

身近な人権課題 子どもの人権 の教材化のあり方

人権教育における自尊感情の育成

高知市立一宮小学校 教 諭 塚地 久美
高知県教育センター 指導主事 有光 民

自尊感情について、多くの研究がされている。先行研究により、自尊感情を高めることによって、人権意識が高まり、人権課題の解決の力が身に付くことがわかっている。

本研究では、小学校5年生の児童を対象に自尊感情を高めることのできるアクティビティについて、検証した。

「アクティビティを行うと、自尊感情が高まる」のではない。アクティビティを行うなかで、自分を知り、友だちについて知るとともに、自分も友だちも好きになっていく。そして、教師や友だちから、大切にされていると感じることにより、クラスのなかでの包み込まれ感覚や社交性感覚を高めていくことができ、自尊感情も高まる。

キーワード：自尊感情 人権教育 アクティビティ 包み込まれ感覚 意識調査

1 はじめに

人権教育とは、人権尊重の精神の涵養を目的とする教育活動であり、国民が、その発達に応じ、人権尊重の理念に対する理解を深め、これを体得することができるようにすることを目的としている。

文部科学省は、人権教育の目標を児童生徒が人権の意義・内容や重要性について理解するとともに、「自分の大切さとともに他の人の大切さを認めること」ができ、日常の態度や行動にその成果が現れるようにすることとしている。

人権教育や国際理解教育において、「他者を尊重するためには、まず自分自身を尊重できなければならない」という視点から、セルフ・エスティームという概念が注目されている。セルフ・エスティームは、「自尊感情」や「自己肯定感」などと訳される。

心理学においては、100年以上前より、セルフ・エスティームについて多くの研究者により研究されてきた。ウィリアム・ジェームズ(William.James 1890)は、自尊感情を「他者と比較した自己評価」としたが、ローゼンバーグ(Rosenberg.M 1965)は、「自分自身のために設定した個人内基準に照らしての自己評価」とし、クーパースミス(Coopersmith.S 1967)は、「自分が設定した、そして持続している自己評価」とした。遠藤辰雄(1992)らは、「人が持っている自尊心や自己受容などを含め、自分自身についての感じ方」とした。

「人権教育の内容と方法に関する研究」(2002)大阪市教育センターは、研究者たちの見解をふまえながら、「物事に対する自分の力 判断力・思考力・選択力・決定力に自信をもち、人間として生きるにふさわしい人間である自分であるということを受け入れ、それを肯定的に評価する感覚」と、自尊感情をとらえている。

研究者や立場によって、自尊感情のとらえ方は違っているが、人権教育においては、「いろいろな欠点も認めつつ、自分をかけがえのない存在だと感じ、自分自身を好きになる気持ち」ととらえられるのではないだろうか。ローゼンバーグ(1965)の言う「他者と比較してのvery goodな自分ではなく、自分なりの満足感のもてるgood enoughな自分」ととらえる。

滋賀県総合教育センターは、平成9・10年度と自尊感情についての研究をしている。同センターの研究より、次のことが確認されている。

人権意識が定着し深まっていくことのベースになっていると考えられること。

自尊感情の高い児童生徒は、差別問題の学習への関心が高いことや差別問題解決への積極的姿勢を

示す割合が高いこと。

子どもの学校や園、家庭、地域での生活意識や生活実態にかかわりが深いこと。

などである。

自尊感情を育てるためには、学校では、授業、学級経営、仲間づくりなどの実践が展開されることが大切であると考えられる。特にそのなかで、仲間づくりのためのアクティビティを計画的に行い、自尊感情を高めるプログラムの効果について、確認することにした。

2 研究仮説

自尊感情は、家族や仲間、教師との望ましい関係のなかで、高まっていく。仲間づくり等を目的としたアクティビティを計画的に行うことによって、自尊感情は高まっていき、自尊感情の高い児童は、高いまま維持されるのではないか。

