

<実践報告>

集団適応と人間関係作りをねらいとした小学校低学年集会の実践

草間信一 長野市立通明小学校

土井 進 信州大学教育学部教育科学講座

A Study on the Assembly of Early Primary School Children Aimed at Group Adaptation and Relationship Building

KUSAMA Shinichi : Tsuumei Primary School, Nagano City

DOI Susumu : Educational Science, Faculty of Education, Shinshu University

研究の目的	低学年の学年集会を効果的に実施するための方法を工夫することによって、運動能力面と集団行動面でどのような力が身についたかを明らかにする。
キーワード	集団適応 人間関係づくり 低学年集会
実践の内容	運動能力の向上と「集団適応」・「人間関係作り」の両面をねらいとした学年集会を週に1回のペースで実施し、運動能力面の伸張と集団行動面の成長をめざした。
実践者名	第一著者と同じ
対象者	長野市立通明小学校2年生 123名
実践期間	2005年10月～2007年3月
実践研究の方法と経過	学年集会において、まず体ほぐしの運動やレクリエーションを取り入れた体育的な内容を重点的に行い、それによって運動能力面の伸長を図ることにした。また、運動能力面の伸長を図りつつ、ルールに対する感覚や指示を聞くなどの集団行動面の伸長にも心がけ、児童の発達に見られる2つの課題に対処していくことにした。
実践から得られた知見・提言	小学校低学年における学年集会において、運動を取り入れたゲームを積み重ねた結果、クラスを越えて友だちができ、みんなと一緒に運動すると気持がよいなどの人間関係作りが進展した。また、学年の教員集団の連携した指導・支援によって、集団不適応傾向を示していた児童も活動に参加できるようになった。

1. 本稿の課題

平成 17 年 4 月、通明小学校に 123 名の新入生が期待と不安を胸に抱き入学してきた。本校では朝の時間にドリル学習が位置づけられており 1 年生も例外ではない。最初は鉛筆の持ち方や線を描く練習など、普段の授業ではなかなか支援できなかった部分について個別指導を行ってきた。学習の定着という点では、効果的な時間であったことは評価できるが、1 年生にとっては負担の大きい時間帯であったことも事実である。なぜなら集団行動が身に付いていない 1 年生にとって、ドリル学習の時間は完全な個別指導の時間というわけではないので、教師の指示が児童全体に通らなかったからである。

入学してきた頃の 1 年生は、集団行動がなかなか難しいものである。全体の場で落ち着いて座っていることができない、人の話を聞くことができない上に、人間関係の希薄さに起因すると考えられる、友だち同士でのトラブルも絶えなかった。授業中に教室から飛び出し勝手な行動をとる児童も少なくなかった。

このような実態をふまえ、平成 17 年 10 月より平成 18 年 3 月まで「集団適応」と「人間関係作り」の両面をねらいとした学年集会を週に 1 回のペースで開催することにした。本稿は、学年集会を効果的に実施するためにどのような工夫をしたか、その実践によって子どもたちはどのような力を身につけたのか、を明らかにすることを課題としている。

2. 2 年間にわたる長期的視野に立った学年集会の企画

学年集会が単発的、イベント的なものでなく、長期的展望にたって進めていくことを、1 学年の教師集団で十分に話し合い共通認識としてスタートした。平成 17 年 9 月に実施された全校運動会を終えた段階で、1 学年の児童に見られるいくつかの問題点が明らかになった。その第 1 は、すぐに転んで怪我をする、「気をつけ」の姿勢が持続できない、かけっこでまっすぐに走ることができない、などの運動能力面での課題であった。第 2 は、集団行動から外れてしまう子が各クラスに数名ずついること、その子たちに追いつき勝手な行動をとってしまう子がいること、などの集団行動面での課題であった。

そこで、学年集会において、まず体ほぐしの運動やレクリエーションを取り入れた体育的な内容を重点的に行い、それによって運動能力面の伸長を図ることにした。また、運動能力面の伸長を図りつつ、ルールに対する感覚や指示を聞くなどの集団行動面の伸長にも心がけ、児童の発達に見られる 2 つの課題に対処していくこととした。その後、エンカウンター的な内容を取り入れ、最終的には子どもたちが少しでも運営に関わることができる学年集会を目指すこととした。

3. 学年集会初期(1 年生の 10 月～3 月)

3.1 オリエンテーション

(ざわざわして落ち着かない。整列に時間がかかる)

T 今日集まってもらったのには訳があります。これから金曜日の朝は、学年みんなで集

まって楽しく遊んだり友だちと仲良くなるゲームをしたりしたいと思っています。

S(ざわざわが一層大きくなる)

