分と、ロールプレイを通して自覚しようとしている自分とでは雲泥の差異があり、相手に対して異なる態度として自己表現されることになる。

演者の様子から、頭での理解と日常における実践との違いに気づき、それを実感することで、より相手の気持ちに近づくためにはどうすればよいのか、自由記述においても心の葛藤が表現されていた。つまり、葛藤場面を十分に理解して、即興でロールプレイに取り組み、その臨場感を追体験することにより内面化が図られ、自発的な思いやり行動が導き出されることに繋がったと捉える。

今後は、新たにいじめ問題の未然防止に寄与するガイダンスプログラムの開発に取り組み、その教育実践を行い、分析・検討のうえその改善に取り組みたい。汎用性を高めるために、数多く教育実践を行い、全体もしくは部分的にでも活用し易いプログラムとして、完成度を高めることが急務の課題である。

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6件)

- ①松岡敬興、「特別活動の課題とよりよい方向性を探る」、『学校教育研究所年報 56』、財団法人学校教育研究所、査読無、2013、pp. 58-60
- ②松岡敬興、「児童・生徒が学校生活を変える活動のあり方とは」、『平成 24 年度研究推進報告 (日本特別活動学会研究開発委員会)』、査読無、2013、(分担) pp. 34-35
- ③松岡敬興、「ロールプレイによる“感覚”的理解の促進—相手を“思いやる”気持ちへの体感を通して—」、『道徳教育』、明治図書出版、査読無、2012、pp. 12-13
- ④松岡敬興、「調査等にみる学校行事の課題

と方向性」、『平成 23 年度研究推進報告 (日本特別活動学会研究開発委員会)』、査読無、2012、(分担) pp. 15-16

⑤松岡敬興、「学校行事を調査結果からどう考えるか」、『平成 22 年度研究推進報告 (日本特別活動学会研究開発委員会)』、査読無、2011、(分担) pp. 14-15

⑥松岡敬興、「社会性の育成を目指す特別活動の役割」、『学校教育研究所年報 55』、財団法人学校教育研究所、査読無、2011、pp. 44-46

[学会発表] (計3件)

①松岡敬興、「ダイナミック (クロス) カリキュラムによる特別活動の展開—持続可能な社会性の育成を目指して」、日本特別活動学会第 21 回大会、分担発表、2012、愛媛大学

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について」、日本学校心理士会奈良支部、2011、奈良教育大学

③松岡敬興、「調査等にみる学校行事の課題と方向性」、日本特別活動学会第 20 回大会、分担発表、2011、宇都宮大学

[図書] (計2件)

①松岡敬興、「11 章 特別活動と道徳教育」、『教職課程シリーズ、第6巻「道徳教育」』、一藝社、2013

②松岡敬興、「具体的な自己点検・自己評価のあり方」『学校の評価・自己点検マニュアル』、ぎょうせい、2013、

[その他]

①松岡敬興、冷水啓子、『絆』を求めて、『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補助金 (KAKENHI) 研究成果の社会還元・普及事業・ひらめき☆ときめきサイエンス〜ようこそ大学の研究室へ〜、2012、桃山学院大学

http://www.jsps.go.jp/hirameki/ht24000_jisshi/ht24153.pdf

6. 研究組織

(1) 研究代表者

松岡 敬興 (MATSUOKA YOSHIKI)
桃山学院大学・経済学部・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