また、授業中や休み時間に教師や友だちとの認め合う関係の場面を増やすことで、自尊感情は維持されたり、高まったりするのではないか。

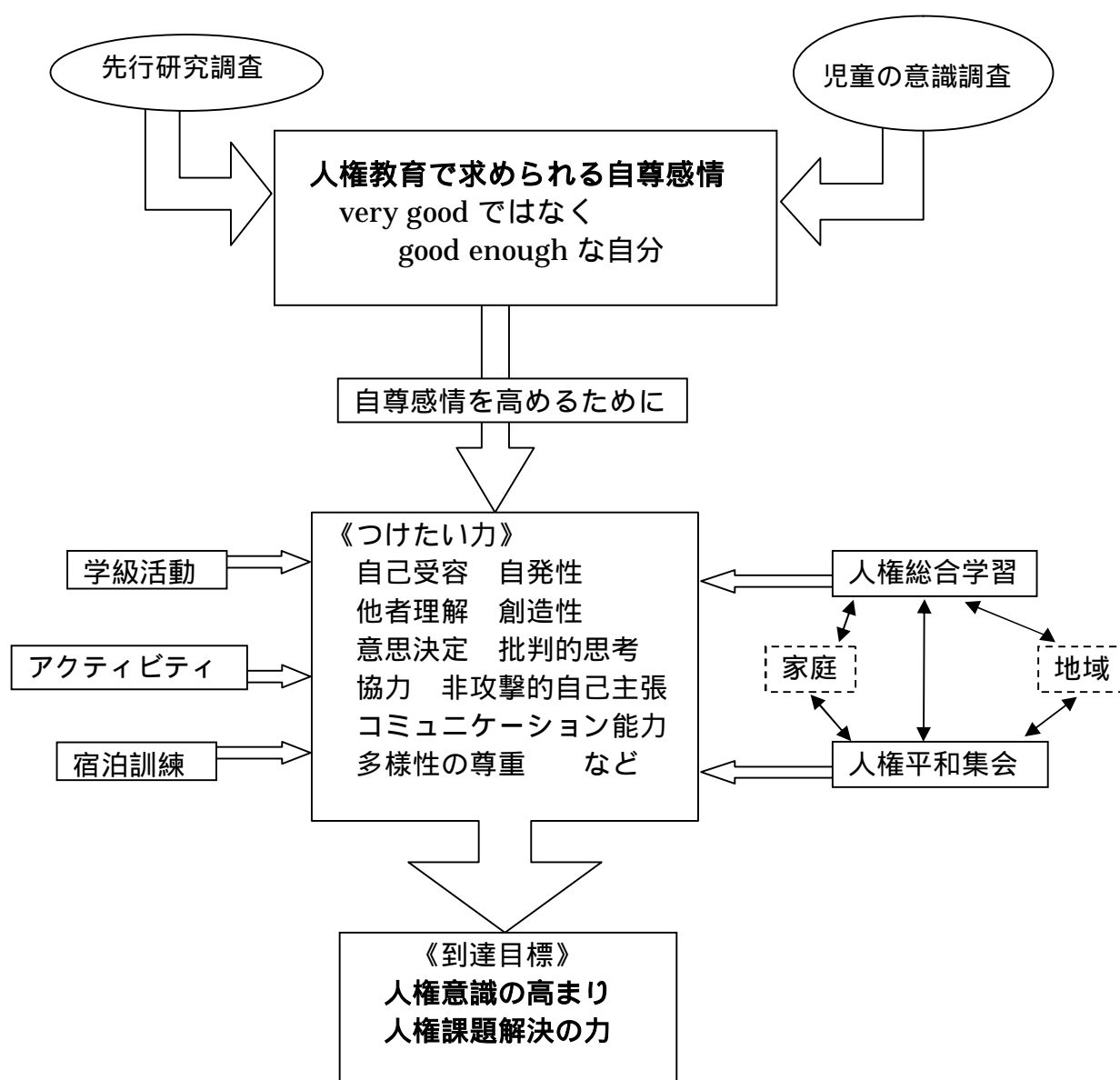


図1 研究構想図

3 研究内容

(1) 人権教育のなかでの自尊感情のとらえ方

池田寛(2000)氏による自尊感情の主要な4つの感覚

「包み込まれ感覚」

自分の身近にいる人が自分を温かく包み込んでくれているとか、自分を愛してくれているなど、誰かが自分の気持ちをわかってくれているという気持ちのこと

「社交性感覚」

友だちの言ったことは自分はよくわかる、自分の言ったことは友だちがよくわかってくれる、という友だちとの心の通じ合いができていくという気持ちのこと

「勤勉性感覚」

自分はコツコツ努力する人間だという気持ち、何かやりはじめたら最後までやり通すのだという気持ち

「自己受容感覚」

いまの自分が好きだとか、自分の性格が好きという気持ちのこと

包み込まれ感覚は自尊感情の基礎にあるものであり、それが傷つけられている場合には、社交性感覚、友だちとの関係をうまく作りあげていけるという気持ちにはならない。何か物事に集中して取り組もうという勤勉性感覚もなかなか育たないということになってくる。この包み込まれ感覚の弱い子どもに対しては、人間関係のサポートが必要である。家族や教師や友だちなど身近にいる人が、つねに子どもの可能性を信じ、期待をかけ、信頼してやることで自尊感情を形成するうえで何より重要である。

金香百合(2000)氏の自尊感情栄養論

体の栄養 ・食べる ・寝る ・運動

心の栄養 ・安心で安全、自分を大切にしてもらっている、自分に関心を持ってくれている人がいる、悩みなど話を聞いてくれる人がいる、ほめられる、認められる、信じてくれる、感謝される、あるがままの私を受け入れてくれる

体と心の栄養は相互作用し、どちらも不可欠である。まず、自分の栄養が足りていないと、他の人にあげることができない。子どもに栄養をあげるためには、周りの大人の栄養が足りていないといけな。栄養は、あげたりもらったり、循環しなければならない。

栄養が足りていると、自尊感情が高まり、自分の力が引き出される。自尊感情が高い状態だと、人との関係は対等で差別や偏見が少ない。変化に強く、変化を楽しみ、変化を作り出す。違いを受け入れ、違いを楽しみ、違いから学ぶ。男らしさ、女らしさに縛られない、人を縛らない。などの特徴がある。

(2) 意識調査とアクティビティ、検証授業の実施

意識調査の実施

高知市立一宮小学校の5年生(79名)を対象とし、アクティビティの効果と自尊感情の変化をみるために、合計4回、人権にかかわる意識調査をした。採点方法は、自尊感情が高い順に4~1点で計算し、80点満点とした。それらの結果を基に、アクティビティと検証授業を計画、実施した。

1回目... 4月27日(学級になじみ始めた頃)

↓ 1回目の結果を基に、7回のアクティビティを計画、実施

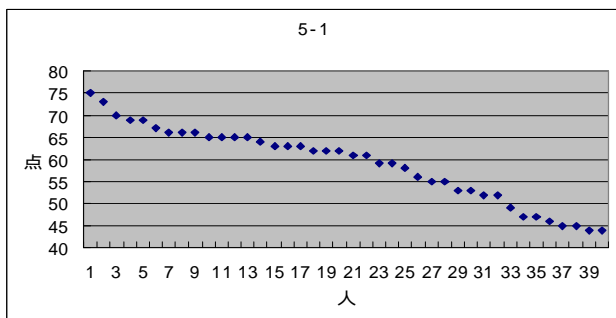
2回目... 7月1日、2日（計画的にアクティビティを実施し、終わった日）

3回目... 7月15日（アクティビティ終了2週間後）

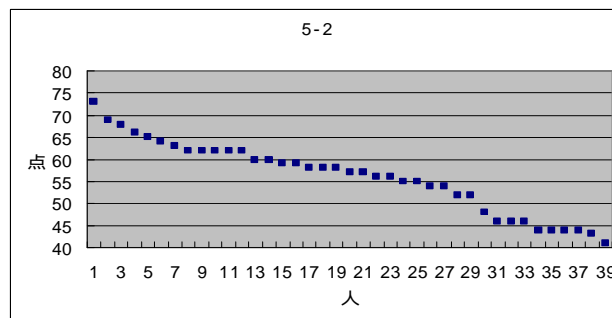
1～3回目の結果とQ-Uの結果を基に、2学期のアクティビティを計画、実施
↓ 検証授業の実施

