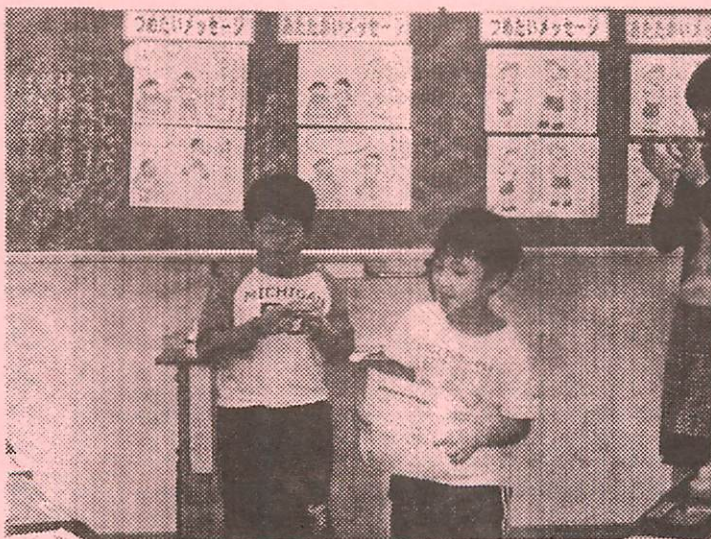
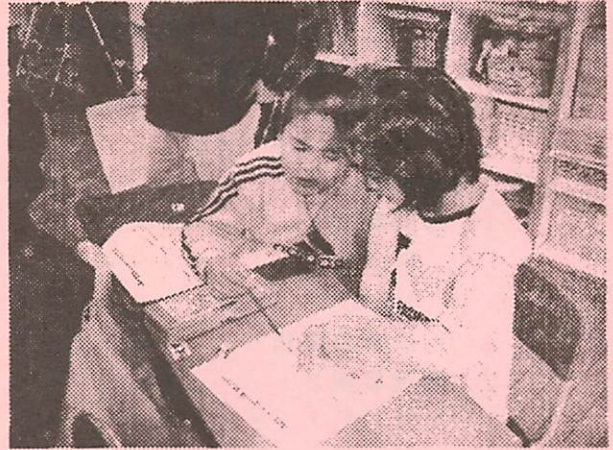


(小学校 学級経営)

よりよい人間関係を育むグループアプローチ

——第2学年におけるソーシャルスキル教育の実践を通して——



浦添市立牧港小学校

当真 昌子



目次

I	テーマ設定理由	1
II	目指す子ども像	1
III	研究の目標	1
IV	研究仮説	1
1	基本仮説	2
2	作業仮説	2
V	研究構想図	2
VI	研究内容	3~7
1	よりよい人間関係について	3
2	グループアプローチとは	3
3	ソーシャルスキル教育について	3~4
(1)	ソーシャルスキルとは	4
(2)	定着させたいソーシャルスキル	4
(3)	ソーシャルスキル教育の進め方	4
4	Q-Uの分析と活用	4~7
(1)	Q-Uとは	4
(2)	Q-Uの分析、活用	5~7
VII	授業実践	7~16
1	実践事例1	7~9
(1)	題材名	7
(2)	ねらい	7
(3)	本時の展開	7~9
2	実践事例2	9~16
(1)	題材名	9
(2)	題材設定の理由	9
(3)	児童の実態	9~10
(4)	指導について	10~11
(5)	指導計画	11~13
(6)	本時の指導	13~15
(7)	検証授業の結果と考察	15~16
VIII	研究の考察	16~20
1	作業仮説(1)の検証	16~17
2	作業仮説(2)の検証	17~20
IX	成果と課題	21
1	成果	21
2	課題	21
	おわりに	21
	主な参考・引用文献	21



よりよい人間関係を育むグループアプローチ

— 第2学年におけるソーシャルスキル教育の実践を通して —

浦添市立牧港小学校 當 眞 昌 子

【要 約】

本研究は、学級内におけるよりよい人間関係づくりを目指し、定期的にQ-Uを実施、分析することで、支援を要する児童や学級の状態を把握し、実態に合ったソーシャルスキル教育の実践を中心としたグループアプローチを試みたものである。

キーワード □人間関係づくり □グループアプローチ □ソーシャルスキル教育 □Q-U

I テーマ設定理由

近年、都市化、核家族化、少子化が進み、家庭や地域社会において、望ましい人間関係を築いたり社会性を身につけたりすることが難しい状況になっている。また、社会性の未熟さがいじめや不登校、問題行動などの一因となっていることも指摘されている。

平成20年1月の中央教育審議会の答申においても「生活体験の不足や人間関係の希薄化、集団のために働く意欲や生活上の諸問題を話し合っ解決する力の不足、規範意識の低下などが顕著になっており、好ましい人間関係を築けないことや、望ましい集団活動を通じた社会性の育成が不十分な状況も見られる」ことが課題として挙げられている。これを踏まえ、同年3月に告示された小学校学習指導要領には、特別活動の目標に「人間関係」という文言が加えられた。すなわち、よりよい人間関係を築く力、社会に参画する態度や自治的能力の育成を重視することが改善の基本方針となっている。

本学級においても、人との関わりが少なく一人で行動しがちな児童や、友達とうまく関係が結ばず仲間関係から引っ込んでしまう児童、自分の気持ちがあまく伝えられず攻撃的になることが多い児童がいる。また、児童間でのトラブルや互いに傷つけ合うような言葉のやりとりが見られるなど、対人関係のあり方の面で未熟さが感じられる。

一日の大半を学校で過ごす児童にとって、学級

内の対人関係を円滑にすることは、情緒の安定や物事への意欲を高める上で重要であり、児童が今後出会う様々な対人的葛藤やストレスに対しても、適切に対応できる可能性が増すものと考えられる。また、いじめや不登校を未然に予防するためにも、対人関係で悩みや不安をかかえる児童には、その不安を取り除いてやる支援が必要である。現在、特別に問題を抱えていない児童にとっても、対人的な問題を解決する能力やお互いの意志を的確に伝え合うコミュニケーション力を高めるなどの社会性を伸ばすことは、生きる力を育む上で重要である。

そこで、「ソーシャルスキル教育」を実践することで、社会性を身につけ、学級内におけるよりよい人間関係を育んでいけると考え、本テーマを設定した。

II 目指す子ども像

仲良く助け合い、思いやりの心をもって他者と関わり、自主的、実践的によりよい人間関係を築こうとする児童

III 研究の目標

ソーシャルスキル教育の実践を通して、よりよい人間関係の育成を目指したグループアプローチのあり方を探求する。

IV 研究仮説

1 基本仮説

ソーシャルスキル教育を意図的・計画的に実践することにより、他者との関わり方が身につき、よりよい人間関係を育むことができるであろう。

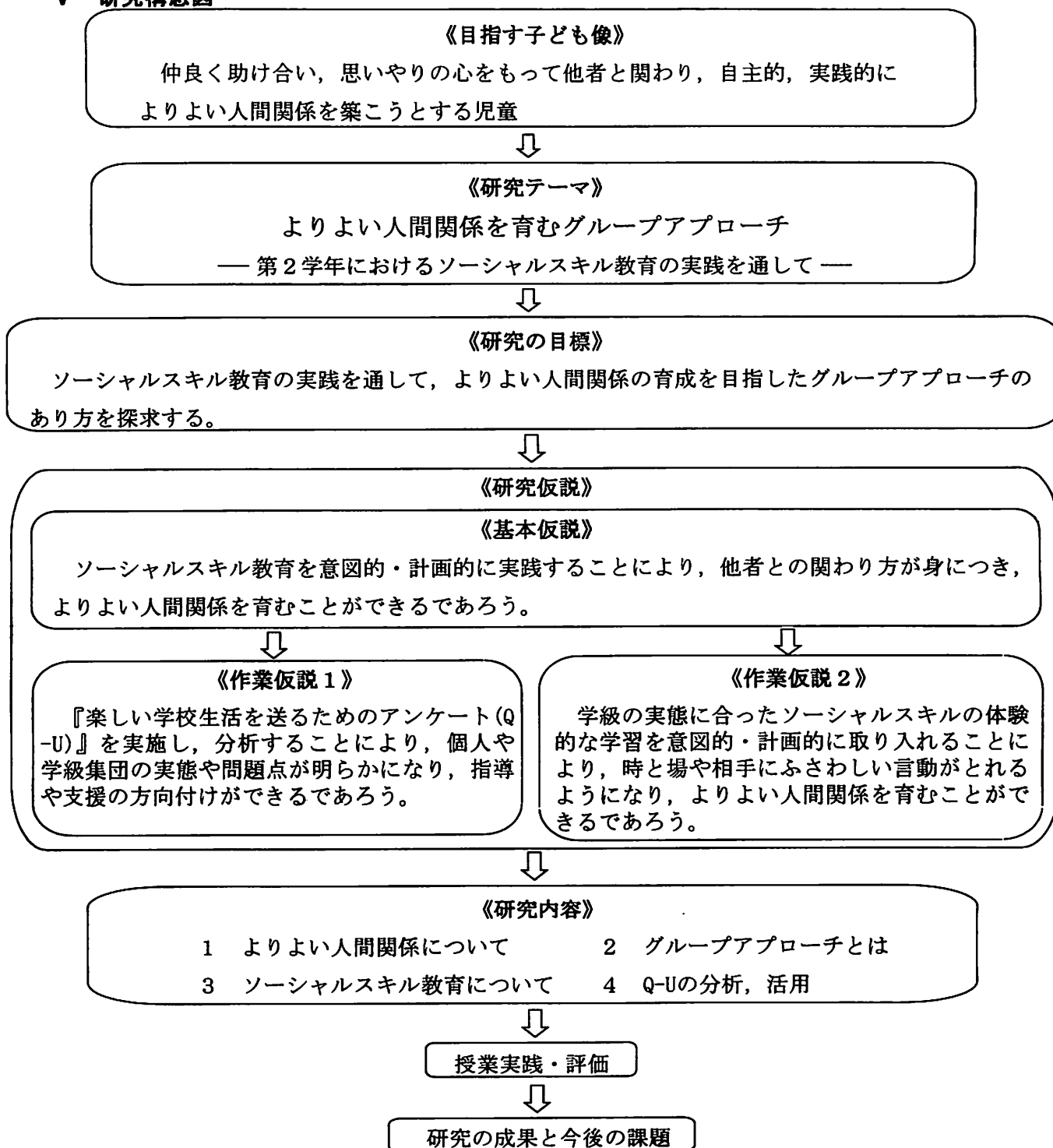
2 作業仮説

(1) 『楽しい学校生活を送るためのアンケート(Q-U)』を実施し、分析することにより、

個人や学級集団の実態や問題点が明らかになり、指導や支援の方向付けができるであろう。

(2) 学級の実態に合ったソーシャルスキルの体験的な学習を意図的・計画的に取り入れることにより、時と場や相手にふさわしい言動がとれるようになり、よりよい人間関係を育むことができるであろう。

