

軽度の障害をもつ通常学級の児童への支援の在り方に関する一考察

一 構成的グループエンカウンターやプロジェクトアドベンチャーの

手法をいかした人間関係づくりやその深化充実を目指して 一

中原 誠輔

(山口県教育研修所 ふれあい教育センター)

<要 旨>

山口県内の公立小学校の低学年のある一つのクラスを対象として、構成的グループエンカウンターとプロジェクトアドベンチャーの手法をいかした活動を年間を通して実施した。このクラスにはLD児とAD/HD児が在籍しており、学習面・生活面ともそれぞれに個別の支援が必要だと考えられた。さらに児童集団としての学級に対しても、いわゆる授業という学習活動の場面だけに限らず学校生活全般において、前出の二人の児童が在籍することに起因する支援が必要だとも考えられた。

これまでの多くの先行研究や私自身の経験や研究から、構成的グループエンカウンターやプロジェクトアドベンチャーの手法をいかした活動は、参加者の人間関係を構築したりより望ましい方向に深化充実させたり、参加者の自己イメージをプラスの方向により増大させたりできるといえる。そこで、軽度の障害がある児童が在籍する通常の学級においても、これらのことが実証できるのではないかと考えた。つまり、構成的グループエンカウンターやプロジェクトアドベンチャーの手法をいかした活動を学校の教育活動の中に取り入れれば、軽度の障害がある児童も含めた全ての児童が、積極的に意欲的に学校で活動できるための基盤となるより良好な人間関係を構築したり、さらにそれを深化充実させたりできるのではないかと考えた。同時に、構成的グループエンカウンターやプロジェクトアドベンチャーの手法をいかした活動を実践すれば、軽度の障害がある通常の学級の児童の障害を軽減させたり、彼らの自己有用感や自己有能感や自己肯定感等の自己イメージをプラスの方向に増大させたりすることもできるとも考えた。

<キーワード>

AD/HD、LD、構成的グループエンカウンター、プロジェクトアドベンチャー、児童集団の変容
人間関係づくり、通常の学級

【研究の動機】

現在の学校が抱えている生徒指導上の諸問題の中には、児童が人間関係をうまく構築できないために起こっているものが多数ある。中でも社会的な問題となっている不登校は集団不適応の一つであり、一旦不登校の状態になるとおよそ30%の児童しか教室復帰ができない

という山口県教育委員会の統計からも、この問題がいかに今日的で重要な教育課題であるかがわかる。この問題を解決するには、集団不適応を起こさないような予防的な取組や不登校の初期段階での適切な対応を中心に考えていくことが、より現実的で、非常に重要である。

また、不登校に陥っている児童の実態を詳細にみていくと、LD、AD/HD、高機能自閉症、アスペルガー症候群、軽度の知的障害、低学力等の障害の、二次的な障害である集団不適応状態としての不登校も、かなりの数であると考えられる。そこで、不登校の予防に有効な構成的グループエンカウンターやプロジェクトアドベンチャーの手法をいかした活動を学校の教育活動の中に取り入れることで、児童の人間関係の構築や深化充実を図りたいと考えた。児童をより深く理解し児童の自己実現を支援していくことは、全ての児童にとって必要不可欠なものである。このことは、軽度の障害がある児童に対してはより一層重要になる。そして、それを基盤として全ての児童の人間関係を深化充実させることは、非常に重要で大きな教育的意義があると考えた。この研究で、一連の取組が大きな教育的効果を引き出すことを客観的に検証したいと考えた。

【対象児の4月の実態】

4月のA君（AD/HD児）

自分の意見を譲ることが難しく、友達との間で頻繁にトラブルとなる。保護者とも連絡を取り合っ指導を進めるが、改善される様子はみられない。突発的な行動が目立ち、時にはかなりひどいけがを友達に負わせることもあった。学級の複数の保護者からA君に対するきびしい苦情が担任に寄せられる。生活全般の約束事や学級のルールや生活規範について注意する友達とは必ずトラブルとなり、担任が仲裁に入らなければならない状態が続いた。