4回目... 1月14日（「スターウォーズ」、「リュックの中には」終了後）

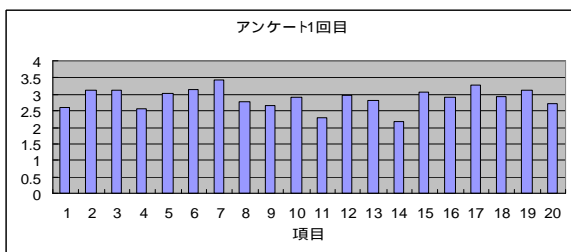
1回目の意識調査の結果



グラフ1 1組の得点



グラフ2 2組の得点（1名欠席）



グラフ3 1回目の学年の項目別平均点（4点満点）

・低い得点

- 11 「自分のことを恥ずかしく思う」
- 14 「リーダーになつたりするほうだ」

・高い得点

- 7 「クラスの先生から大切にされている」
- 17 「自分なりのよさがある」

- 9 「自分のことが好き」 そう思う ...21人（26%）
そう思わない...18人（22%）

1回目の意識調査の分析・考察

1組は自尊感情の高い児童が多く、「最後までやりとおす」「むずかしいことでもがんばれる」「やってみようという気持ちで取り組んでいる」等、勉強や物事に前向きである。

項目でみると、両クラスとも「担任から大切にされている」と感じている児童が多い。また、「自分のことが好き」の項目で「そう思わない」児童が学年で18名、22%いる。およそ4人に1人の児童が自分のことを好きとは思っていない。「自分が好き」の項目で、「そう思わない」と答えた児童が2組は12名いた。そのなかの4名は「自分なりのよさがある」で「そう思わない」と答えたが、6名は「そう思う」2名は「まあまあそう思う」と答えた。自分が好きではないと答えた児童の半数以上が、自分なりの良さは感じている。両クラスとも「自分なりのよさはある」と認めながらも、「自分のことが好き」の得点は高くない。自分のよさを他の人から、認められることにより、自分のことも好きになるのではないだろうか。自分と友だちのよさに気づき、認め合うことのできるアクティビティを行うことにより、自分のことが好きになれる児童が増えるのではないかと考えた。

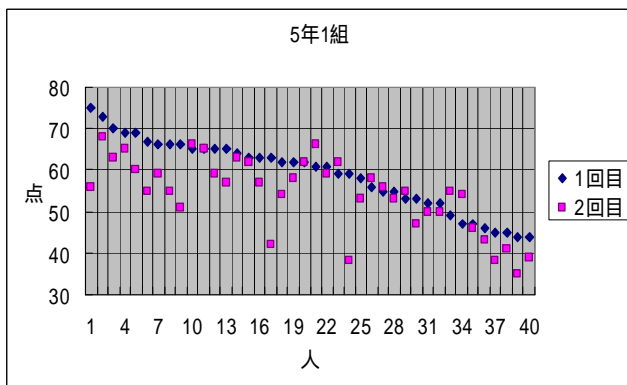
アクティビティの実施

1回目の意識調査の結果を基に、5月の宿泊訓練を中心とした仲間づくりのためのアクティビティを構成した。1週間に1回（45～60分）程度、総合的な学習の時間や特別活動の時間を利用して、合計7回実施した。

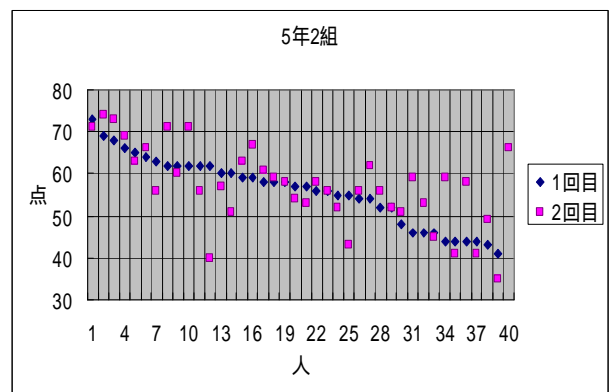
表1 1学期に行ったアクティビティ

週	内 容	ね ら い
1	宿泊訓練にむけて 「さいころトーキング」 「10枚のカード」	・宿泊訓練に向けての不安感、期待感を共有する
2 宿 泊 訓 練	「猛獣狩りに行こう」 「同じシール集まれ」	・言葉以外のコミュニケーション力を育てる ・協力し合う力を育てる ・自分と違う価値観に対し、どう行動するか考える
3	宿泊訓練をふりかえろう ・うれしかったこと ・つらかったこと ・友だちのいいところ、発見 ビー玉貯金のスタート	・宿泊訓練を振り返り、自分と友だちを見つめる ・友だちのいいところに気づく
4	10秒、30秒あてクイズ 自分“発見”	・自分に自信を持つ ・自分の持ついろんな面をありのままにみつめる ・お互いのよさ、個性を認める
5	トロプス（じゃんけん）	・コミュニケーションを豊かに広める ・自分に気づくことと自分を表現すること ・普段の自分の生活を振り返る ・自分のことをアピールする
6	4つの部屋 クラスのいいところみつけ	・セルフ・エスティームを育てる ・自分の（感じ方）と違うものに対しても妥協性を認め、受け入れられる ・クラスのいいところをみつけよう
7	いいところ探し	・セルフ・エスティームを育てる（自己肯定の気持ちを育てる） ・他の人のよいところを認める ・自分のよいところを認める