V 研究構想図



VI 研究内容

1 よりよい人間関係について

『小学校学習指導要領解説特別活動編』では、学級活動で育てたい「望ましい人間関係」について、「楽しく豊かな学級生活づくりのために、互いに尊重しよさを認め合えるような人間関係である」としている。特に低学年では、「仲良く助け合おうとする人間関係」、中学年では「協力し合おうとする人間関係」、高学年では「信頼し支え合おうとする人間関係」の育成を重視している。また、望ましい人間関係を築く態度の形成を図る具体的な指導内容として「友達と仲良く、仲直り、男女の協力、お互いのよさの発見、違いを認め合う、よい言葉や悪い言葉、親友をつくる、などが考えられる」としている。

学級内における人間関係を考えたとき、河村茂雄氏は、「教育成果が良好だと判断される学級の状態は、『親和的なまとまりのある学級集団』の状態になっている」とQ-Uのデータから述べている。このような学級集団の状態に大きな影響を与える要因は、次の2点としている。

<ルールの確立>

学級内の対人関係に関するルール、集団活動・生活をする際のルールのことで、学級全員に理解され、定着していることが必要。ルールが定着していれば、対人関係のトラブルが減少し、子どもたちは人から傷つけられないという安心感のなかで、友人との交流も促進される。

<リレーションの確立>

リレーションとは、互いに構えのない、ふれあいのある本音の感情交流がある状態。学級内の対人関係にリレーションが育つことで、子ども同士の間仲間意識が生まれ、授業、行事、学級活動などの活動が、協力的に活発になされるようになる。

本研究で、めざす学級集団は、「親和的なまとまりのある学級集団」であり、よりよい人間関係を「ルール」と「リレーション」が確立して

いることと捉えることとする。

2 グループアプローチとは

グループアプローチとは、個人の成長・教育、個人間のコミュニケーションの発展と改善、組織の開発や変革などを目的として、集団の機能や特性を積極的に用いる各種アプローチの総称である。集団の機能や特性とは、同じ集団に所属するもの同士の協同の活動や、日々の生活の中で発生する人間関係の相互作用、相互に建設的な影響を伝え合う力である。河村氏は、このようなグループアプローチの考え方を、「子どもたちの心理社会的な発達を系統的に支援しようという開発的な学級経営に、まさに活用できるもの」としている。

学校教育に取り入れられている主なグループアプローチとして、ライフスキル教育、グループ・ワーク・トレーニング (GWT)、構成的グループ・エンカウンター (SGE)、ピア・サポート・プログラム、アサーショントレーニング、ストレス・マネジメント教育、ソーシャルスキル教育などが挙げられる。本研究では、ソーシャルスキル教育を中心に用いることとする。

3 ソーシャルスキル教育について

(1) ソーシャルスキルとは

ソーシャルスキル (social skills) のソーシャルとは「社会的」「対人的」「人づき合い」スキルとは「技」「技能」「技術」を意味し、心理学では、人間関係に関する知識と具体的な技術やコツを総称してソーシャルスキルと呼んでいる。

ソーシャルスキルは、学習性のあるものとして捉え、対人関係のまずい子は、これまでにソーシャルスキルを学習してこなかったか、不適な対応の仕方を学習してきたと考える。つまり、性格や気質など変化しにくい個人の内的な要因ではなく、新しく学習すれば、あ

るいは、改めて学習し直せば身につくものであるという視点で捉える。

(2) 定着させたいソーシャルスキル

河村氏は、学級生活で必要とされるソーシャルスキルとして、「配慮のスキル」と「関わりのスキル」の2つの領域を挙げている。

「配慮のスキル」とは、「何か失敗したときに、ごめんなさいと言う」「友達が話しているときは、その話を最後まで聞く」など、対人関係における相手への気遣い、対人関係における最低限のマナーやルール、トラブルが起きたときにセルフコントロールしたり自省したりする姿勢、などの知識やさりげない気遣いの行動が含まれたものとしている。

一方、「関わりのスキル」とは、「みんなと同じくらいに話す」「自分から友達を遊びに誘う」など、人と関わるきっかけづくり、対人関係の維持、感情交流の形成、集団活動に主体的に関わる姿勢など、能動的な行動が含まれたものとしている。

小林正幸氏は、学校教育で獲得させてほしい最低限必要なスキルとして、大きくは4種類、12のソーシャルスキルを挙げている。それらは、下記の通りである。

ソーシャルスキル教育の12の基本

<基本的なかかわりスキル>

- あいさつ
- 自己紹介
- 上手な聞き方
- 質問する

<仲間関係発展・共感的スキル>

- 仲間の誘い方
- 仲間の入り方
- 温かい言葉かけ
- 気持ちをわかって働きかける

<主張行動スキル>

- やさしい頼み方
- 上手な断り方
- 自分を大切にす

<問題解決技法>

- トラブルの解決策を考える。

そこで、本研究では、目指す子ども像と児童の実態を考慮し、スキルを選定し、取り組むこととする。

(3) ソーシャルスキル教育の進め方

自然のままではソーシャルスキルが身につけにくくなっている現状の中、学校で意図的・計画的に教育していく技法が「ソーシャルスキル教育」である。

ソーシャルスキル教育は、言語的教示→モデリング→リハーサル→フィードバック→定着化が基本的な流れとなっている。

<ソーシャルスキル教育の流れ>

学習の流れ	留意事項
言語的教示 (インストラクション)	学習すべきスキルを特定した上で、そのスキルを身につける意義と意味を話して聞かせたり、話し合ったりする。
モデリング	よいモデルや悪いモデルを見せて、スキルの意味や具体的な展開の仕方を理解させる。
リハーサル (ロールプレイ)	頭の中や実際の行動で何回も繰り返し反復させる。
フィードバック	インストラクションに従って実行した行動や、モデリングやリハーサルで示した行動に対して、適切である場合には褒め、不適切である場合には修正を加え、やる気を高める。
定着化	日常場面で実践されるよう促す。

4 Q-Uの分析と活用

(1) Q-Uとは

Q-U (QUESTIONNAIRE-UTILITIES) とは、『楽しい学校生活を送るためのアンケート』という標準化された心理テストで、児童生徒の学校生活での満足度と意欲、学級集団の状態を

質問紙によって測定するものである。Q-Uは、「いごちのよいクラスにするためのアンケート（学級満足度尺度）」と「やる気のあるクラスをつくるためのアンケート（学校生活意欲尺度）」の2つの心理テストから構成されている。この2つから、子どもたち一人一人についての理解と対応方法、学級集団の状態と今後の学級経営の方針をつかむことができる。

「学級満足度尺度」の結果からは、早急に支援すべき学級内の子どもは誰かということや、学級集団の状態が悪い方向にっていないかを把握することができる。

「学級満足度尺度」の承認得点は、子どもたちの存在や行動が、級友や教師に承認されているか否かを示し、リレーションの確立と高い相関がある。

被侵害得点は、不適応感やいじめ・冷やかしなどを受けているかどうかを表す。ルール の 定着と深く関わっている。

この2つの得点から、学級生活満足群、非承認群、侵害行為認知群、学級生活不満群の4つの群（※要支援群は、学級生活不満群に含まれる）のどこに分類するかによって、子どもたちの特徴を把握する。（図1）

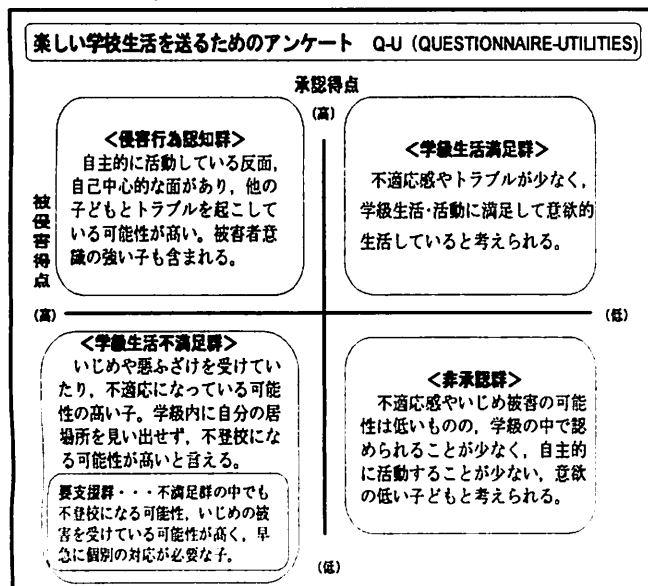


図1 学級満足度尺度結果の分類と特徴

「学校生活意欲尺度」は、各領域の合計得点から、友達関係、学習意欲、学級の雰囲気などの領

域に対する意欲が低いかを知ることができる。「学級満足度尺度」と「学校生活意欲尺度」の結果を合わせて見ることで、分析的に理解することや教師の具体的な対応の目安となる。