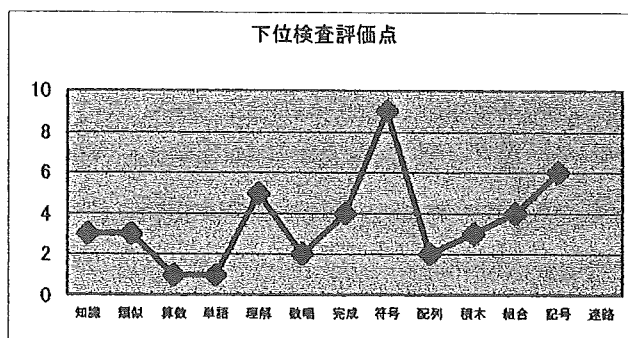
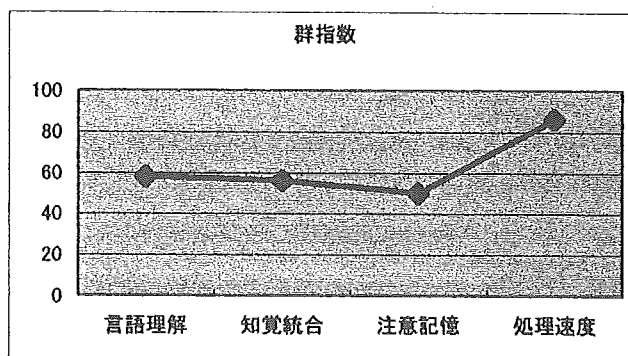
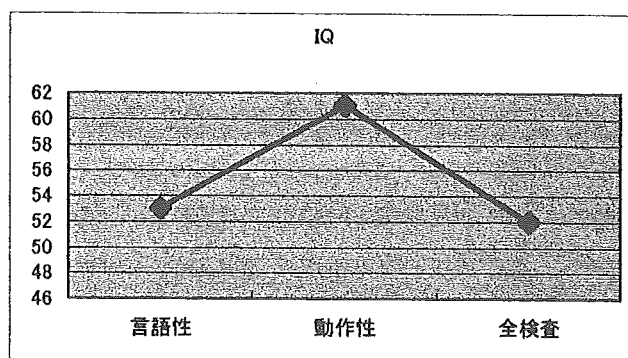
4月のB君（LD児）

学習全般にわたって内容の理解が困難である。個別の指導を機会をみつけて行うが、学習

内容はほとんど定着しない。まわりの友達の様子をみながら、友達の後を追って遊んでいる状態である。一人きりになった場合には、どうしてよいかわからず、誰に尋ねればよいのかもわからず、涙ぐんでしまうようなこともあった。机の中やかばんの中の整理整頓が全くできない。授業時間の机の上に、算数の教科書と体操服と雑巾と一緒に雑然と並んでいても全く気にならない様子である。

「WISC-III」の結果の一部

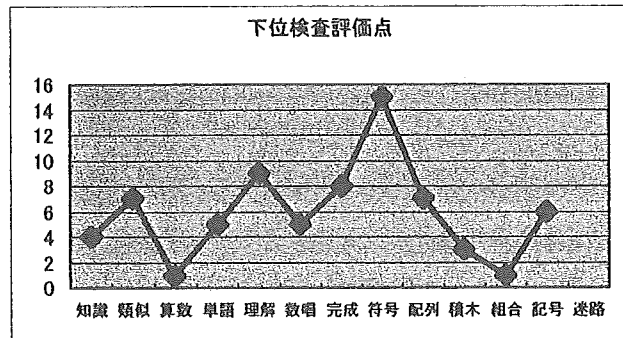
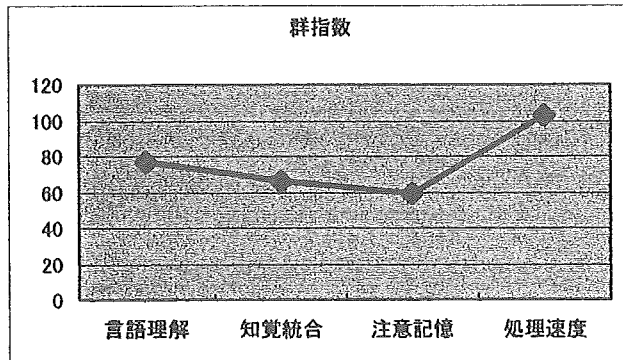
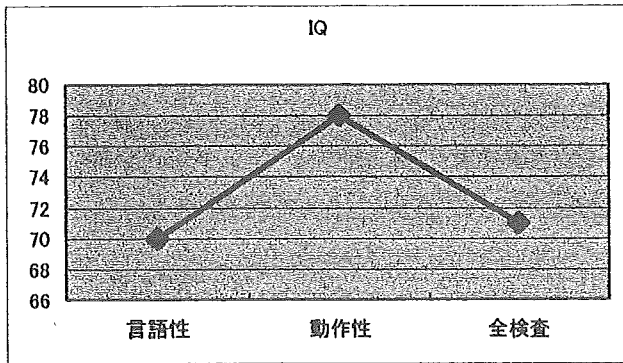
A君（AD/HD児）