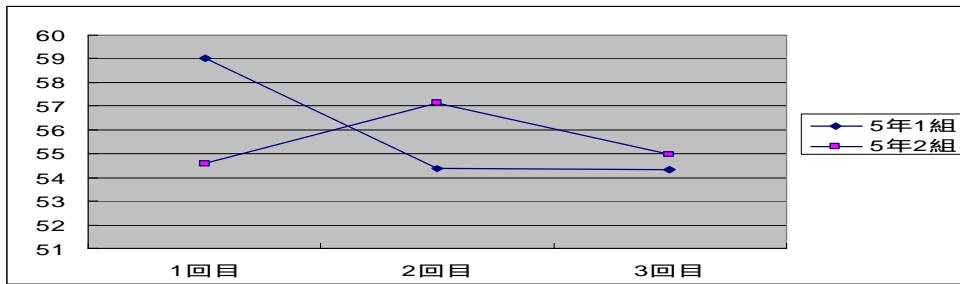
アクティビティ実施後の意識調査の結果



グラフ4 1・2回目の得点（5-1）



グラフ5 1・2回目の得点（5-2）



グラフ6 3回の平均点

3回の意識調査とアクティビティの分析・考察

1回目と2回目を比べると、1組は得点の下がった児童が多いが、2組は得点が上がった児童が多い。2回目上がった児童は、1組は8名、2組は20名であった。2組の1回目で40～50点だった児童の多くが、2回目で得点が上がっていることから、これらのアクティビティの実施は、自尊感情の低い児童に効果があったといえる。

3回のアンケートの平均点を見ると、2組は1回目の得点が低かったが、2回目で上がり、3回目では少し下がったが、1回目よりは高い得点になっている。1組は1・2・3回と得点が下がっている。

1組と2組の結果の違いを考察した。まず、1組の担任は、4月に転任してきたばかりであるが、2組はこの学年児童を3・4年と担任していた。5年生でクラス替えがあったが、担任との人間関係ができていた児童が多かったことが、その後のアクティビティに効果が現れたと考えられる。

また、2組の担任が、それぞれのアクティビティに児童と一緒に参加したり、TTの形で一緒に指導に入ることが多く、児童に対して積極的に肯定的な声かけをしていたことも、より効果を上げたと思われる。

2組には、多くの級友と共に行動することが難しく、保健室で過ごすこともあるAさんがいる。学級担任は、彼とは3、4年からの担任でもあり、彼のことをよく理解したうえで、学級経営を行っている。クラスの児童も彼を認め、彼には彼の良さがあるのだということを感じており、彼のことを理解しようと心をよせている児童が多くいる。Aさんは、1回目の意識調査を受けていないが、2、3回目では80点満点の66点と高く、彼に積極的にかかわっている児童も高い得点であった。Q・Uの結果でも、彼らは学校生活に意欲的であり、学校生活に満足していることがわかった。これらのことから、2組の児童が、Aさんにかかわり、つながることで、Aさんの自尊感情を高め、また、自分たちのかかわりによって、Aさんの自尊感情が高まることで自分たちの自尊感情も高めたと考えられる。

4 2学期に行ったアクティビティ

3回の調査とQ・Uの結果から、1組に友だち関係がよくなるようなアクティビティの必要性を感じ、2学期に実施した。自分にとってどんな友だちが大切かを知り、周りの友だちの考えも知ることにより、共通点や違いに気づくことができるように「友だちランキング」の教材を選んだ。

児童の感想では、「『いつも遊びに誘ってくれる友だち』を上位にしている人が多かった。やっぱりみんな遊ぶ友だちがいなくてさびしいんだなあと思いました」と共通点に気づいた児童や、「私は班のなかには、一人は絶対同じ人がいると思ったけど、いなかったことにビックリしました」と違いに気づいた児童もいた。また、「班の人は、こんな友だちがいいんだとわかりました」と友だちのことを知ることができた。

また、1組は、女子の男子に対する話し方がきついことが気になるので、アサーションを取り入れ

た。子どもたちのよく知っている「ドラえもん」に出てくるキャラクターの「のび太」「ジャイアン」「しずかちゃん」に例えて、3通りの言い方をロールプレイで見て知り、友だちと話すときにはどのような話し方がいいのか考えた。ロールプレイには、2人の教員にTTとして入ってもらい、担任と共にいった。

児童の感想には、「言い方がいいことでなかよくできるんだなと思いました」「やさしく言ってもらったので、謝りやすかったです」とアサーティブな言い方のよさや大切さに気づいた。しかし、「しずかちゃんの言い方がいいと思うけど、怒っているときには言えないと思う」「やさしく言ったり、怒らないで言うのは難しいと思った」という感想もあった。

2学期後半から、学級担任に協力をしてもらい、5分程度でできる心と体ほぐしのためのアクティビティを随時実施し、クラスの雰囲気をよくしようとした。

5 検証授業について

検証の方法

1学期に行った「人権教育に関わるアンケート」では、1回目(アクティビティ前)と2回目(アクティビティ後)の平均点を比較すると、1組は下がり2組は上がっている。項目で見ると、2組は、「みんなの前で自分の意見がはっきり言えるほうだと思う」「今の自分のことが好きだと思う」の2つの得点が上がリ、「人と違うことをするとき、まわりからどう思われるか気になる」「自分とは違う人間になりたい」「自分が失敗したときに、失敗した原因は自分に力がなかったからだと思う」が下がった。3回目(アクティビティから2週間後)になると、「今の自分のことが好きだと思う」「自分とはちがう人間になりたいと思う」「人とちがうことをするとき、まわりからどう思われるか気になる」の項目が下がった。2組の児童は、周りの目を気にすることが多く、自分に自信が持ちにくい、アクティビティなどきっかけがあれば、自分を見つめ、自信を持つことができるのではないかとと思われる。