(2) Q-Uの分析、活用

図2は、1回目（6月）に本学級で実施したQ-Uの結果である。2学年に進級し、クラス替えからわずか2ヶ月であるため、児童の間で被侵害得点も承認得点も差が大きい。学級生活満足群にプロットされた児童は52%で全国平均の41%を11ポイント上回っている。しかし、非承認群にプロットされた児童は34%で、全国平均18%の約2倍である。このことは、児童の意欲に大きな差が見られ、人間関係も希薄であることを意味する。そこで、リレーションの確立のため、「あいさつゲーム」や「じゃんけん列車」「なんでもバスケット」「ほめほめ大会」などの構成的グループエンカウンターエクササイズを授業のなかで積極的に取り入れるようにした。

また、学級生活不満群にプロットされている4人については、意識して観察したり言葉かけをしたり、座席やグループ編制の際に考慮するようにした。

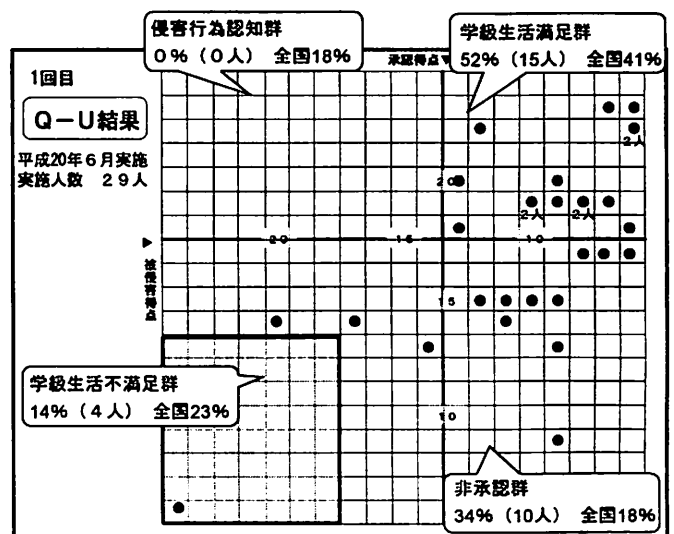


図2 1回目 Q-U（学級満足度尺度）結果

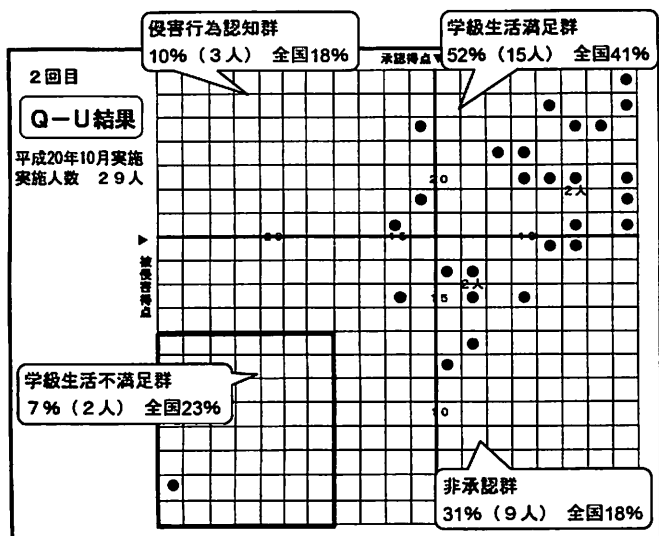


図3 2回目 Q-U (学級満足度尺度) 結果

図3は、2回目(10月)に実施したQ-Uの結果である。前回の調査で非承認群にプロットされていた児童10人のうち5人が、望ましい方向(学級生活満足群)への変容が見られた。しかし、望ましくない方向へ変容した児童も5人見られた。そのため、学級生活満足群は、前回と同じ52%にとどまった。

また、侵害行為認知群は1回目の調査で0%であったのに対し、今回の調査では10%(3人)に増えた。2学年に進級してから半年の間に、対人関係でトラブルを起こしている可能性も考えられる。被害者意識の強い児童も含まれることも考慮し、児童同士の対人関係の調整を中心とした配慮が必要であると捉える。

学級生活不満足群にプロットされた児童は前回より減って7%(2人)であった。前回、要支援群にプロットされた児童Aは、今回も要支援群にプロットされた。家庭の環境も大きく影響しているものと思われるが、児童Aの学校生活における意欲を領域別に見ると、学校生活意欲尺度の3つの領域(友達関係・学習意欲・学級の雰囲気)のうち、友達関係の領域で学級平均が10点であるのに対し、児童Aの得点は3点で極端に低い結果であった。このことから、友達関係づくりが大きな課題であると考えられる。(図4)

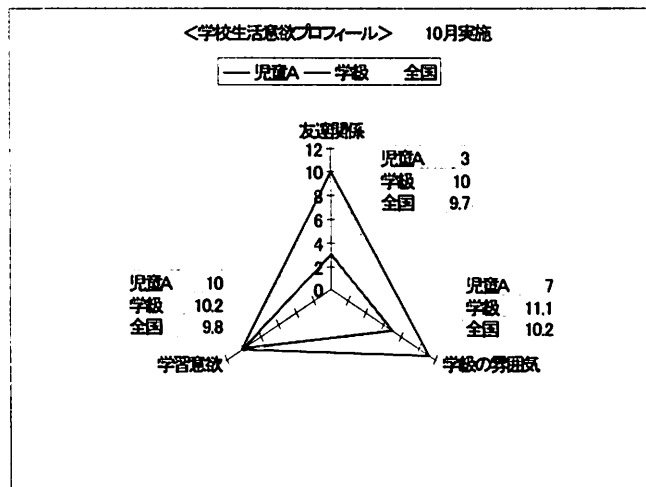


図4 児童Aの学校生活意欲プロフィール

これらの結果から、ソーシャルスキル教育の中でも、仲間関係を発展させ互いに支え合う関係をつくるために必要なスキルを選定し取り組むこととした。

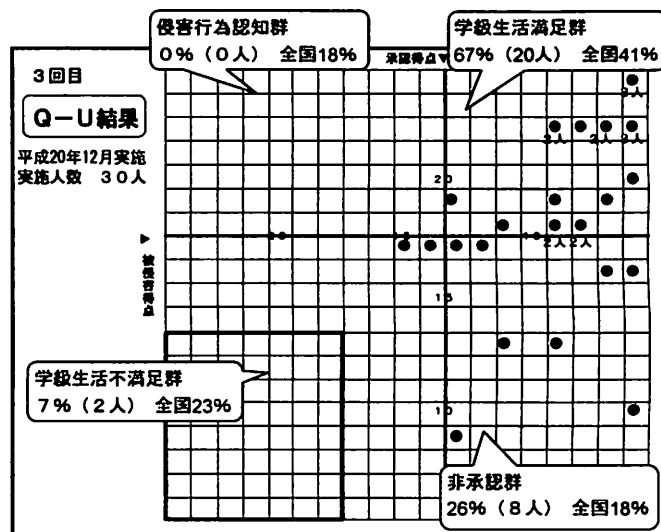


図5 3回目 Q-U (学級満足度尺度) 結果

図5は、3回目(12月)の調査結果である。学級生活満足群は67%で、前回より15ポイント上昇した。これは、実践事例1を終了し、実践事例2の途中の調査となったため、ソーシャルスキル教育の効果が表れたものと思われる。

非承認群は、5ポイント減少し26%になった。その中には転入生も含まれる。侵害行為認知群は、0%であった。

学級全体を見ると、縦に伸びた分布となってい

る。このことから、ルールは定着しているものと思われる。しかし、承認得点の差はまだ大きく、児童同士の関係にはまだ距離があるものと思われる。転入生も含めて、承認感の低い児童が活躍できる場面や児童同士の認め合いにつながるような活動を取り入れるなどの工夫が必要であると考えます。

前回要支援群にプロットされていた児童Aは、学級生活満足群へ大きく変容が見られた。児童Aの日記の中にも「学校が楽しくなりました。」「2年3組のみんな大好き。ずっとずっと友だち」などの表記が見られるようになり、学校で見せる表情も明るく、友だちとの関わりも活発になった。

図6は、4回目（2月）に実施したQ-Uの結果である。学級生活満足群が60%（18人）で、前回より7ポイント減少した。しかし、承認得点の差は、少し縮まった。児童Aは、今回も学級生活満足群にプロットされている。意欲的な生活を送っているものと思われる。しかし、残り40%の児童は今後も配慮や個別対