(IQ ・ 群指数の標準 = 100)

(下位検査評価点の標準 = 10)

B 君 (LD 児)



(IQ ・ 群指数の標準 = 100)

(下位検査評価点の標準 = 10)

※迷路は二人とも検査できなかった。

【学級の4月の実態】(在籍児童数35人)

4月のA君(AD/HD児)に対する児童集団

A君の突発的で衝動的な行動に対して、非常に攻撃的な行動をとる児童が多い。学級の中は、彼に対して敵対的な行動をとるグループと彼とは心理的にも物理的にもかなりの距離をとり関わろうとしないグループの二つに大別できた。彼に対する感情は「きらい」「いやだ」「乱暴」「意地悪」「唾を吐く」等のマイナスイ

メージのものばかりで、しかもその感情は少々のことでは動かせないように感じられた。学級内での彼の孤立傾向や排斥傾向は非常に強いものであった。

(以下は4月の実態の象徴的な会話の一つ)
 「先生、私ね、A君のこと大嫌いなの。」
 「ふ～ん、どうして大嫌いなの？」
 「だって、A君はいつも意地悪で乱暴で、私をいじめてばかりいるんだもん！」
 「いつもって、今日はけんかしてないじゃない？」
 「今日はけんかしてないけど、いつもそうだから。私、A君のこと大嫌い！」
 「ふ～ん、大嫌いなんだ。……でも先生は、みんなに仲良くなって欲しいんだけどな。できないかなあ。」
 「そんなのできないよ、絶対ッ！」
 「……」

4月のB君(LD児)に対する児童集団

学習や身辺整理等が、なかなかみんなと同じようにできないB君だが、友達是非常に受容的に彼を受け入れていた。とても優しい口調で次のやるべき行動を教えたり、手間取っている彼をさり気なく手伝ったりする姿が、とても多くの児童にみられた。彼の人なつつこい優しい性格もあって、常に友達のうち誰かが彼のお世話をしていた。面倒見の良いしっかり者の女の子を中心に、良好な関わりがもっていたようにも思えるが、その関係のもち方はある意味で一方的なものだったともいえる。