また、Q-U(7月17日実施)の結果は、2組は学級生活満足群が65%、学級生活不満足群が15%であるが、1組は学級生活満足群が35%、学級生活不満足群が30%となっている。また、一人一人のプロフィールをみても、「友達関係」「学級の雰囲気」に問題があると感じている児童が1組に多い。

これらの結果から、1組の児童には、クラスの雰囲気をよくするアクティビティ、2組の児童には、自分を見つめることができるアクティビティを取り入れ、実施した。実施後、1組、2組の児童の自尊感情の変化をふりかえりシート等をもとに見た。

検証授業実施後の分析・考察

今回の検証授業では「スターウォーズ」と「リュックの中には」を実施した。前者は、心の冒険教育の活動の一つである。心の冒険教育とは、平成14年度高知県教育センター紀要によると、「体験のなかで得られる学びや気づきをとおして、協力し合える人間関係を作るプログラムである。言い換えれば活動のなかで生まれる自己への気づきから、よりよい自己認識及び自己概念のひろがりを図る活動である。この活動をより効果的に行うために、遊びの要素を取り入れた一見レクリエーションゲームのような活動から始めることが多い。これは、『人は楽しく、安心できる環境であれば気持ちも心も開いて他者との関係を築いていく』との考えからである」としている。また、心の冒険教育の目的には、様々な体験を通して、自分の持つ特徴や能力に気づき、自尊感情や自信を築いていく支援をすること、人とかがわかること、学ぶことに対する意識の向上などがある。これらのことから、心の冒険教育は、自尊感情の育成につながると考えた。

「スターウォーズ」の活動を取り入れた理由として、この活動を体験した際、単に楽しいだけでなく、チームで協力することの大切さに気づくことができたからであり、さらに、この活動はドッ

チボールとルールが似ており、児童にとって理解しやすい。ドッチボールとの違いは、毛糸のボールをたくさん使い、たくさんの児童がボールに触る機会が多いことや、ドッチボールに比べ、アウトになっても仲間の協力で復活することができ易いことである。この活動を行うことにより、協力する楽しさや、仲間のよさを再認識することにより、7月17日に行ったQJの結果で30パーセントあった学級生活不満足群を少しでも変容させることができるのではないかと思い題材とした。また、この活動を3学期始業日に行うことにより、3学期を気持ちよくスタートさせることができると考えた。

実施後の児童のふりかえりシートを見ると、ほとんどの児童が、「楽しかった。またやりたい」と感じている。具体的には「私たちのチームは、勝つことも目標だったけど、みんなで楽しくできたことが、1番よかったです」「ジェダイの騎士を守ってあげた。自分だけがゲームを楽しむんじゃなくて、他の人のことも考え、守りました。協力だと思います」「ボールをもらえてうれしかったので、自分も友だちにわけてあげた」など、協力や他者とのつながりの感想が見られる。また、「今度はなにかあったら助けようと思いました」「私はやさしくしてもらおうとうれしいので、スターウォーズのゲームのときだけでなく、他の日もやさしくしてあげたいです」など、体験したことを日常生活へとつなげた児童もいた。今回の活動が、体験のなかで得られる学びや気づきを通して、協力し合える人間関係を作るきっかけになることがわかる。

1組の担任はこの活動を次のように分析した。

「このゲームは、声を掛け合うことや、ボールをもらうこと等、かかわりがいっぱいある。クラスの子どもたちには、かかわり合いが少ないと感じていたが、この活動を行うタイミングがよかった。本日、転入生があり、学級の子どもたちに校内の案内をしてもらった。ゲームでは、その子どもたちが一緒になって活動できており、友だちづくりのよいきっかけになった。」

児童の感想や担任の分析から、この活動は、クラスの雰囲気をよくし、協力することの楽しさや大切さを知り、気持ちよく新学期をスタートさせることができる活動であるといえる。この活動をきっかけとして、さらにかかわりを深める支援をしていくことにより、包み込まれ感覚や社交性感覚を高めることができるのではないかと考える。

「リュックの中には」は、「権利の熱気球」の山登り版である。5年生では権利についての学習はそれまでしていなかったが、今回の学習で身近な権利が少しは理解できたようである。この学習は2組のみで行った。この組は、7月に行った3回目の人権教育に関するアンケートで「今の自分のことが好きだと思う」「自分とはちがう人間になりたいと思う」「人とちがうことをするとき、まわりからどう思われるか気になる」の項目が下がってはいるが、アクティビティなどきっかけがあれば、自分を見つめることができるのではないかと考えたからである。そこで、自分を見つめることができる学習として「リュックの中には」を題材とし、授業をすることにした。

この学習では、以下の4つを目標とした。

- ・自分の気持ちに気づき、自分の気持ちに自信を持つ
- ・聴く、意見を言う、話し合う
- ・自分の気持ちを伝えようとしていくなかでこそ、自分らしさを発見していくことを知る
- ・他者の価値観を尊重する

この授業で、2組40名のうち、「勉強する権利」を1合目に置いた児童は18名(44%)である。「毎日十分な食べ物ときれいな水を得る権利」を頂上まで持っていく、大事であると考えた児童が17名(42%)であった。しかし、他の権利については1合目から頂上まで、多少の偏りはあっても、大きな特徴はない。この結果からも「みんな僕と同じかと思っていたら、違っていました。友だちの考えもなるほど、と思いました」「みんな全然違って、それぞれ考えていることがちがうなあ」と改めて思った。みんな大事なものもちがうなあ」とふりかえりシートには書かれている。このことから、児童は他者を理解し、尊重している。そして、それらの違いから、自分らしさ、その人