応が必要である。

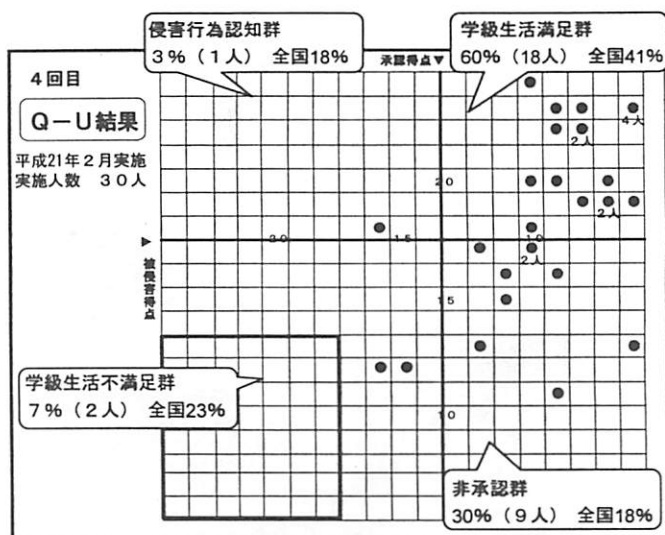


図6 4回目 Q-U（学級満足度尺度）結果

Ⅶ 授業実践

1 実践事例1

(1) 題材名

「一緒に遊ぼう」＜仲間の誘い方＞

(2) ねらい

○遊びの中に友達を誘うことができる。

(3) 本時の展開

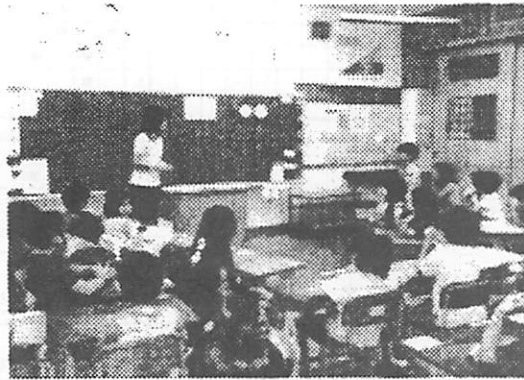
	学習活動の内容	指導上の留意点
	1 本時の学習のねらいをつかむ。(インストラクション)	<ul style="list-style-type: none"> 一緒に遊びたいけど、自分から「仲間に入れて」と言い出せなかった経験などについて話し合う。 自作紙芝居『どうしたらいいかな？考えてみよう!』（図7）から、本時の学習のねらいをつかませる。
導 入		<p>①もうすぐ2年生と幼稚園生との交流会。</p> <p>②2年生の教室では、幼稚園生を楽しませようと、その準備に大忙しです。</p> <p>③さて、いよいよ交流会の日。幼稚園生が先生に連れられ、2年生の教室へやってきます。</p> <p>④ボーリングに魚釣りゲーム、幼稚園生は2年生が作ったもので楽しそうに遊んでいます。</p> <p>⑤あれ、あれ。先生の後ろで恥ずかしそうにかくれている子がいます。</p> <p>⑥一緒に遊ぶための誘い方を考えましょう。</p>

図7 自作紙芝居

2 教師と代表の児童の演じる様子(図8)を見て、話し合う。

・言葉だけでなく、非言語的な要素(相手との距離、目線、声の大きさ、表情など)にも着目させる。

モデリング



(話し合いの様子)



(教師と代表児童によるモデリング)



あい手に近づく。



あい手をきちんと見る。



聞こえる声で言う。



えがおで言う。

図8 モデリングの様子

3 グループ対抗でゲーム「一緒に遊ぼう」を行う。(リハーサル)

・ゲームのやり方を説明し、1グループずつ誘う側を体験させる。
 <やり方>

- ・誘われる側の児童は全員、教室の後ろに並んで立つ。
- ・誘う側の児童は、「①相手に近づき」「②相手をきちんと見て」「③聞こえる声」と「④笑顔」で「一緒に遊ぼう」と誘う。
- ・①～④ができていたら、誘われた側は「いいよ」と言って、手をつなぎ席に戻る。
- ・短い時間で、全員誘い終えたグループが勝ちとする。



図9 リハーサル(ゲーム「一緒に遊ぼう」)の様子

4 本時の学習で、感じたこと・気づいたことを振り返りカードに書いて、発表する。

- ・始めに誘われた児童に、誘われたときの気持ちをインタビューしたり、最後に誘われた児童に、待っているときの気持ちをインタビューしたりする。
- ・振り返りカード(図10)に記入させ、できるだけ多くの児童に発表させる。
- ・実際の場合(幼稚園生との交流会)での実践を促す。

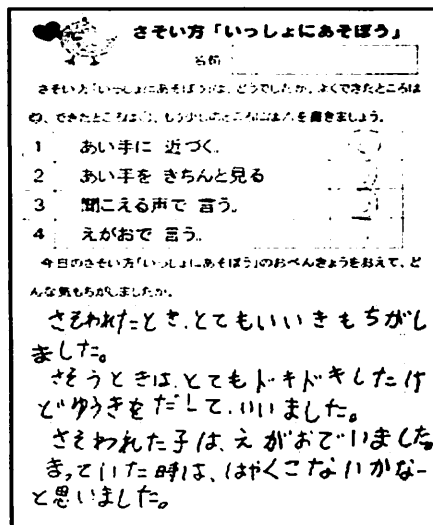


図10 振り返りカード

2 実践事例2

(1) 題材名

「温かいメッセージを伝えよう」

(2) 題材設定の理由

これまでの学習の中で児童は、構成的グループ・エンカウンターやソーシャルスキル教育を経験している。しかし、生活場面では、聞いていてつらくなるような言葉のやりとりがまだ見られる。そこで、相手の気持ちを考えることや、自分の言動が相手に与える影響について気づかせ、対人関係の知識や技能を身につけることで、本研究で目指す「仲良く助け合い、思いやりの心をもって他者と関わり、自主的、実践的によりよい人間関係を築こうとする児童」の育成につながるものと考えた。

第1時の「温かい言葉・ちくちく言葉」では、同じ言葉でも人によって受け取り方が違うことを体験的に理解させ、今まで人から言われていやな思いをした経験について話し合う場とする。児童は、これまでを振り返ったり、教師のモデリングを見たりして、「温かい言葉」と「ちくちく言葉」を理解することができるであろう。

第2時～第4時は、人と気持ちよく付き合うためのスキルをロールプレイを通して学べるようにする。ここでは「褒める」「励ます」「謝る・気遣う」「感謝する」などのスキルを取り扱うこととする。具体的な場面における体験的なソーシャルスキル教育の実践を通して、時と場や相手にふさわしい言動がとれるようになり、本研究のテーマ「よりよい人間関係を育むグループアプローチ」に迫れるものと考え、本題材を設定した。

(3) 児童の実態

表1は、事前アンケート調査の結果である。質問1の「友達に対して『すごいね』『上手だね』とよく褒めてあげるほうだ」という問いに対し、肯定的回答(「とてもそう思う」「わりとそう思う」)をした児童は71.4%で、否定的回答(「あまり思わない」「全然そう思わない」)が7.1%、「どちらでもない」が21.1%という結果であった。質問2「友達に対して『がんばってね』などの励ましの言葉をかけてあげるほうだ」では、否定的回答は0%だったものの、肯定的回答をした児童は64.3%で、残り35.7%の児童は「どちらでもない」と回答している。発達段階的に、まだ自己中心的な傾向にある2年生ではあるが、本研究テーマである「よりよい人間関係を育む」ため、もっと他人の努力や成果に目を向けさせ、積極的に賞賛や励ます言葉かけができるように導く必要を感じる。質問3「悲し

そうしている友だちを見ると、よく『どうしたの』と声をかけてあげるほうだ」や質問4「友達が自分に対して、うれしいことをしてくれた時に、素直に『ありがとう』と言える」の問いでは約85%の児童が肯定的回答をしていた。

表1 アンケート調査の結果

(平成20年10月実施 実施人数28人)

		うと 思て うも そ	うわ 思り うと そ	もど なち いら で	わあ なま いり 思	思全 わ然 なそ いう
質問1	友達に対して「すごいね」「上手だね」とよく褒めてあげるほうだ。	15人 53.6%	5人 17.9%	6人 21.4%	1人 3.6%	1人 3.6%
質問2	友達に対して「がんばってね」などの励ましの言葉をかけてあげるほうだ。	14人 50.0%	4人 14.3%	10人 35.7%	0人 0%	0人 0%
質問3	悲しそうにしている友だちを見ると、よく「どうした」と声をかけてあげるほうだ。	21人 75.0%	3人 10.7%	3人 10.7%	1人 3.6%	0人 0%
質問4	友達が自分に対して、うれしいことをしてくれた時に、素直に「ありがとう」言える。	22人 78.6%	2人 7.1%	2人 7.1%	2人 7.1%	0人 0%

しかし、日頃の児童の様子を見ると、「だまれ」「うざい」「あっちに行け」など攻撃的な言葉や冷たい言動が原因でトラブルになったり、不安や悩んだりしている子が少なくない。相手の立場に立ち、思いやりの心をもって接することの大切さは殆どの児童が知識として理解しているものと思われるが、実際の行動には反映せず、攻撃的な言葉や冷たい言動を示してしまう児童がしばしば見受けられる。このような言動を、児童間で抑制できるような学級の雰囲気づくりが課題となろう。

また、本学級には引っ込み思案の児童や高機能自閉症の児童、12月に転入してきたばかりの児童がおり、配慮が必要である。

(4) 指導について

指導にあたっては、ソーシャルスキル教育の基本的な流れ（言語的教示→モデリング→リハーサル→フィードバック→定着化）に沿って行う。

導入においては、児童の緊張感や抵抗感をなくし、リラックスした雰囲気やコミュニケーションを促進するためのゲームを行うなどの工夫をする。そのとき、学習する内容に関連するものを取り入れるようにする。

言語的教示は、その後の学習の意欲につながるよう簡にして要を得たものになるようによく吟味する。展開においては、まず「冷たいメッセージ」のモデリングを示し、相手を嫌な気持ちにさせていることを全員で確認できるようにする。次に、「温かいメッセージ」を示し、よい結果が得られたところも含めて見せるようにする。結末の違いに気をつけて「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」を対比させ、相手に及ぼす影響を感じ取らせるようにする。モデリングは、教師や児童で行うことが考えられるが、「冷たいメッセージ」を伝える場合、傷つく側や傷つける側を児童にさせないように配慮したい。また、紙芝居やイラスト、ペープサートを使うなどして児童がイメージしやすいよう教具の工夫をする。

リハーサルでは、ロールプレイを通して、実際の場面で感じるであろう緊張感や不安を克服して日常生活で実行する意欲や自信をもたせるようにしたい。ただし、ここでは、「温かいメッセージ」を伝えることによる心地よさを体験することが学習のねらいであるので、「冷たいメッセージ」を考えたり、ロールプレイを行ったりすることは避けたい。不安や緊張の強い児童に対しては、声を合わせて一緒に台詞を言うなどの支援を行うようにする。

