

学校における遊び介在教育に関する実践研究

中島 和彦（長崎大学大学院教育学研究科・教職実践専攻）

小原 達朗（長崎大学教育学部）

1. はじめに

近年、学校現場では学級内や授業内で様々な問題が指摘されている。学級内においては、「特別支援教育」の推進・充実によって、「通級による指導」を受けている児童数が増加していることや、また、約6.3%の児童が通常学級に在籍していると言われていたことなどから、通常学級に在籍する特別な支援が必要な児童は増加している。また、特別支援教育以外では、小学生による暴力件数の増加や、いじめ問題が根強く残っている現状などから、社会性や協調性が身に付いていない児童もいると考えられる。このような点から、現在の学級は、学級全体がまとまりにくく、学級満足度が高まりにくい状況が生まれる環境にあるのではないかと考える。

授業内においても、様々な問題が指摘されているが、よく言われていることが「学習意欲の低下」についてである。国立教育政策研究所が平成15年度に行った調査で、「勉強は大切だ」と回答した児童生徒の割合は80%を越えているが、「勉強が好きだ」と回答した児童生徒の割合は「好きではない」回答した割合を下回っている。また、ベネッセが平成19年に実施した調査で、小学校5年生の「授業中の様子」では、「黒板に書かれたことをきちんとノートに書く」や「近くの児童とおしゃべりをする」などが高い数値を示しており、さらに「授業の内容が簡単すぎると思う」「授業の内容が難しいと思う」と感じている児童は80%を越えている。このような状態から、児童は勉強に意欲を感じておらず、ただ勉強を「やらされている」のではないかと考える。学力の定着のためには学習意欲は大切であるが、その学習意欲を児童が持っていないのが現状であると言える。

そこで、本研究では、「遊び介在教育」として、遊びを学級活動の中心におくことによって、このような学級内での問題や授業内での問題を解決する1つの手立てになるのではないかと考えた。

2. なぜ遊びなのか

遊びには様々な効果があると言われており、遊びを取り入れることで、次のような効果があると考えられる。

1) 協調性や社交性を高めるための遊び

大村（2009）は、遊びの体験を通して、人は自分らしさを知り、自分自身の尊厳をも確かめることができると同時に、他人の尊厳を認めることができるため、遊びは子どもたちにとって自分が生き、他人を生かし、人として成長し、共に生きていく力の源であると述べている。無藤（2009）も、子どもは遊びの中で親しい関係を形成し、相互に認め合う仲良しとなると共に、もっと大きな集団の中で

強さや良さを承認して欲しいと願う中で、相手のことを認めないと自分も受け入れてもらえないことなどを学び、社会的な自己中心性から抜け出し、児童は人間関係や友人関係を深めるためにはどのようにすればいいのか、感情をどのように制御すればいいのかを学び、協調性を高めていけると述べている。また、岡崎(2009)は、外遊びで集団遊びをする場合、社会性を育てる良いチャンスであると述べている。子どもの遊びは、あざとく「社会性を育てよう」として、意図的に仕組んでいく教育的働きかけではなく、子どもの「遊びたい」というモチベーションや内発的な衝動によって取り組む。このようなことから、遊ぶという直接体験の中で仲間関係を築いたり、社会性を身に付けたりし、また、友達と競争・対立や共同することによって、感情をコントロールする力を身に付けたり、他人への共感性を育てていくことができると考えられる。

2) 規範意識を高める効果としての全員遊び

ウェルダー(1933)は、遊びは快楽原理と反復強制の両方に結びついていると見なされ、その最も重要な機能は、現実生活のために熟達しておかなければならない活動に対する一準備であると述べている。これは、「遊び」という活動が、子どもにとって楽しさを求めるものでありながらも、同時にルールというものに縛られており、社会生活の中で重要な規範意識を無意識のうちに身に付けていけるということの意味している。また、滝(2005)は、現代の「規範意識」問題の根源は、他者とかかわろうとする感情が乏しいことであると述べている。そもそも、人が他者や社会に好意的な感情を抱くのは、他人から「受け入れられている」や「認められている」という感情を抱くところから始まり、自分の行動を誰かが見てくれている、自分のために何かをしてくれているといった周りからの働きかけや他者との交流の「自覚」が基盤となり、他者と関わり合いたいと思いが生まれる。他者と関わり合うような遊びは、このような体験をするためにとても適しており、教師がうまく介入することで、このような感情を育て、規範意識を高めるための基礎を培うことにつながると考える。