らしさに気づいているといえる。

また、自分の気持ちに気づき、自信を持つことについても次のような感想が見られた。

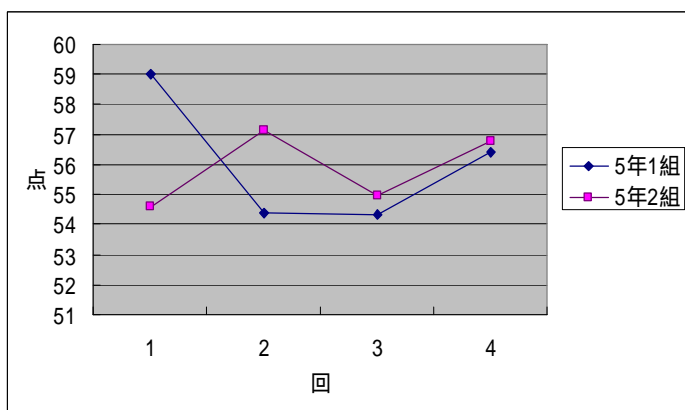
「私が思ったことは、こういう自分の一番大事なもの、これよりこれの方が今思ったら大事や、など自分の大事なものは表すとわかりやすいことがわかった。こうやって表したり、みんなに自分のことを伝えることはやっぱり大事な、勉強になるなと思いました。」「私が大事だと思ったのは、コミュニケーションだと思いました。」

自分の思いを語る場の設定とそれを受け入れる場の設定をすることにより自分の気持ちに気づき、自信をもつことができること。自分の思いを伝えると同時に友だちについても、もっと知りたいと思うようになること等の意欲づけになった。意欲を継続させるためには、意識して場の設定をする必要がある。

今回、自尊感情を高めるための検証授業として2つの活動を用いて実施した。自尊感情は、活動によって一時は高まるが、時間が経つと低くなることもある。このような活動を継続していくなかで、学級での受け入れられ感覚が高まり、安心感を得ることができる。安心して自分を出せる場では自尊感情が高まりやすいと考えられる。単に活動をすれば自尊感情が高まるのではなく、支援者として自尊感情を高めていく関係づくりを意識して活動を進めることが、学級が安心していられる場となり、児童の自尊感情を高めることにつながると感じた。学級担任が、学年始めの仲間づくりや行事に向けての意欲づけ、学級を活性化するためのプログラム等を立てることが必要である。

検証授業後の意識調査

検証授業後、4回目の意識調査を行った。



上がった項目

- 1 「みんなの前ではっきり意見が言える」
- 3 「仲のよい友だちから大切にされている」
- 5 「毎日幸せに過ごしている」
- 8 「めあてをもって取り組んでいる」
- 9 「今の自分のことが好き」
- 10 「まわりの人に大切にされている」
- 16 「自分の欠点を認めることができる」

グラフ7 4回の平均点

2クラス共に3回目より平均点が上がっている。2組は、2回目と4回目の得点が上がっていることから、アクティビティの効果が現れやすいクラスと言える。1組は、2回目では下がっていたが、4回目で上がった。これは、「スターウォーズ」のアクティビティが1組の児童に効果的だったこと、2学期に行ったアクティビティや行事に向けてのクラスでの取り組みのなかで、担任や友だちとのかかわりが増え、自尊感情が高められたとも考えられる。

1組は、1回目50～60点の児童のなかに4回目で得点が上がった児童が多い。2組は1回目と比べて、4回目の得点が上がっている児童が22人いる。1回目の得点が高い児童も中くらいの児童も低い児童にも見られる。特に、1回目の得点が50点以下の児童で4回目の得点が10点以上上がった児童が多いことから、自尊感情の低い児童にアクティビティの効果があつたといえる。

1回目と4回目の結果を比べてみると、7つの項目で平均点が上がっていた。調査結果から、「自分には欠点もあるけれど、今の自分が好き」「仲のよい友だちやまわりの人から大切にされ、毎日幸せに過ごしている」と感じていると言える。

6 研究の成果と課題

平成 15 年 2 月に高知県教育委員会が、県内小・中・高等学校児童生徒 1,598 名に対し実施した『人権に関する児童生徒意識調査』の結果によると、「いじめや差別を見たときどうしたか」の設問に対し、自尊感情レベルの高い子は「やめるように説得した」「人に知らせた」と答える割合が高く、逆に「何もしなかった」と答えた児童生徒の割合は、自尊感情レベルが低いほど高くなっている。このことは、人権課題解決のためには、自尊感情を高めることが不可欠であることを示していると考えた。

また、平成 16 年 6 月には、文部科学省から「人権教育の指導方法等の在り方について[第一次とりまとめ]」が示され、学校教育における人権教育の改善・充実について基本的な考えが示されている。目標として、「一人一人の児童生徒がその発達段階に応じ、人権の意義・内容や重要性について理解するとともに、[自分の大切さとともに他の人の大切さを認めること]ができるようになり、それが様々な場面や状況下での具体的な態度や行動に現れるようにすること」とある。[自分の大切さと共に他の人の大切さを認めること]は、言い換えると自他の自尊感情を高め合うことであるととらえることができるのではないかと。つまり、自尊感情を高めながら、様々な人権課題の解決に向けた取組が必要であると考える。

自尊感情は、今の自分が好きという感情なので、常に一定のものではない。周りから肯定的に見られたときには自尊感情は高くなるが、批判されたり、否定的に見られると低くなる。子どもの場合、家族、友だち、教師からのかかわりによって、高くもなり低くもなる。体と心の栄養を多く受け取ることができるのは家庭である場合が多いと思われるが、子どもたちが一日のなかで多くの時間を過ごしている学校で、自尊感情を高めることにより、学校生活をより楽しいものにできるのではないだろうか。