また、フィードバックは教師だけでなく、仲間からの好意的なフィードバックの場も設定するように

したい。

ソーシャルスキルは、即座に身につくものではないので、家庭にも協力してもらえらるるように働きかけたり、学習後、期間を決めてソーシャルスキルの実行を報告するカードを作成して報告させるなど継続的な支援で、定着化を図りたい。

(5) 指導計画

時	題材名<教科・領域>○ねらい	授業の様子
1	<p>温かい言葉・ちくちく言葉 <学活></p> <p>○普段使っている言葉を振り返り、言葉が引き起こす感情に気づき、これからの生活に活かしていこうとする意欲を高める。</p>	<p>・同じ言葉でも、それぞれ受け止め方が違うことを描画によって実感させる。(隣の人の絵を見たり相談したりせず、教師の指示通り画用紙に四角や丸を描く。)</p> <div data-bbox="523 667 1470 1014" data-label="Image"> </div> <p>図11 児童が描いた絵</p> <p>・これまでに言われていやだった言葉をワークシートに書き出し、これからは使わないようにすることを学級全員で約束し、封筒に入れて封印する。</p> <p>・児童が発表した「これまでで言われてうれしかった言葉」は、紙に書き出し教室に掲示する。</p>

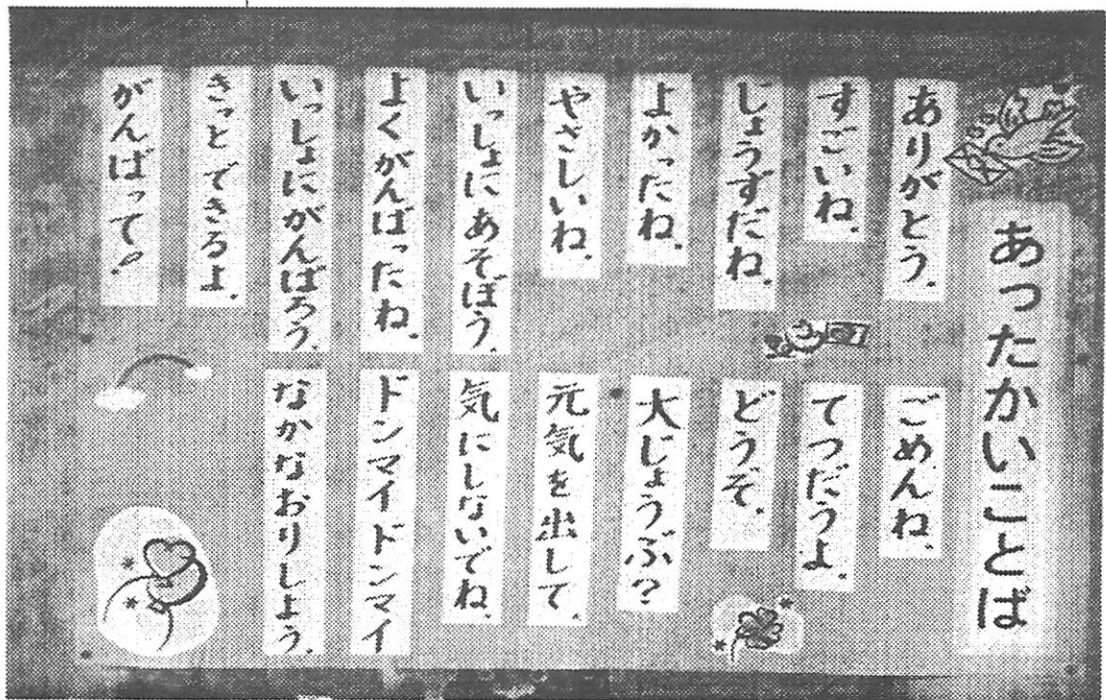


図12 児童が発表した「これまで言われてうれしかった言葉」

温かいメッセージを伝えよう① (褒める) <学活>

○言葉には「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」があることに気づき、がんばった友達に対して温かいメッセージを伝えることができるようにする。

・場面1は、教師が提示した「台詞入りシート」(図13)の通りにロールプレイを行う。

・次に、場面2について「自分で考えた(温かい)メッセージ」をワークシート(図14)に記入し、それをもとにロールプレイを行う。

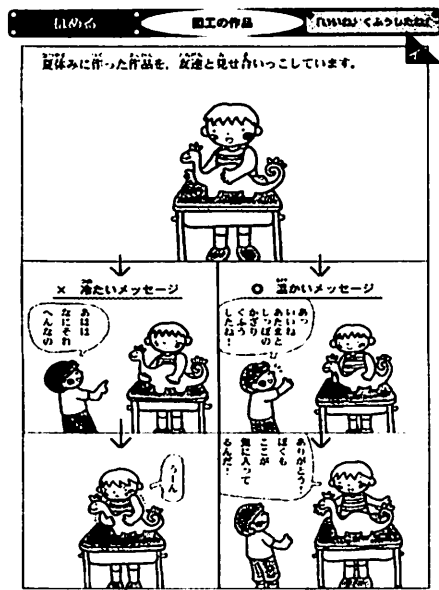


図13 台詞入りシート 図14 児童が記入したワークシート

温かいメッセージを伝えよう② (励ます) <学活>

○「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」が相手に与える影響を理解し、がんばっている友達を励ます「温かいメッセージ」を考え、伝えることができるようにする。

・場面1で相手に与える影響(結末)の違いについて話し合う。(図15)

・場面2で好ましい結果をもたらせる「温かいメッセージ」を考え、ロールプレイを行う。(図16)




図15 場面1のワークシート

図16 場面2のワークシート

2

3

「本時」

<p>温かいメッセージを伝えよう③（謝る・気遣う／感謝する）＜道德＞</p> <p>○「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」が相手に与える影響を理解し、「温かいメッセージ」をかけ合う体験を通して友達とのよりよい人間関係を築いていくことができるようにする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・「ごめんなさい」を言われる、言われない、言う、言われないの4つの立場を経験することにより、「温かいメッセージ」は、言っても言われてもよい気持ちになることを実感する。（図17） ・道德の副読本（「みんなで考える道德2年」日本標準）を活用して、慌てて近くにいた人の足を踏んだ場面について、謝り、相手を気遣う言葉かけについて、非言語的な面も含めてロールプレイを行う。 ・その他、学校生活でよく見られる謝る・気遣う、感謝する場面については、プロジェクターを活用し、提示する。 	 <p>図17 ワークシート</p>
---	--	---

(6) 本時の指導 (3 / 4時)


① 目標

- 「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」が相手に与える影響を理解する。
- 励ます場面における「温かいメッセージ」を考え、伝えることができるようにする。

② 授業仮説

- 「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」が相手に与える影響を感じ取らせ、話し合うことにより、「不適切な行動を遂行しない」ことが学級集団の意識として共有されるであろう。
- リハーサル（ロールプレイ）において、生活上よくある場面を設定することにより、児童がイメージしやすくなり、自分なりの「温かいメッセージ」を考えたり伝えたりすることができるであろう。

③本時の展開

	学習活動	教師の支援・留意点	資料等
<p>導入</p>	<p>1 ゲーム遊びを行う。</p>  <p>図18 ゲームの様子</p> <p>2 本時のめあてを知る。</p> <p>温かいメッセージを伝えよう</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・前時に学習した「褒める」スキルを活用したゲームを通して、児童の緊張をほぐし、リラックスした雰囲気をつくるようにする。 ・ゲーム「ほめほめじゃんけん」の仕方を説明する。 ＜やり方＞ ・じゃんけんで負けた人は、勝った人に「強いですね」「かっこいいね」などと褒める。褒めてもらった方は、「どうもありがとう」と言う。5人とじゃんけんをしたら席につく。 ・前時の学習を想起し、本時のめあてを提示する。 ・「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」が相手に与える影響を言語的に教示する。 	

3 「冷たいメッセージ」と「温かいメッセージ」のモデリングを見て、それぞれの言葉が相手に与える影響を理解する。

- ・ペープサートを活用し、「冷たいメッセージ」と「温かいメッセージ」のモデリングを行い、相手に与える影響を対比させる。
- ・「友だち」の気持ちをその都度確認することで、「わたし」が伝えたメッセージが相手に与える影響を理解させる。

・「友達」と「わたし」のペープサート

《場面1》

休み時間に勉強をしている友達があります。授業中に終わらなくて、続きをがんばっているのです。

＜冷たいメッセージ＞

友達 「よし、あともう少しだ。がんばるぞ。」

わたし 「まだ終わってなかったの。ぼくはとっくに終わっているよ。」

友達 「うるさいなー。」

わたし 「遊びに行こうっと。」

友達 「……………」(いいな。ぼくも行きたいな。)

＜温かいメッセージ＞

友達 「よし、あともう少しだ。がんばるぞ。」

わたし 「〇〇さん、がんばって。」

友達 「うん。ありがとう。」

わたし 「終わったら一緒に遊ぼう。」

友達 「うん。」(よーし。がんばるぞ。)

・場面1の図

・＜冷たいメッセージ＞の図

・＜温かいメッセージ＞の図

4 《場面1》の「冷たいメッセージ」と「温かいメッセージ」の結末の台詞を考え、発表し合う。

- ・ワークシートを配付し、場面1について、2つのメッセージの結末を考えさせることにより、「冷たいメッセージ」と「温かいメッセージ」が相手に与える影響を理解させる。