【児童の実態を把握するための方法】

五つの質問と一つのゲーム

- 質問1：今、クラスの中で一番仲が良い友達は誰ですか。
- 質問2：今はあまり遊んでいないけど、これからもっと仲良くなりたいと思うクラスの友達は誰ですか。

質問3：もしも次の日曜日があなたの誕生日だとしたら、誰を誕生日のパーティーに呼びますか。クラスの友達の中から5人だけ選んでください。

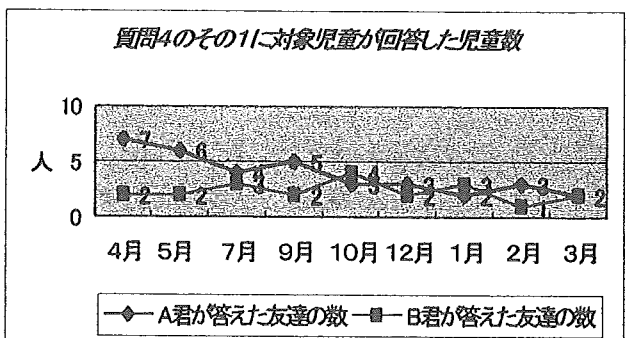
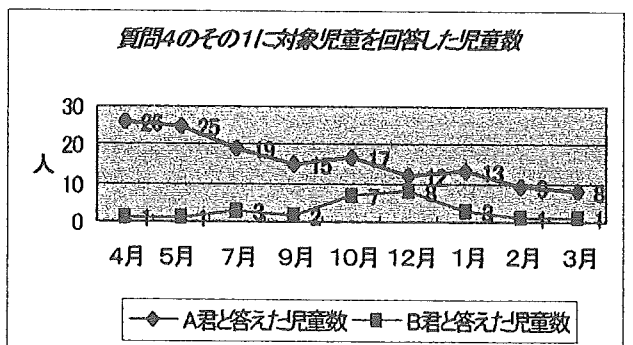
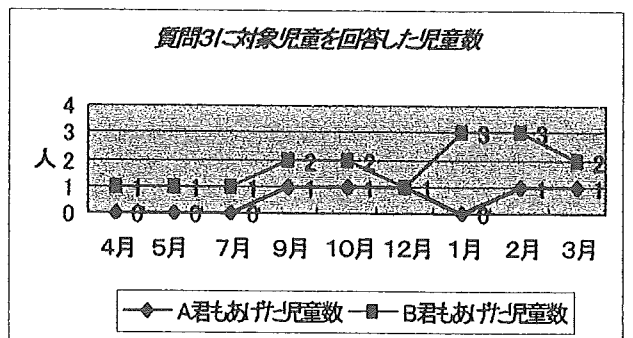
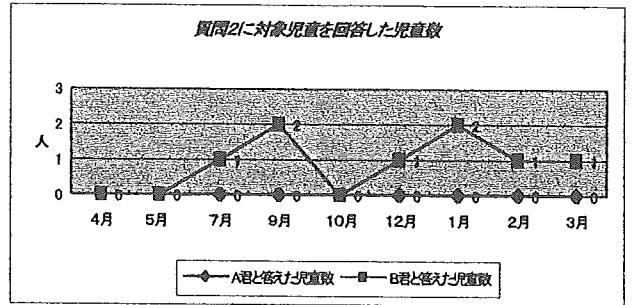
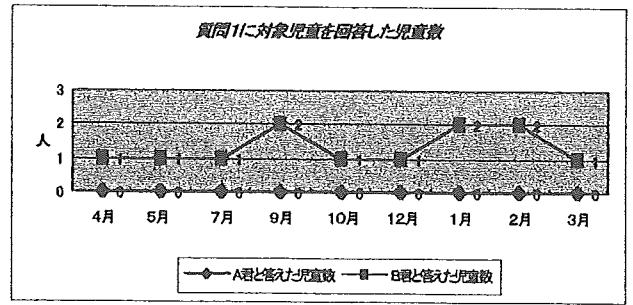
質問4のその1：今、一緒に遊びや勉強をしたくないと思うクラスの友達がありますか。もしあれば、その友達は誰ですか。そんな友達はいないという人は何も書かないでください。

質問4のその2：その友達と一緒に遊びや勉強をしたくないと思う理由は何ですか。できるだけ詳しく書いてください。

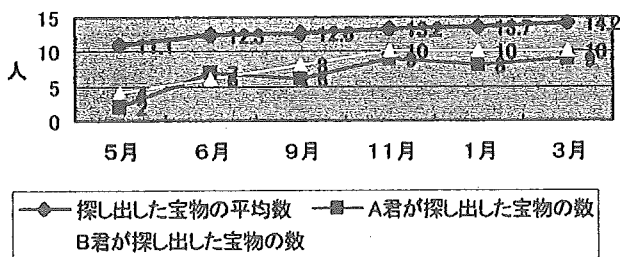
ゲームの名前「友達の宝物を探せ!」：宝物とはみんなが大切にしているクラスの友達です。今から友達の宝物を聞きにいきます。誰かの宝物を聞いたら、宝物だといわれたその友達のところにいったその友達の宝物を聞きます。これを何度も繰り返して、どんどん友達の宝物をみつけていきます。配ったメモ用紙には、みんなの宝物の友達の名前をどんどん書いていってください。制限時間内（5分間）に一つでも多くの宝物を探し出してください。最初に宝物を聞きに行く友達は誰でも良いです。みんなの宝物はたくさんあって良いので、宝物として教えてあげる友達は一人じゃなくても良いです。それでは始めましょう。

【児童の変容の様子】

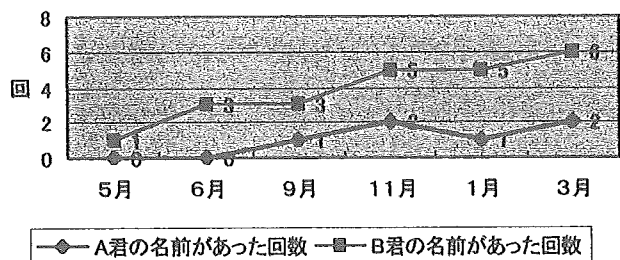
年間を通して同じ質問を9回、同じゲームを6回実施して児童の変容の様子を詳細に考察していくことにした。次に示してあるのは、その結果をグラフに表したものである。今回の研究の中心部分である。



宝物の数の変化



A君とB君の名前のあがった回数



質問 1 に対する結果より

年間を通して大きな変化はみられなかった。一つ確認ができたことは、B君の数字が上がっている9月、1月、2月には、B君の家族と同じ学級のC君の家族と一緒にキャンプや旅行に行っている。このことが大きな要因となってC君がB君を回答したと考えられる。学校における教育活動の範疇ではないが、保護者のこういった取組は児童の人間関係に良好な影響を与えると考えられる。教師としては、保護者のこのような取組が広がっていくように投げ掛けをしていくことも重要だろう。

