

小学校低学年児童を対象とした 学級単位の集団遊びの効果

—社会性の基礎となるコミュニケーションの育成—

学籍番号 209207

氏名 小沼 礼子

主指導教員 水野 治久

1. 背景と目的

現代の多様な背景要因により、現在の学校システムに十分に適合できない子どもが増加傾向にある。子どもが学校のシステムに合わない要因として、筆者は、その背景に子どもの遊びの変化が影響して、「社会性の基礎となるコミュニケーション」が十分に身に付ける機会が減少したと考えた。

しかし、集団不適応等の状態が明確になるのは、小学校中学年以降である。そのような状態になってから対処療法として子どもに関わるのではなく、子どもの社会性の未熟さや弱さを見とりながら、社会性の基礎を育てる予防的な取り組みを行うことで、深刻な不適応を避けることができると考えた。そのためには、問題が明確に表面化する前段階、つまり、小学校低学年の時期にその取り組みを行うことがふさわしいのではないだろうか。

2. 方法

介入対象は、筆者が担当する小学校1年生、1学級26名である。介入実施期間は、2021年10月から2022年2月である。介入の効果を測定するために、日本図書文化社の「よりよい学校生活と友達づくりのためのアンケート」（以下、Hyper-QU）を用いて、介入前（10月）、介入1後（12月）、介入2後（2月）の合計3回測定をした。

集団遊びとして取り入れたのは「氷鬼」「エイリアン鬼」「しっぽとり」「人間運び」「人間ラグビー」の5つである。これらは子どもたちが経験のある遊びから始め、より協力体制（助け合い）が必要な遊びへと変化していく（図1）。

教師は、子どもが主体的に遊べるようになるために必要な介入を行う。教師の介入の方法は、遊びの進み具合や子どもの状態に合わせて段階がある。その教師の介入を3つの観点から実施した。（1）ルールの複雑化（遊びのスキル）への介入、（2）個人戦からチーム戦へバージョンアップするための介入、（3）教師主導から子ども主体へと遊びを変化させるための介入である。

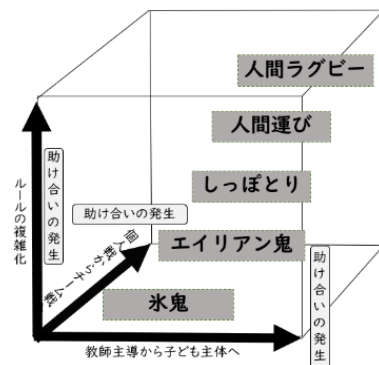


図1 遊びと関わり合いのレベル

3. 結果

遊びの効果を検討するために、Hyper-QUの下位尺度を分散分析で検討した。その結果、被侵害得点において、時期の主効果が確認された ($F=264.307(1, 23)$, $p<.01$)。Bonferroni法による多重比較の結果、介入前の被侵害得点より、介入1の後の被侵害得点が有意に低下していた(図2)。介入1の後、介入2の後の被侵害得点に有意差は見られなかった。結果から、いじめ被害感の減少の可能性が伺える。

ソーシャルスキル尺度については、介入前、介入1後、介入2後で有意な変化は見られなかった。

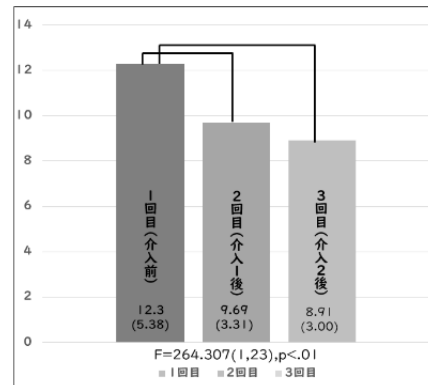


図2 被侵害得点

4. 考察

Hyper-QUのソーシャルスキル尺度は、「配慮スキル」と「かかわりスキル」に分類されている。西村ら(2017)は、中学生を対象とした縦断調査研究において「『配慮スキル』は、被侵害感と負の相関関係を示した」と述べている。

本来なら長期の取り組みによって低下していくはずの被侵害感が、本研究において、短期間に低下が見られたのは、集団遊びの中で子ども同士の関わり合いが増えたことが原因である。さらに、日常生活場面での子どもがお互いに声をかけやすくなり、遊びに参加しやすくなったからだ。

本研究では、被侵害感の低下が見られたため、ソーシャルスキル尺度の中の配慮スキルとの関係で分析を試みたが、ソーシャルスキル尺度全体では変化が見れなかった。その背景の一つとして、1年生の段階ではソーシャルスキルの基礎を育成する段階にあるため、数値としては表れにくかった可能性が考えられる。

5. 結論と課題

子ども自身の中に、遊びを通して社会性の芽を育てていく巡りを作ることが、幼児期に学びそこねた「社会性の基礎となるコミュニケーションの学びなおし」になる。それは、安心・安全なクラス作りとなり、中学年以降で起こる学校に対する不適応(不登校、いじめ、暴言、暴力、怠学、授業妨害など)を予防する手段になりうる可能性がある。

本文にあるように、実践年度内のHyper-QUの数値ではソーシャルスキル尺度の得点は変化が認められなかった。今後更にこの研究を深めていくためには、1年生の担任が同様の実践を2年間連続することが必要である。その後小学校3年生になった時点でHyper-QU実施すると、社会性変化をより正確に測れるのではないかと考えられる。

もし、小学校低学年で社会性の変化を正確に測ろうとするのであれば、今回は探し出すことができなかったが、子どもの質問紙調査以外に、他者によって客観的に社会性の変化を測ることができる何らかのツールが必要だと考える。