・ワークシート

5 《場面2》の「温かいメッセージ」を自分で考えてワークシートに書き、ロールプレイを行う。

- ・好ましい結果をもたらせた「温かいメッセージ」を考えさせる。

・場面2の図
・＜冷たいメッセージ＞の図

・＜温かいメッセージ＞の図

《場面2》

体育の時間に、ドッジボールをしていました。同じチームの友達が、てきのチームに向かってボールを投げましたが、ぜんぜんとどきませんでした。

＜練習の進め方＞

- 1 役を決める。
- 2 ワークシートを見ながら練習する。
- 3 ワークシートを見ないで友達を見て練習する。
- 4 身振りや手振り、表情も入れてみる。

- ・「練習の進め方」と「やくそく」を示し、考えた台詞を二人組みで役割を交代してロールプレイさせる。
- ・ロールプレイは「温かいメッセージ」のみ行わせ、ふざけるなどして「冷たいメッセージ」のロールプレイを行わせないように目を配る。
- ・意欲的に練習しているペアから、全体の前でロールプレイさせ、仲間からの好意的なフィード

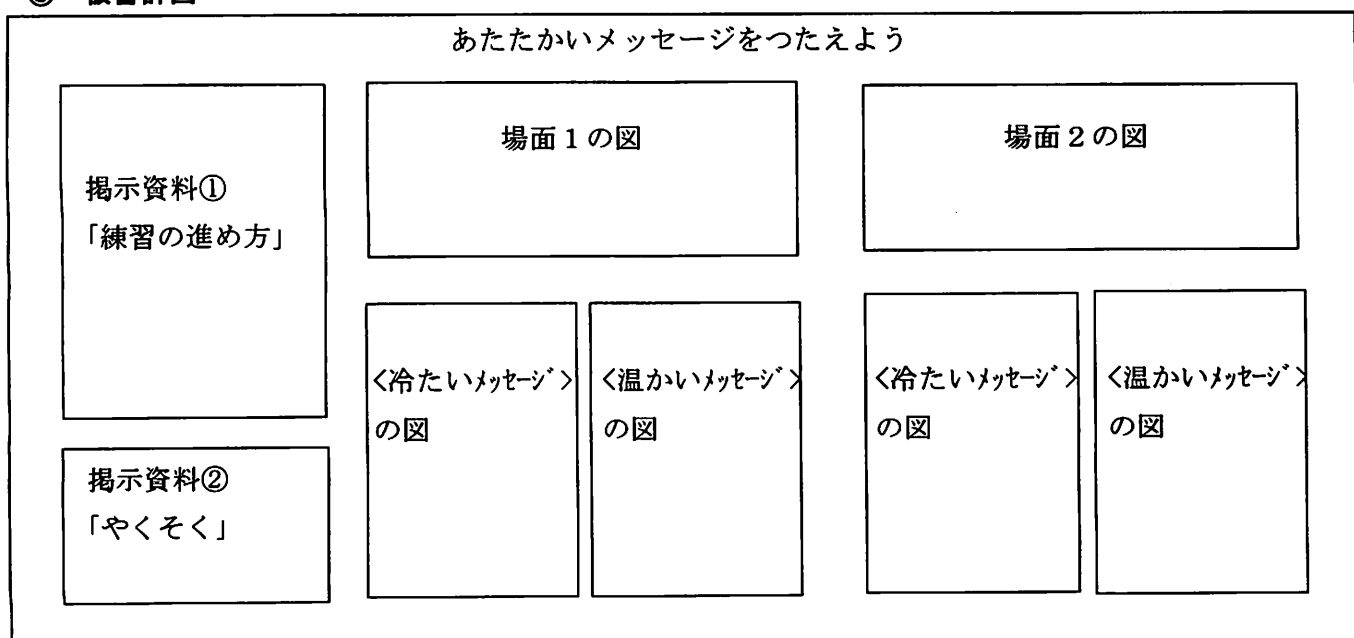
・掲示資料①
「練習の進め方」
・掲示資料②
「約束」

	<約束> ☆真剣に練習する。 ☆友達のいいところを見つける。 ☆自分で工夫する。	バックを促し、認め合えるようにする。	
ま と め	6 本時のまとめをする。	・振り返りカードに本時の学習で気づいたことや 思ったことを記入させる。 ・何名かの児童に発表させる。	・振り返りカード

④ 評価

- 2つの言葉かけが相手に与える影響がわかり、「温かいメッセージ」を伝えたり受けたりする体験を通して心地よさを感じることができたか。

⑤ 板書計画



(7) 検証授業の結果と考察

〈授業仮説1〉
 「温かいメッセージ」と「冷たいメッセージ」が相手に与える影響を感じ取らせ、話し合うことにより、「不適切な行動を遂行しない」ことが学級集団の意識として共有されるであろう。

- 場面の様子をペープサートやワークシートのイラストで示すことで、相手に与える影響(結果)の違いをイラストの表情などから感じ取ることができた。
- 「冷たいメッセージ」を伝えた場合には、「そんなこと言われたらやる気なくしちゃうよ。」「ひどいよ。がんばっているのに…。」などの反応が見られた。逆に「温かいメッセージ」を伝えた場合には、「ありがとう。」「がんば

るよ。」などの発言やワークシートへの記入が見られた。これらについて話し合うことにより、不適切な行動は遂行しないことを学級全体の場で確認することができた。

〈授業仮説2〉
 リハーサル(ロールプレイ)において、生活上よくある場面を設定することにより、児童がイメージしやすくなり、自分なりの「温かいメッセージ」を考えたり伝えたりすることができるとであろう。

- 教師が提示した場面におけるメッセージをどの子もワークシートに記入することができた。「次、がんばろう。」「気にするな。チャンスはたくさんあるから。」「大丈夫。失敗は成功

の基だから。」などの言葉がワークシートやロールプレイの中で見られたことから、「温かいメッセージ」を考えたり伝えたりすることができたと考える。

Ⅷ 研究の考察

1 作業仮説（1）の検証

『楽しい学校生活を送るためのアンケート（Q-U）』を実施し、分析することにより、個人や学級集団の実態や問題点が明らかになり、指導や支援の方向付けができるであろう。

(1) 手だて

Q-Uを年間4回実施することで、支援を要する児童や学級集団の実態把握に努める。

(2) 結果と考察

① 学級満足度尺度の結果から（図19参照）

- 4回のQ-Uの結果、学級生活満足群の児童は、3回目（12月）の調査をピークに増えており、望ましい方向にあると言える。
- 学級生活不満足群の児童は、1回目の調査より減少し、7%を保っている。ここにプロットされた児童は、今後も継続して実態把握に努める必要がある。
- 4回の調査を通して、非承認群が全国値より高い数値を示している。この分布パターンは、ルールは確立しているものの、リレーションの確立がやや低く、学級の状態としてはかたさが見られることを意味している。教師は、評価の視点をもっと多様化させ、児童同士もさまざまな視点で認め合えるような場を設定したり、承認得点の低い子どもに対して、認める行動・がんばりを促す言葉がけをしたりすることが求められるであろう。

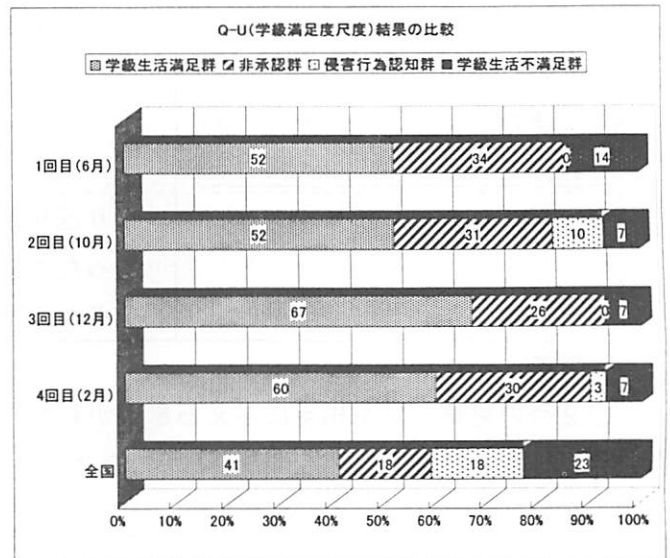


図19 学級満足度尺度の結果

② 学校生活意欲尺度の結果から（図20参照）

- 3つの領域ともに上昇傾向が見られた。これは、仲間関係を発展させ、互いに支え合う関係づくりをねらいとしたソーシャルスキル教育へ取り組んだ効果の表れと考える。学習意欲と学級の雰囲気領域においては、12月より2月は0.2ポイント低下した。これは、インフルエンザや風邪の流行で体調不良を訴える児童が多かったことと、学習発表会へ向けての練習が続き、張り詰めた雰囲気であったことが影響したものと思われる。

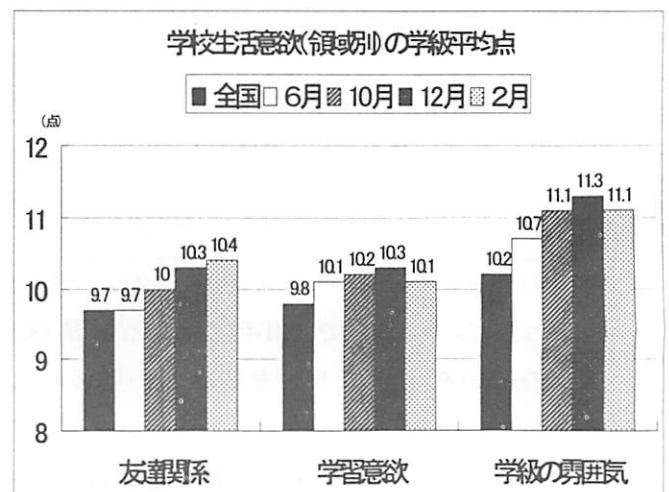


図20 学校生活意欲（領域別）の学級平均点

③ 児童の変容

- 図21は1回目（6月）の調査と4回目（2月）

の調査結果から望ましい方向へ大きく変容が見られた児童（9人）の変化の様子を示している。学級集団の実態や支援が必要な児童を、教師が客観的に把握し、意識的に対応したことが児童の変容につながったものと思われる。