T やってみたいですか？

S 「は〜い！」(大きい声)

T でも今日のようにざわざわしていて、お話を聞くことができなければ楽しい時間がどんどん少なくなってしまう。

S(うんうんと頷く)

T どうすればいいかわかりますか？

S(「先生の言うことを聞く」「早く集まる」「勝手なことをしない」等勝手に意見を言う)

T そうですね。たくさんあると思いますが、最初なので1つだけ約束を作りましょう。

それは、先生が話している時は先生に体を向けて、そして最後まで話を聞くという約束にします。できるかな？

S 「は〜い！」(姿勢も良くなり顔をこちらに向けている)

T では、早速1つ目のゲームをやってみましょう。

S 「やった〜！」

【考察】

「静かにしなさい」「話を聞きなさい」。我々教師は常に子どもを注意しているが、子どもたちの意識の中には場に応じた態度をとることが難しい場合が多い。話は短く簡潔に行うことが低学年担任にとってはポイントとなる指導である。このオリエンテーションでは教師の子どもたちへの願いに対して、子どもたちが自分からやってみようという態度が随所に見られた。自分たちがしっかりすれば、自分たちが決めた約束を守ったら、きっと良いことがある、そんな期待感がやる気となって姿勢に表れたのだろう。実際、初日は「集合」「黙って整列」などの指示は、今までには考えられないほど効果的であり、子どもたちの行動もきびきびしていた。

3.2 ルールは単純なものから

T 最初は、みんなが知ってるじゃんけんからやってみます。じゃんけんをして負けたら足をちょっと広げるんだよ。「あいこ」「勝ち」の人はそのままです。

最初はぐーっ じゃんけんぽん！

S 「やった〜」「負けたー」

T 続いていくよ〜 じゃんけん・・・

数回繰り返す中で、絶えられずに倒れてしまう子も続出する。しかし、正直に足を広げていったことを全体に広める。この後、2回戦を行う。

T 今日正直にできた人がたくさんいたね。話もきちんと聞いたからたくさん遊べたね。

【考察】

1年生にとって、ゲームの内容は単純であればあるほど良い。また今回のように正直に足を広げていった子を、全体指導をしていない他のクラスの担任が認めていったことで、

ルールを守る良さを広げることができた。またじゃんけんをする際には前に立つ先生に注目しなければならない。話を聞くという基本的な様子をゲームの中で取り入れ、最後に「話を聞く大切さ」について確認したことで、次回へつなぐことができると期待できる。

3.3 身近なものを使って

① 新聞紙リレー

新聞紙を体の前で広げる。新聞紙を胸にくっつけて走るとびったりと張り付くようになる。「速く走りなさい」の指示よりも具体的でわかりやすい。新聞紙をバトン代わりにして折り返しリレーを行う。両手を広げて走ったり、スピードを意識したりする姿が見られる。

② はさんではさんでリレー

ボールを股に挟み、ジャンプするようにして折り返しリレーを行う。しっかりと挟まないとすぐにボールは転がってしまう。膝を曲げたり、挟む位地を工夫したりする姿が見られる。

③ ふんわりキャッチリレー

ボールをバトンとして、折り返しリレーを行う。バトンパスの時に相手のことを考えてパスしなければミスにつながる。バトンを意識したタッチが行われた。

【考察】

物が違っても折り返しリレーという単純さが重要である。ルールの理解という面では、最初に見本を示すことが有効である。その際、集団行動を乱し勝手な行動を取る児童を見本役として利用する。見本を見せた後は必ず拍手を求めた。実際、勝手な行動をとる子も見本役となれた喜びと、ルールの理解ができるという安心感で、その後の活動にスムーズに入ることができるようである。この活動でも活動を指示する以外の担当が個別指導をしたり、良さを全体に広める役目を行った。

3.4 上記の他、学年集会初期に行ったゲーム

① 「木」と「りす」ゲーム

「きこりがきたぞ」「くまがきたぞ」「台風がきたぞ」の指令により動くゲーム

② 猛獣狩りに行こうゲーム

リズムに合わせて歌を歌い、カブトムシならば5人で集合するゲーム

③ じゃんけん列車

リズムに合わせて歌い、じゃんけんをする。負けると後ろにつながり、列車のように移動するゲーム

④ ロンドン橋落ちた

⑤ ぐうちよきばあで何作ろう(含：手遊び歌)

この時期は歌やリズムに合わせて遊ぶことが多かった。

3.5 学年集会初期の総合的考察

指導の重点(含む：評価の観点)