質問 2 に対する結果より

C君と仲の良い同じ学級のD君が9月と1月にB君と回答している。このことは、質問1でふれたことが、良い意味で波及的な広がりをみせた結果ではないかと考えている。

質問 3 に対する結果より

友達を5人選んでも良いという条件は、児童の意識の中で、A君やB君を回答しやすい状況

をつくったと考えている。つまり、A君もB君も一番仲の良い友達ではないけれど、仲の良い友達のグループには入っていると感じている児童が少しずつ増えてきているのである。

質問 4 のその 1 に対する結果より (A君に関して)

今回の研究で、最も注目したい点がある。4月、35人の在籍児童のうち26人がA君に対してマイナス感情をもっていた。ところが、3月には8人にまで減っている。まだ8人もいるという見方もできるが、今回の研究の大きな成果だと考えている。質問4のその1に対する二つのグラフは、学級集団が少しずつA君を受け入れはじめていることとA君が少しずつ学級の友達を受け入れはじめていることを表していると考えられる。二つの折れ線グラフが同じような形で右肩下がりになっていることは、一方がマイナスの感情をもっているときには他方もマイナスの感情をもち、一方がプラスの感情をもっているときには他方もプラスの感情をもっていることを実証しているのではないだろうか。まさに、人間関係はお互いの感情で成立しているのである。

質問 4 のその 1 に対する結果より (B君に関して)

A君の状況が好転していく中、B君の状況は悪くなっていくように思えた。その理由は、各教科の学習の中にあった。生活科の学習を中心にグループ学習をすすめていくに従って、彼の自己有用感や自己有能感を傷つける場面が数多くでてきてしまった。次に紹介する出来事はそのことを端的に表している。生活科のまとめ学習をグループで行っている時のことである。Eさんは、4月以来、何かある度にB君の側に行きあれこれと手伝ってくれるしつかり者の女の子である。EさんがB君に声をかけた。

「B君、こんな絵じゃ『町探検新聞』にかっこわるくて貼れないよ！」声のトーンは優しいものだったが、言葉の内容はかなり厳しいものであった。彼の描いていた絵は、お世辞にも見栄えのする絵とは言えそうもない作品ではあった。彼はこの言葉を聞いた直後に大粒の涙を流しながらその作品をビリビリと引き裂いてしまった。EさんはB君の行動をどう理解しているのかわからないようで、とても戸惑った顔で担任に助けを求めてきた。B君の状況を認識してからは、グループ学習の時間には個別の支援を必ず行うようにし、それができないときにはグループ学習を行わないように配慮した。その結果、集団のB君に対するマイナス感情も減り、B君の集団に対するマイナス感情も減った。児童がどんな状況におかれているのかを、理由も含めてきちんと把握することは非常に重要なことである。対象児に限らず、特別な教育的ニーズにこたえるためには担任として必要不可欠な部分である。

質問4のその2に対する結果より（A君に関して）

A君に対するマイナス感情の理由は次のようなものである。研究を進めるに従って、彼の乱暴なところを理由としてあげる児童が非常に減少している。彼が友達を蹴ったり叩いたりしなくなった理由を、短絡的に諸活動の実施に結びつけるつもりはない。しかし、このことはとても特徴的な状況の変化であった。

- ・人を叩いたり蹴ったりする。
- ・物を投げたりして乱暴だ。
- ・嫌なことを言ったりしたりする。
- ・唾を吐く。
- ・給食を食べこぼす。
- ・嘘をついたり、意地悪をしたりする。

- ・人の物を黙って取る。

質問4のその2に対する結果より（B君に関して）

B君に対するマイナス感情の理由は次のようなものである。先にも述べたが、担任のほんの少しの配慮で児童の抱くマイナス感情を減少させることができる。学習場面でも生活場面でも、児童の実態把握がいかに重要であるかを改めて痛感した。

- ・やることが遅かったり、みんなと違うことをしたりする。
- ・いつも机のまわりが散らかっている。
- ・落とし物が多い。
- ・言うとおりにやってくれない。
- ・注意をすると怒る。
- ・仕事をやってくれないことがある。