そこで、先の 2 で述べた研究仮説のもと、高知市立一宮小学校第 5 学年の協力を得ながら、検証を行った。まず、アクティビティの効果をみるため、アクティビティの実施前と実施後、さらに定着度をみるために一定期間をおいて、再度人権にかかわる意識調査を行った。その結果から、アクティビティを行うことにより、自尊感情は一時は高まる。しかし、時間が経つと低くなることもある。アクティビティを継続して行う方が効果的であり、繰り返し実施することで、自尊感情も徐々に高めることができる。しかし、ただアクティビティを行えば、自尊感情が上がるわけではない。アクティビティ自体に効果があれば、同じような結果が期待できると思うが、今回、同じアクティビティを 2 クラスで行ったが、結果は違っていた。これは、それぞれのクラスでの友だちのかかわりや教師のかかわりが違っていたことが、結果の違いとして出たと思われる。また、授業観察をしていて気づいたことだが、アクティビティにより効果のあったクラスでは、教師が児童に励ましや誉めるといった肯定的な声かけが、非常に多かったということである。

研究仮説『自尊感情は、家族や仲間、教師との望ましい関係のなかで、高まっていく。仲間づくり等を目的としたアクティビティを計画的に行うことによって、自尊感情は高まっていき、自尊感情の高い児童は、高いまま維持されるのではないかと。また、授業中や休み時間に教師や友だちとの認め合う関係の場面を増やすことで、自尊感情は維持されたり、高まったりするのではないかと』は、一定検証することができた。しかし、全てのアクティビティがねらいどおりの効果を得るわけではないこともわかった。

効果を上げるためには、学級担任が、子どもの姿を通して、安心感のある学級づくりをイメージして、自尊感情を高めていける関係づくりを意識して、活動を仕組むことである。そのためには、学年始めの仲間づくりや行事に向けての意欲づけ、学級を活性化するためのプログラム作成等の必要がある。また、アクティビティを教師自らが体験することも重要なことである。参加し、体験することにより、自己の変容や自他の価値観について知ることができ、多様な考えに気づくことができるからである。また、教師自らの自尊感情を高めることにより、他者の自尊感情を高めることができるようになると思われる。

【資料】

人権にかかわるアンケート

人権のことについて、1～23まで質問があります。

．それぞれの質問であなたの思いに近いものを選んで、例のように番号に○をつけてください。

例)

	そう 思わない	あまりそう 思わない	少しは そう思う	そう思う
あなたは、今度の休みに ^{えいが} 映画に行きたいと思いますか。	1	2	3	4

5年()組 女・男 名前()

	そう 思わない	あまりそう 思わない	少しは そう思う	そう思う
1．あなたは、みんなの前で自分の意見がはっきり言えるほうだと思いますか。	1	2	3	4
2．あなたは、やると決めたことは最後までやりとおすことができると思いますか。	1	2	3	4
3．あなたは、仲のよい友だちから大切にされていると思いますか。	1	2	3	4
4．あなたは、人とちがうことをするとき、まわりからどう思われるか気になりますか。	1	2	3	4
5．あなたは、毎日幸せにすごせていると思いますか。	1	2	3	4
6．あなたは、むずかしいことにぶつかったとき、がんばることができると思いますか。	1	2	3	4
7．あなたは、クラスの先生から大切にされていますか。	1	2	3	4

- | | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8. あなたは、どんなときでも自分のしなければ
ならないことに対して、めあてをもって取り組
んでいると思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 9. あなたは、今の自分のことが好きだと思いま
すか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 10. あなたは、まわりの人に大切にされていると
思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 11. あなたは、自分のことをはずかしく思うこと
がありますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 12. あなたは、だれとでも遊んだり話をしたり
することができるほうだと思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 13. あなたは、自分とはちがう人間になりたいと
思うことがありますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 14. あなたは、人の意見をまとめたり、リーダー
になったりするほうだと思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 15. あなたは、失敗をするといつまでもくよくよ
するほうだと思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 16. あなたは、自分の欠点を認めることができ
ると思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 17. あなたは、自分には自分なりのよさがあると
思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 18. あなたは、まわりからけなされたときに、
自分はだめな人間だと考えてしまうと思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 19. あなたは、やってみよう、がんばってみよう
という気持ちで物事にとりくんでいると思いま
すか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 20. あなたは、自分が失敗したときに、失敗した
原因は自分に力がなかったからだだと思いますか。 | 1 | 2 | 3 | 4 |

名前()

それぞれの質問であなたの思いに近いものを選んで、番号に○をつけてください。

21. あなたは、いじめや差別をしているのを見たことがありますか？(1つ選ぶ)

- ア ある
- イ ない

22. 21で「ある」と答えた人に聞きます。
そのとき、あなたは、どうしましたか。(1つ選ぶ)

- ア やめるように言った
- イ 人に知らせた
- ウ 何もしなかった
- エ いっしょにいじめや差別をした

23. 22で「何もしなかった」と答えた人に聞きます。
どうして何もしなかったのですか。(1つ選ぶ)

- ア 自分がいじめられるかもしれないから
- イ いいかっこうをしていると思われるから
- ウ どうすればいいかわからなかったから
- エ 自分とは関係ないから
- オ その他()

ご協力ありがとうございました。

検証授業学習指導案

第5学年 人権学習指導案

高知市立一宮小学校 5年生 児童数 82名

指導者 塚地 久美

1. 題材名 スターウォーズ

2. 指導観

「スターウォーズ」は、2つのグループに分かれ、ジェダイの騎士(1人)をめがけて、ボールを投げ、先にアウトにしたほうが勝つゲームである。ドッチボールが好きな児童が多いが、このゲームは、ボールを投げて当たったらアウトになるという点では、ドッチボールと同じである。このゲームではジェダイの騎士が触ってくれることにより、アウトになっても、ゲームに戻ることができる。また、ボールが40個近くあるので、投げる、よけるといった活動が多くなる。