認めたい姿

- ①前に誰かが立った時に注目する。 ①ルールを守ろうとする姿
- ②ルールの説明をしっかりと聞く。 ②勝敗に対して公正な態度で受け止める。
- ④ 大切な指示に従う。 ③指示を聞こうとする姿

【子どもたちの様子】

一度活動に入ってしまうと、なかなか次の活動に切り替えることができないのが1年生である。その都度、集合させて話を聞く姿勢を確認したり、静かな雰囲気の中で話しを聞く習慣づけを行ってきた。最初の頃は、1回のゲームで時間が終了することが多かったのだが、「早く集合したり、静かに話を聞くともっとゲームがたくさんできる」ということを繰り返し言ってきたことで、徐々にこちらが願う「聞く態度」が育ってきたと感じることができた。普段教室を飛び出したり勝手な行動をとる子どもにとって集団行動の場は苦痛を感じる場面があるようだ。特に仲間作りゲーム(例:4人組で集まりなさい等)では輪の中に入ることができない傾向にあった。

4. 学年集会中期(2年生4月～7月)

4.1 オリエンテーション

(ざわざわしているが、話を聞く姿勢はできている)

T おはようございます、2年生になってまた学年で集合しました。1年生の時と同じようにみんなで遊んだりゲームをしたりする時間をしようと思うのですが、どうですか？

S やりた～い！

T わかりました。2年生になったからちょっと難しいこともやりますね。その分楽しいこともあるから、1年生の時よりも、もっと聞く姿勢を良くしてくださいね。

S はい。

【考察】

1年生の段階で「楽しかった」という感覚を持たた子が多いことに安心し、継続して行うこととした。学年集会も中期となり、「力を合わせたゲーム」「協力」を意識したゲームを提案することとした。

背筋を伸ばす)

4.2 学年集会後期に行ったゲーム

① カムオン

スタートの合図で、1人が先生のところに走っていく。じゃんけんをして勝ったらそのままぐるっと回って戻ってくる。負けたら「カムオン！」と言いながらスタート地点にいる全員を呼ぶ。全員が先生の周りをまわってスタート地点に戻るゲーム。

② 共通点を探せ

各クラスごとの名簿で、例えば17番であれば17番の者同士が集合する。4クラスあるので4人ずつのグループとなる。画用紙に4人分の名前を書き、4人に共通することを探す。例として「全員男です」「今日の朝ごはんはパンでした」等を紹介する。10分

間でいくつ見つけることができるか、で行う。はじめはお互い照れあって自己紹介もできない状態ではあるが、徐々にうち解けてきて、会話が弾むようになってきた

③ 4人で力を合わせて(共通点を探せでできたグループを活用して)

体ほぐしの運動でも紹介されている運動で、4人で腕を組み円形になって座る。声を合わせて立ち上がる。それができたら今度は円の外側を向いて座り同じように立ってみる。また4人で肩を組み円の中心を向く。4人の中にはボールを入れ。ボールが外に出ないようにして(お互いで蹴りながら)ゴール目指して進むゲームも行う。

【考察】

初めて出会った4人で共通点を探すことは難しい面があるのだろう。しかしながら1つの共通点を見つけると、次々に見つけることができた。つまり最初の部分を教師が支援すれば子どもたちだけでも可能な活動であった。

4人組でいきなりゲームをすることもリラックスできる方法だろうが、相談という方法も良さそうである。

子どもたちが見つけた共通点は以下のようなものである。「みんな名前に『あ』がつく」「みんな自転車に乗ることができます」「みんな『ふきのとう』(国語の教科書にあるお話)の最初を覚えている」「みんなラーメンが好き」「みんな幼稚園だ(出身が)」「みんな靴下をはいている」「みんな黄色が好き」「みんなお父さんにひげがある」「みんなパンが好き」「みんな体育が得意」「みんな児童館に行っている」「みんな大きくなったら大人になる」等々。

子どもたちの見つけた内容を見ると、外見のことだけでなく、過去のこと、内面のことをお互いに聞き合っている様子がうかがえる。また自然と司会進行役となる子が出てきて、その場をまとめる動きもあった。

すぐに見つけることができたグループには、全体の場で発表を促した。他のグループの参考になっただけでなく、全体の場で発表する貴重な機会となった。発言するためにはある程度の練習が必要だと感じる。自分たちが考えた内容なので自信を持って発表していた。