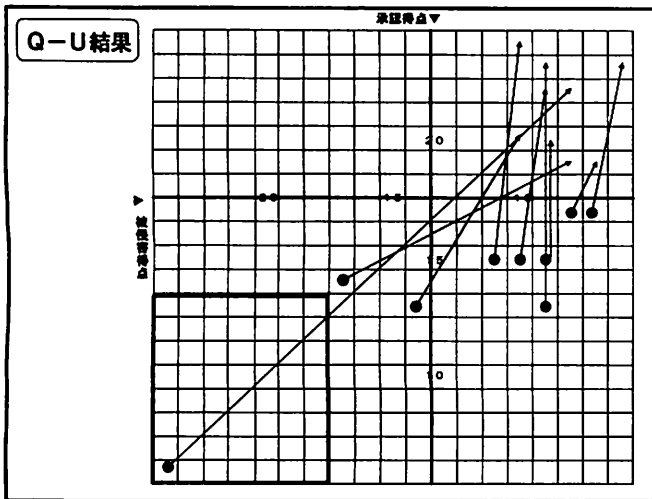


図21 望ましい方向へ変容が見られた児童

以上のことから、Q-Uを実施し、分析することにより、個人や学級集団の実態や問題点が明らかになり、指導や支援の方向付けはできたと考える。

2 作業仮説（2）の検証

学級の実態に合ったソーシャルスキルの体験的な学習を意図的・計画的に取り入れることにより、時と場や相手にふさわしい言動がとれるようになり、よりよい人間関係を育むことができるであろう。

(1) 手だて

- ① 生活のなかでよくある場面を取り上げて、ロールプレイを繰り返し行うことで、実践への意欲や自信につなげる。
- ② 定着を図るため、授業後に実践の場を位置づけたり、実践したことを報告し合える場を設定したりする。
- ③ 掲示物や絵本の活用、学級通信で保護者に学校での取り組みを知らせるなど、実践意欲を高めるための環境を整える。

(2) 結果と考察

① 手だて1について

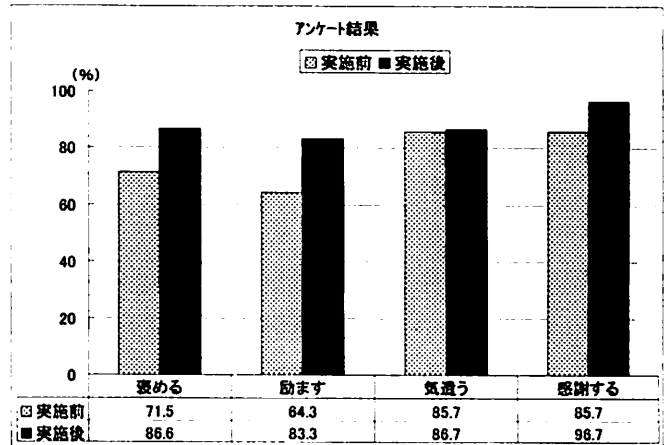


図22 アンケート結果（事前事後の比較）

- 授業で取り扱ったスキルについての事前事後アンケート結果（図22）を見ると、褒める（「友達に、『すごいね』『上手だね』とよく褒めてあげるほうだ」）の問いに、85.6%の児童が肯定的（「とてもそう思う」「わりとそう思う」）回答をしている。指導前と後を比較すると15.1ポイント増えている。
- 励ます（「友達に『がんばってね』などの励ましの言葉をかけてあげるほうだ」）の問いに肯定的回答をしたのは83.3%で、指導前より19ポイント増えている。
- 気遣う（「悲しそうにしている友達を見ると、よく『どうしたの』と声をかけてあげるほうだ」）の問いでは、わずか1ポイントの上昇であった。これは、場面が限定された問いかけになっていることが影響しているのではないかと考える。
- 感謝する（「友達が自分に対して、うれしいことをしてくれた時に、素直に『ありがとう』と言える」）の問いでは、85.7%の児童が肯定的回答をしており、指導前より11ポイント増えている。
- 4つの項目ともに80%以上の結果になっており、実践前より肯定的回答が増えている。これは手だて①の具体的な場面を

取り上げて、ロールプレイを繰り返したことが日常生活での実践へつながったと考える。

② 手だて2について

○実践事例1においては、生活科の幼稚園児との交流会での実践を前提に取り組んだ。交流会当日、恥ずかしがってなかなか幼稚園児に声をかけられなかった児童も、授業でリハールを思い出させ、誘うよう促すと「一緒に遊ぼう」「一緒に〇〇しない？」などと声をかけることができた。ワークシートから、全児童、幼稚園児を誘うことができたことが確認できた。写真(図24)のように、幼稚園児の目の高さに合わせて語りかける姿も見られた。



図23 交流会の様子①



図24 交流会の様子②

○実践事例2では、自分が伝えた「温かいメッセージ」や他者から伝えられた「温かいメッ

セージ」を報告する『温かい言葉通帳』(図25)を作成し、温かいメッセージ集めに取り組ませた。児童は、友達や家族の「温かいメッセージ」に意識的になり、自らも進んで「温かいメッセージ」を使おうとする雰囲気が出てきた。逆に、冷たい言動に対しては、「それは、冷たいメッセージだよ。」とか、「ちくちく言葉は封印したはずだよ。」など、児童間で注意を促す姿が見られるようになってきた。

あったかいことばつうちょう			
名前()			
月日	どんな時に	だれに	言われたあったかいことば
12/22	あそぶ日寺	くみこ	いっしょにそぼう
12/26	ねてる日寺	お母さん	大じょうぶ
12/24	えいが見てほ日寺	お母さん	すごいね
12/24	てったい	お母さん	ありがとう
12/25	あそぶ日寺	くみこ	いっしょにあそぶ
12/26	えいが見てほ日寺	お母さん	ありがとう
12/26	おみか	お母さん	大じょうぶ
12/26	休む日寺	えいと	すごいね
12/26	..	ゆう	じょうずだね
12/26	..	ちやみ	かえはったね

図25 温かい言葉通帳

○学習後、『温かいメッセージポスト』(図26)を教室に設置した。温かいメッセージを伝えたときや、友達から温かいメッセージを受けたときに桜型のカードへ記入し、ポストに入れるようにさせた。教師は、帰りの会で話題に取り上げ、名前とメッセージを紹介し、賞賛した。カードは、『温かいメッセージの木』に貼り、視覚的にも「温かいメッセージ」の実行を実感できるようにしたことで、進んで「温かいメッセージ」を伝えようという雰囲気が高まり、「温かいメッセージの木」は、桜(カード)満開となった。

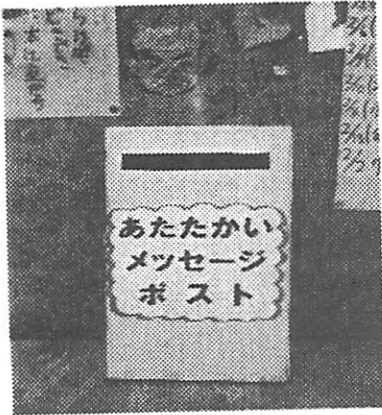


図26 温かいメッセージポスト

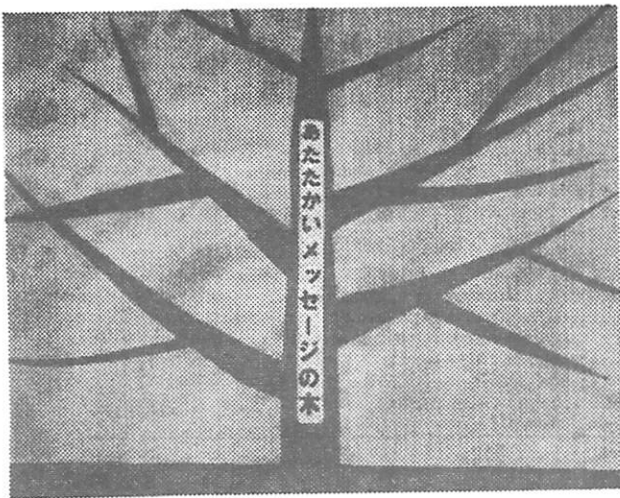


図27 温かいメッセージの木

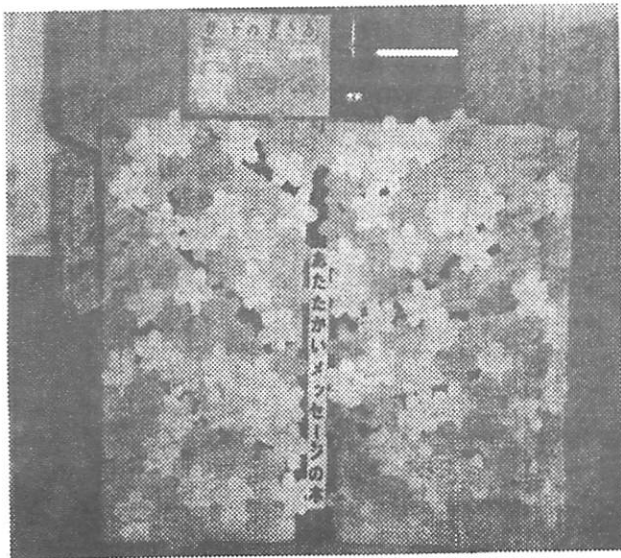


図28 桜(カード)満開の温かいメッセージの木

③ 手だて3について

○教室の環境づくりとして、詩の掲示をした。『ひとつのことば』(図29)は、「温かいメッセージ」や「冷たいメッセージ」と関連深く、適

切であったと思われる。この詩を気に入って、紙に書き写し、プレゼントしてくれた児童もいた。児童のワークシートの記述(「ことばは、人をかなしませることもあるし、えがおにする二つの力をもっているのかなあと思いました。」)からも、言葉が与える影響や言葉の大切さを受け止めていることが伺える。