ジェダイの騎士は、フープのなかにいるときは安全だが、アウトになった仲間を助けに行くとき、

フープから出る。その時に、ジェダイの騎士をいかに守るか、アウトになった仲間をどう助けるか、アイデアを出し合い、協力をしないとできない。また、ゲームのなかで自分の考えを仲間がいかに伝えるか、仲間の考えをどう汲み取るかも考えながらゲームを進めていかなければならない。体も頭も使うゲームである。ゲームに勝った、負けただけではなく、仲間にしてもらったことで嬉しかったことや仲間のためにしたことをふりかえり、協力することの大切さや楽しさを知ることができる。

QJの結果を見ると、1組は、学級生活満足群が35%、学級生活不満足群が30%となっている。また、一人一人のプロフィールを見ると、「友達関係」「学級の雰囲気」に問題があると感じている児童が1組に多くいる。5年生の3学期のスタートにあたって、クラスの雰囲気や友だち関係を見直していくことは、最上級生に向けての準備としても意味のあることと思われるので、両クラスで実施する。

「スターウォーズ」は、心の冒険教育の手法の1つである。心の冒険教育とは、「体験のなかで得られる学びや気づきを通して、協力し合える人間関係を作るプログラム」である。この活動を通して、協力し合える人間関係をつくり、クラスの雰囲気をよくしていきたい。

3. 目 標

- (1) 協力することの楽しさ、大切さを知る。
- (2) 気持ちよく新学期をスタートさせることができる。

4. 展 開

学習活動	教師の支援・留意点
<p>1. リバー & バンク 線の前に立つ。「リバー」で前に跳ぶ。 「バンク」で後ろに跳ぶ。 間違ったり、よるけたりしたら、アウト。</p> <p>2. スターウォーズ ルールを知る。 ゲームをする。(5分) ・ジェダイの騎士がアウトになったら終わり ・5分以内に勝負がつかないときは、ジェダイの騎士に何人助けられたかで勝敗 作戦をたてる。 目標をたてる。 ・グループ、個人</p> <p>ゲームをする。(5分) ・目標が達成できたか、評価をする。 作戦をたてる。 ゲームをする。(5分)</p> <p>3. ふりかえりシートに記入する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・身体と心をほぐす。 ・厳しくとらない。 ・いつまでもタッチしてもらえない児童がいないか、気にかける。 ・1回目をふりかえる。自分だけでなく、ジェダイの騎士や周りの仲間を気にかけていたか、問いかける。 ・目標は具体的ものにする。例えば、ジェダイなら「5人以上助ける」、ジェダイでなければ「アウトになったとき、大きな声でジェダイに知らせる」など。 ・自分がしたこと、友だちがしてくれたことを思い出させる

5. 準備物

剣 フープ ボール ふりかえりシート

6. ふりかえりシートより

ほとんどの児童が「楽しかった」と感想を書いていた。「仲間の人々が僕をかばって当たってくれた」「仲間がしてくれてうれしかったことは、ボールをわけてくれたこと」「ボールを当てられて、ジェダイがなかなか気づいてくれなかったとき、近くにいた人が呼んでくれてとてもうれしかったです」と友だちがしてくれてうれしかったことを書いている児童も多かった。また、「ボールを友だちにゆずってあげた」「仲間を多く復活させられた」「ジェダイの騎士を守ってあげた」「自分の作戦をつかってくれた」など役立ち感を感じることができた児童もいた。「自分だけがゲームを楽しむんじゃなくて、他の人のことをも考え、守った。協力だと思おう。チームワーク！大事だと思った」「私は何人が助けた。でも、前にいたN君とM君のことを助けてあげられなかった。それが、くやしかった」「私たちのチームは、勝つことも目標だったけど、みんなで楽しくできたことが、1番よかった」と仲間心に心を寄せ、そして協力することの楽しさも味わうことができた。「Sくんに助けられて、とてもうれしかった」「Kくんが『T、投げや』と言ってくれたことがうれしかった」など、個人名も多く出てきている。「友だちに何も言ってないのに「N！」と（名前を）呼んで玉を投げてくれたのですごくうれしかった。だから、私も友だち（の名前）を呼んで毛糸玉を投げました。私は呼んでもらった人がだいたい同じ人で、その人に毛糸玉を渡せなかったので、今度はなにかあったら助けようと思いました」と、アクティビティのなかだけで終わらず、日常生活へとつなげようとしている児童もいた。

【参考・引用文献】

- | | | | |
|----------------------|--|---------------|------|
| 遠藤辰雄・井上祥治
蘭千壽 編 | 「セルフ・エスティ - ムの心理学
自己価値の探求」 | ナカニシヤ出版 | 1992 |
| 池田 寛 | 「学力と自己概念
人権教育・解放教育の新たなパラダイム」 | 解放出版社 | 2000 |
| 源 勁一 | 「カウンセリングの目を生かす人権教育
いじめ・不登校と向き合って」 | 明治図書 | 1996 |
| 源 勁一 | 「続・カウンセリングの目を生かす人権教育
～心を支え・育て・つなぐ 実践～」 | 明治図書 | 2000 |
| 部落解放・人権研究所編 | 「子どものエンパワメントと教育」 | 解放出版社 | 2000 |
| 園田雅代・中釜洋子
沢崎俊之 編著 | 「教師のためのアサーション」 | 金子書房 | 2002 |
| 高知県教育センター | 「豊かな人間関係を育む学校づくり」
- 心の冒険教育（PA・プロジェクトアドベンチャー）の導入 | 平成14年度紀要 | 2003 |
| 平沢安政・森実 監修 | 「わたし 出会い 発見」
自分らしさを発見し、豊かな仲間づくりをめざす 教材・実践集 | 大阪府同和教育研究協議会編 | 1996 |
| 高知県教育委員会 | 「人権に関する児童生徒意識調査 報告書」 | | 2003 |