ゲームの結果より

友達から教えてもらう宝物（友達）の数が回を重ねるごとに大きく増えている。友達から教えてもらった宝物（友達）の数のクラスの平均が11.1から14.2と増えていることと比較すると、その増え方は非常に大きいといえる。ゲームそのものに慣れてきたこともあると思われるが、彼ら自身が友達に対して積極的に友好的な関わりをもつことができるようになったあられではないかと考えている。

ゲームの中で、対象児を宝物として答えている児童が着実に増えてきている。「僕の宝物は、A君だよ。」と答えた児童とそれを記録した児童に、それとなく話を聞いてみると、ゲームに夢中でゲーム中の出来事そのものを記憶していなかった。彼らを排斥しようとする意識自体がなくなっていると考えられる。5月のゲームの時にはA君は一回も、B君は一回しか宝物として回答してもらっていない。彼らは、ほ

とんど誰からも宝物を聞かれないことを、自分は誰の宝物にもなっていないということを、一体どう感じていたのだろうか。ゲームの回数を重ねるに従って、誰かの宝物として回答してもらっている回数が増えている。このことをはっきりと自覚した時こそ、彼らの自己有用感や自己肯定感が非常に大きくなった瞬間であるに違いない。

【実施した活動】

下に示した活動は、各教科（国語科、体育科を中心に）及び道徳の授業時間だけに限らず、昼休みや朝の会や帰りの会など、児童の学校生活の中で実施可能だと判断した時間に、年間の実施計画にあまりとらわれずに取り組んできたものである。いろいろな活動を、とにかく実施することを最優先に考えた。中には、児童からの要望もあって何度も実施した活動もある。そのために活動の系統性や発展性が損なわれた部分があることは否定できない。また、児童の実態や担任の考えによって、活動そのものを独自にアレンジしたものもある。

・あいさつゲーム・何でもバスケット・負けだぞ！（カムオン）・聖徳太子ゲーム・ジャンケンジャンケンまたジャンケン
・日本沈没（クリスマスツリー）・ブラインドウォーク（トラストウォーク）・みんなでリズム（リズムリレー）・こおりおに・ぐちゃぐちゃ連想ゲーム（〇〇と聞いたら）・お絵かきしりとり・お絵かきリレー・ジャンケンゲーム（あいこジャンケン）・こっち向いてびよん！・握手でさよなら・ジャンケンでさよなら・さよならパチン・ジャンケン手の甲たたき・誕生日チェーン・王様ドッジボール・僕の私の宝物・僕の自慢、私の自慢・友達自慢・猛獣狩りに行こうよ！（数集まり）・めっちゃぶつけ・みんなおに・連結おに・パントンパンパン・進化ジャンケン・ラインナップ・全部で何人？（番号！）・したことある人・アップダウン・目かくしおにごっこ・魔法の鏡・人間知恵の輪・モンスター・オールキャッチ・乗ってるかい？・フラフープリレー・インパルス・ビート・シェイカーズ・ピーピング・ワムサムサム・ビート・サムライ・ハンドクラッピング・新聞迷探偵？・教室は宝島・ブラックホール
・しっぽとりおに

【研究のまとめと今後の課題】

一年間の取組を通して、研究の大きなねらいは一応達成できたと考えている。児童集団としての学級では、構成的グループエンカウンターやプロジェクトアドベンチャーの手法をいかした活動を実践することで、軽度の障害がある児童も含めた全ての児童が積極的に意欲的に学校で活動できるための基盤となるより良好な人間関係を構築したり深化充実させたりできた。同時に、これらの活動の実践は、軽度の障害がある対象児童の学習や活動の困難さを軽減させたり、彼らの自己有用感や自己有能感や自己肯定感を増大させたりすることもできた。これらのことは教師のモチベーションの高まりという点においても、非常に大きな教育的意味のあるところである。児童も教師も、教室の中にいる人間はみんな、最高に楽しく、すばらしい学校生活を送りたいと願っている。

今年の研究を振り返ると「集団の特徴と諸活動の種類(内容)とその年間計画」、「対象児童の特徴と諸活動の種類(内容)とその年間計画」という関連については、全く考察を深めることができていない。今後はこれらの点について、より広い範囲に研究の対象を求めながら、これらの課題を考察していきたい。

【参考文献】

國分康孝監修 図書文化 1997年

（エンカウンターで学級がかわるシリーズ）

Part 1, 2, 3 及びショートエクササイズ集

Dick Prouty 著 CSL 学習評価研究所 1997年

アドベンチャーグループカウンセリングの実践

諸澄敏之著 杏林書院 2001年

よく効くふれあいゲーム 119