4.3 学年集会中期の総合的考察

集会の流れを理解できてきた時期である。次の行動に対する指示を聞き、進んで動こうとする姿が見られるようになってきた。4人組の活動では協力しなければ解決しない課題を与えたり、書くという作業を取り入れることで、話し合い活動の基礎を学ぶことができたと考えられる。なかなか輪の中に入ることができない児童については、進行をする担任以外の3名の教師が個別に関わることで大きな支援となった。勝手な行動をする児童の大半は、自分の思い通りにならないことに不満を抱いているのではなく、何をして良いのかわからなかったり、新たな集団への適応に不安感を持って困っている、と考えられる。そこで学年集会の事前に「この子を見よう」という確認を教員間で行った。このようなきめ細かな教員の対応によって、そういった児童の不安感を軽減させることができた。

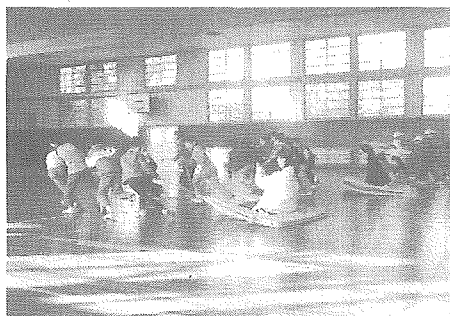
5. 学年集会後期(2年生8月～3月)

5.1 シェアリングの機会を設けた綱引き

本校では2年毎にクラス替えを実施している。クラス替えを見越して2学期はクラスの団結をねらい、3学期は違うクラスの友だちと仲良くなるというねらいで進めることにした。そこで考えたのが綱引きである。運動会で経験しているとはいえ、クラスの中で紅白に分けているため、団結という点では初めての経験である。事前に「みんなで力を合わせて」というゲームを行った。運動会、音楽会の期間中は学年集会の時間を中断していたが、最初の集合から話しを聞く姿勢ができており、成長を感じることができた。

さてゲームであるが、マットを半分に折り、その間に長縄を通して担任教員を乗せて引っ張るというものである。2回戦はリレー形式で行ったが、どのクラスもルールをよく守り、楽しく関わる姿が見られた。後日の綱引き大会ではクラスの団結を柱として、応援にも熱が入った大会になった。また友だちの良さにも目を向けさせ、活動後に「頑張っていた人の紹介」「友だちの良かったところ」というシェアリングの機会を設けた。

簡単なムカデ競争をして「仲間と力を合わせる良さ」を感じ合うこともした。いくつかの障害物を設置したコースを「青虫の冒険」と名付けて歩き回った。「1人でやってもおもしろくないけど、みんなだからおもしろい」「転んでしまうところがおもしろい」「うまくでき



ないけれどもおもしろい」「声をそろえたらうまくできた」等の感想があげられた。体と体の触れ合い、団結ということの楽しさを感じることができたゲームであった。

5.2 学年集会後期の総合的考察

クラスとしての団結が必要な内容を多く取り入れたことで、勝手なことをすると負けてしまう、協力って大事なんだ、ということを実感できる子が増えてきたと考えられる。綱引きなどについては勝敗に対してこだわる姿が見られたことは事実である。しかし、負けたことで仲間を非難する姿はほとんど見られず、勝者に対して拍手するすがすがしい光景が見られた。

この時期の子どもたちの姿を、1年生の時のそれと重ね合わせてみると、「指示を聞き、内容を理解し、行動できる」という集団行動の基本的なことが身に付いてきていることが大きな成長として感じることができた。また、運動能力面については個人差があり、全体としての伸長を測定することはできないが、同じ姿勢を持続したり、黙って話を聞くという我慢の力が身に付いてきていることも大きな成長として評価することができた。

平成18年11月25日に総合学習・生活科の発表の場として、「桐っ子広場」が開催された。育ててきた野菜の収穫祭を兼ねて、およそ8人のグループで遊びのブースを作り、お家の方や1年生を招待しようと計画を進めてきた。どんなブースにするのか、材料はど

うするのか、どうしたら楽しんでもらえるのか、そんな相談をしながら準備を進めた。当日の司会進行も子どもたちが行い、それぞれのブースの紹介を20秒程度で発表した。

ブースの運営にあたっては、個人のわがままを通してしまうと、成功につながらない。8人で折り合いを付けながら相談し、何度も衝突を繰り返しながら当日を迎えることになった。1年生に優しく教える姿、自分たちのブースのおもしろさを伝える姿、役割を分担し自分たちの仕事に責任を持つ姿等、大きな成長を実感することができた。ある女子は次のように振り返っている。

「今日は、桐っ子広場がありました。私はスリッパとばしランドをやりました。準備の時には苦勞して作りました。けんかもしました。でもみんながおもしろいって言ってくれたので、苦勞もふきとびました。他のコーナーもおもしろかったです。またやってみたいなど思いました」。