○授業で取り扱ったスキルに関連付けて、絵本も活用した。中でも内田麟太郎作『ごめんねともだち』(図30)の読み聞かせは、低学年に効果的であった。読み聞かせの途中に「それって、冷たいメッセージだよな。」とか、「おおかみさんから、『ごめんなさい』って言えばいいのに…。」など、お話の世界に入り込み、温かいメッセージを伝えるにふさわしい時と場を考えたつぶやきが聞かれた。

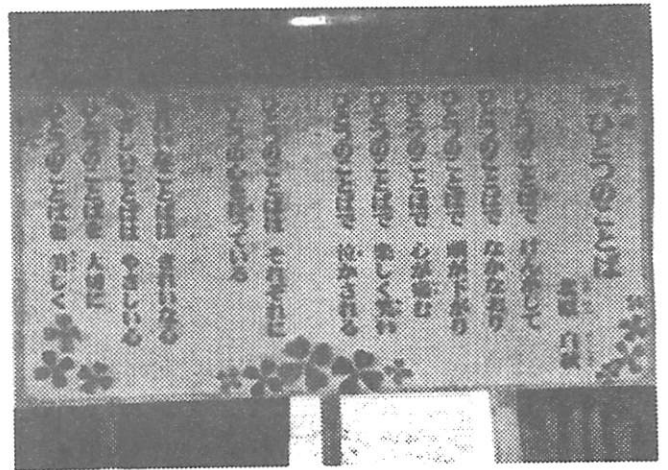


図29 掲示物(詩『ひとつのことば』)



図30
絵本『ごめんねともだち』
(内田麟太郎作/偕成社)

○学級通信(図30, 図31)を発行することにより、学校での取り組みを、保護者へ知らせ、理解や協力を促した。児童の話や学習後のワークシートより家庭や日常の生活の中での「温かいメッ

セージ」の実践を伺うことができた。

＜学習後の児童のワークシートより＞

- あたたかいメッセージをならって、みんながいっぱいあたたかいメッセージをつかえるようになったし、家でもあたたかいメッセージをつたえるようになったので、すごいなあと思いました。そして、みんなの『あたたかメッセージの木』にいっぱい花をさかせることができたので、すごいです。
- わたしは、あたたかいメッセージをつかってお兄ちゃんとのけんかが少しへって、なかよくなってうれしいです。あと、みんなとなかよくあそべるようになってきて、うれしいです。よくけんかしていた子がいたけど、あたたかいメッセージのおかげでけんかがなくなりました。それに、なわとびができたとき、みんなに「すごい！」と言われました。とてもうれしい気持ちになりました。
- いっぱいあたたかいことばをおぼえたし、あたたかいことばをつかえる（しぜんに出てくる）ようになりました。こんどから、自分で考えたことばもつかって、クラスのみんなをえがおにさせてあげたいです。ことばは、人をかなしませることもあるし、えがおにする二つの力をもっているのかなあと思いました。だから、ぼくは、人をえがおにさせることばをつかって、人をかなしませることばは、つかわないようにしたいです。「あたたかいことばは大切だな」と思いました。

これらのことから、ソーシャルスキルの体験的な学習を意図的・計画的に取り入れたことにより、時と場や相手にふさわしい言動がとれるようになり、よりよい人間関係が育まれつつあると考える。

新しい年を迎え、皆様お元気で過ごすごとと存じます。
さて、私（富貴）は、2学期より学級を離れ、横浜国立教育研究所で、学級における「よりよい人間関係づくり」をテーマに研究をしております。先日、2年3組において、学級活動の時間に「温かいメッセージを伝えよう」の学習をしました。内容は、下記のような場面において、どんなメッセージを伝えるかによって、相手に与える影響が違ってくることを理解させることです。

＜「温かいメッセージ」を伝えるソーシャルスキル教育計伊佐育一著（明治図書）より＞

五年、子どもたちの生活の中に、聞いていてつらくなるような言葉のやりとりや、相手の気持ちを考えない言動が見られることが多くなっていると言われております。学級においても「きもい」「うざい」「だまれ」「あっちに行け」などの言葉が原因で、傷ついたりトラブルになったりするケースが少なくありませんでした。そこで、12月から、心にちくちく突き刺さるような「ちくちく言葉」を使わないことや、非言語的な表情、態度も含めた「温かいメッセージ」を友達に伝えることに取り組んでいます。ご家庭でも、「温かいメッセージ」が子どもたちの中に広まっていこうと願っています。ご家庭と連携を図り、今後子どもたちがクラスの仲間たちとよりよい人間関係を築きながら、楽しく学校生活を送れるようサポートしていきたいと考えておりますので、ご協力よろしくお願いいたします。

図31 学級通信①

2年3組「あたたかいメッセージの本」

～さくら満開～

学校生活でありがちな場面を想定して、友達を傷めたり喧嘩したり、気づけたり感謝したりするなど、温かいメッセージを伝えることについて学習しました。子どもたちは、どんな言葉かけがゆたかくなかよくなるのか、どんな言葉かけが互いに気持ちよく楽しい結果をもたらせるか理解したようです。生活の中でも温かいメッセージを伝えるよう促したところ、温かいメッセージの発行本を準備する様子のカードがたくさん集まりました。子どもたちが意識して、温かいメッセージを伝えることにより、学級内に温かい親和的な雰囲気が出されつつあるように思えます。たくさん集まったカードの中からいくつかご紹介いたします。

休み時間になつと多さんに「いっしょにあそぼう」と言われました。

今日、あつとさんに「手つたつてあげるよ」と言われました。わたしは、「くみりさんは、やさしいな。」と思いました。

今日は、ぼくがプログラムの色をぬいている時、けいごさんに「上手だね」と言われました。

足をふまれたとき「ごめんね。」と言われました。ゆるしてあげようと思いました。

休み時間、ぼくが「いっしょにさそって。」と言うと、けいごさん「よかった一人ふえてとても楽しくなりました。」と言われました。

くみりさんが「うーれい」をかけるやうにまらばれたので、「くみりさん、がんばって。」と言うと、くみりさん「は、えっせでした。」

今日、そうじの時、あつとさんが「すつたつたよ。」と言ってくれました。その時、ぼくは「ありがどう。」と言いました。

今日、そうじの時、あつとさんが「すつたつたよ。」と言ってくれました。その時、ぼくは「ありがどう。」と言いました。

ぼくが、本読みしつらをしてる時、あつとさんが「（読め終わった分を）持っていてあげる。」と言ってくれました。

今日、そうじの時、あつとさんが「すつたつたよ。」と言ってくれました。その時、ぼくは「ありがどう。」と言いました。

休み時間、ぼくが「いっしょにさそって。」と言うと、けいごさん「よかった一人ふえてとても楽しくなりました。」と言われました。

図32 学級通信②

Ⅸ 研究の成果と課題

1 成果

- (1) Q-Uを活用することで、客観的に個人や学級の状態を把握することができ、指導や支援に活かすことができた。特に、最も支援が必要な児童を早期に発見し、対応することができた。
- (2) ソーシャルスキル教育の実践を通して、自分の言動が相手に与える影響について児童が理解し、互いに気持ちのよい言葉のやりとりを心がけるようになった。
- (3) 本研究に取り組み、ソーシャルスキル教育を中心としたグループアプローチへの理解を深めることができた。また、学級経営のあり方や教師としての指導スタイルを見直すよい機会となった。

2 課題

- (1) 児童と教師の一対一のリレーションづくりや個別に関わる時間の設定。
- (2) 一貫性のある系統的な指導のための具体的な指導計画の立案や組織的な取り組み。

【おわりに】

毎年受け持つ学年、学級、メンバーが違う中で、どのように子どもたち一人一人と関わり、指導や支援をしていけばよいか試行錯誤を繰り返してきました。学級には、学習面、生活面で、担任教師の支援を必要とする子が数多くいます。今日では、

特別支援教育も推進され、その対応がますます難しくなっているように思われます。予防・開発的生徒指導の必要性が求められている中で、実際には、問題や指導の厳しさに直面してからの対応が中心になりがちな現状があります。どの子どもみんな楽しく充実した学校・学級生活が送れるような学級経営をどのように展開すればよいか、解決の糸口を見い出したいという思いが、今回研究所に研究員として志願する動機となりました。まだまだ課題はたくさんありますが、学校・学級から少し離れたところに身を置くことで、見えてきたことや、素晴らしい人との出会い、様々な文献を目にする機会に恵まれたことが、この研究生生活の大きな収穫であったと言えると思います。今後はここで学んだことを学校教育の現場で実践に活かし、さらに研鑽を積んでいきたいと思っています。

研究期間中、いつも温かく励ましご指導下さいました宮城むつみ所長、石川博基係長、比嘉清喜指導主事、研究所の皆様にご心から感謝申し上げます。また、お忙しい中様々な視点から研究の方向性を示して下さいました仲盛康治指導主事、浦添市教育委員会の諸先生方、ご指導ご助言ありがとうございました。そして、私にこのような研究の機会を与えて下さいました牧港小学校の大山了己校長をはじめ職員の皆様のご理解とご協力に感謝申し上げます。

最後に、半年間共に研究を進め、支えて下さった37期研究員の先生方にも深く感謝申し上げます。

《主な参考・引用文献》

・小学校学習指導要領解説 特別活動編		文部科学省	平成20年8月
・学級づくりのためのQ-U入門	河村茂雄	図書文化社	2007
・「温かいメッセージ」のソーシャルスキル教育	伊佐貢一	明治図書	2008
・先生のためのやさしいソーシャルスキル教育	小林正幸	ほんの森出版	2005
・ソーシャルスキル教育で子どもが変わる 小学校	國分康孝監修	図書文化社	2001
・グループ体験によるタイプ別！学級育成プログラム	河村茂雄	図書文化社	2001
・あったか言葉とチクチク言葉	佐藤 拓	宝島社	2008
・Q-U式学級づくり 小学校低学年	河村茂雄	図書文化社	2008
・社会性を育てるスキル教育	國分康孝監修	図書文化社	2007