5.3 児童の振り返りカードからの考察

2学年の後期に123名全員にアンケート形式の振り返りカードを記入させた。アンケートの集計結果から、学年集会での様々な活動が児童にとってどのような意味を持っていたのかを考察したい。

(1) 「学年レクは楽しかったですか」への回答

「とても楽しかった」・「楽しかった」の合計で90%を超える結果となった。児童にとって身体を動かし、友だちと触れ合うという活動が、児童の実態に合っていたと考えられる。「楽しくない」という回答はゼロであった。

「楽しさ」の内容であるが、学年集会の目標を明確にして実践してきたので、それらの目標に対して子どもたちがどの程度達成できたと思っているかを次の13項目について自己評価させた。アンケートは5段階評価で行い、単純平均値で示した。「とても思う…5点」「まあまあ思う…4点」「ふつう…3点」「あまり思わない…2点」「全然思わない…1点」。

(2) 「大切だなあと感じたこと」に対する自己評価

5段階評価による4月から12月への平均値の推移

- ① 「人の話を聞くことは大切だな」(4.19→4.60)
- ② 「ルールを守ることは大切だな」(4.57→4.83)
- ③ 「先生の話聞くことは大切だなあ」(4.65→4.84)
- ④ 「体を動かすと気持ちいいな」(3.92→4.50)
- ⑤ 「友だちと協力すると気分がいいな」(4.11→4.46)
- ⑥ 「勝手なことをしてはいけないな」(4.61→4.77)
- ⑦ 「ちょっとは我慢しなきゃいけないな」(3.92→4.48)

(3) 「どんな力が身に付きましたか」の質問に対する自己評価

5段階評価による4月から12月への平均値の推移

- ① 「我慢する力」(4.00→4.25)

- ② 「友だちと協力する力」(3. 69→4. 34)
- ③ 「話を聞く力」(4. 11→4. 40)
- ④ 「がんばる力」(4. 11→4. 51)
- ⑤ 「ルールを守る力」(4. 31→4. 60)
- ⑥ 「勝手なことをしないという強い力」(4. 46→4. 48)

【考察】

13項目すべてにわたって向上していることが分かる。特に体を動かすことを経験した児童が、その心地良さを評価していることが分かる。「金曜日の朝しかやらないので、もっとやりたいな。運動に興味を持ちました。体を動かすと気持ちいいなあと思いました。もっと体を動かしたいです」と記述した児童がいた。また、「友だちと協力する力」がついたという項目も向上率が高くなっている。「楽しかったし、うれしくなったこともありました。力を合わせると面白いなあと思います。いろんな遊びがあるんだなと思いました。綱引きはさいこうだったよ」と記述した児童があった。

6. まとめ

本実践では我々は低学年集会において、児童の集団適応と人間関係づくりに重点をおいた。そして、実践の最終段階である平成18年3月にその成果を明らかにするために、児童へのアンケートを実施した。この実践に対して楽しかった、満足であったと感じた児童と、楽しくなかった、不満足であったと感じた児童に分類し、アンケートに自由記述された内容を分析した。その結果、次のことが明らかになった。

(1) 教師の指導・支援・評価の一体化

ゲームを行う場面においては、指導・支援と評価を一体のものとして捉えることが重要である。このゲームのねらいは〇〇です、ということ事前に中心教師が児童に伝え、補助教師がそのねらいにそった評価を随時していくのである。例えば「今日のゲームはルールを正直に守るということを勉強します。周りの先生には、みんなが正直にやっているところを見てもらいますからね」と声がけし、ゲームの途中ではその場面ごとに「じゃんけんで負けて残念だったね、でも正直にできて偉いね」などと支援の声がけを行った。

(2) 児童の自己評価

児童の感想で多くみられたのが、「我慢」「力を合わせる」という言葉であった。低学年児童は自己中心的な世界で行動することが多い。しかし、自己中心的であればあるほど、活動に対しての満足度は低い。周りの様子を見て、友だちのことを考えて、今、自分が何をしなければならないのか、自分がどういう行動をとることが「みんなで楽しむ」ことにつながるのかを、子どもたちなりに考えられるように成長した姿が見られた。

不満足群の児童は、「我慢」「ルールを守る」「協力」という項目で自己評価が低かった。このような児童には小さな頑張りでも見逃さずに、大いにその努力を認めて励ましていくことが重要である。このような励ましの積み重ねによって、集団生活におけるルール

の必要性，協力する良さを実感していくのではなかろうか。

文献

児島邦宏，2007，学力の構造と体験活動，茅野敏英編著，考える力を高める体験学習，玉川大学出版部，pp. 17-23

土井進，2007，剥離しない学力と体験力，同上書，pp. 24-30

(2007年6月30日 受付)