3) 児童が積極的に取り組むことができる遊び

遊びは、児童が学校生活の中でも特に楽しみながら取り組める活動の1つである。大村(2009)は、遊びの様々な効果などは、大人の価値観による定義づけであって、子どもは「遊びの効果」といったことには無頓着で、ただ遊びたいから遊ぶと述べている。つまり、児童は、自分たちがやりたい遊びを通して、楽しみながら無意識のうちに様々なことを身に付けていくことができると考える。また、無藤(2009)は、遊びの特徴の1つは活動そのものに没頭することであり、物事への没頭を作り出すと述べている。遊びは、子どもが最も夢中になる活動でありながら、子どもが集中して取り組めるようになり、その結果として、向上に向かう可能性があると考えられ、授業などの中に生かしていくことができるのではないかと考える。

3. 研究の方法

本研究では、学級内と授業内における「遊び」の効果を検証するため、次の2つを実施した。

①全員遊び

「学級内で、規律を守ろうとするようになり、友人関係の深まりや協調性の高まりが見られる」と仮説を立て、実施した。

②「遊び」を取り入れた授業の実践

「授業の中で『遊び』を取り入れることにより、児童が意欲的に学習に参加するようになり、学習効果が高まる」という仮説を立て、実施した。

1) 調査期間及び調査方法

①全員遊び

平成23年5月下旬～12月上旬の、毎週月曜日と火曜日に行った。内容については、児童の「遊び係」と話し合っただけで、遊び中の様子について観察し、記録した。実習期間以外については、学級担任の協力のもと、「遊び係」を中心に実施した。また、全員遊びの効果を検証するため、実施初期の6月上旬と、実施後の12月下旬にQ-U調査を実施した。

②「遊び」を取り入れた授業の実践

平成22年の12月に算数を1回、平成23年11月に算数と特別活動をそれぞれ1回ずつ実施した。授業後に3名によるビデオ分析を行い、「遊びの活動の中で、学習意欲の高まりが見られた場面」を確認し、遊びの活動による効果について考察した。

2) 調査対象

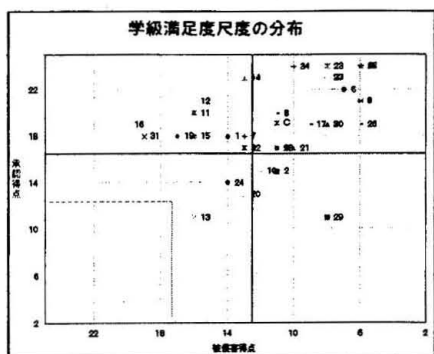
長崎市立X小学校3年1組に在籍する男女児童計34名を調査対象とした。平成22年12月の授業に関しては、長崎市内のY小学校2年1組に在籍する男女児童計30名を調査対象とした。

4. 結果

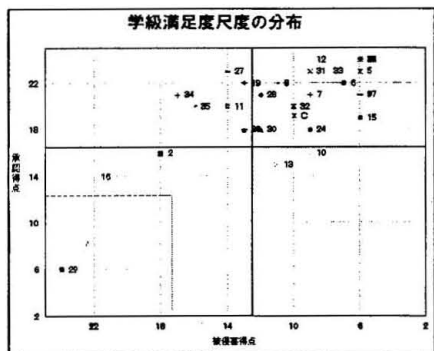
1) 全員遊び

全員遊びは、計22回実施した。遊びの内容はおもに「ドッジボール」「おにごっこ(けいどろなど含む)」であった。遊び中の様子の変化として、ルールを意識できるようになり、自分たちでルールについて言い合ったり、ルールを破ることが減ったため、遊びがスムーズに進む場面が多く見られるようになった。また、全員遊びの後半は、ケンカが起こる場面が明らかに少なくなっており、児童の協調性が高まっていると考えられる様子が見られた。また、はじめは「全員遊びはつまらない」「他のことをしたい」という声が児童から挙がっていたが、全員遊びを継続していくにつれ、児童の中から「今日の全員遊びは楽しかった」「みんな仲良くなっていいって楽しい」というような声が聞こえるようになり、日記に全員遊びが楽しかったと書く児童が増えたことなどからも、全員遊びによって

友人関係の深まりや協調性の高まりが現れてきたのではないかと考える。また、Q-U調査では以下の様な変化が見られた。



学級満足度尺度の分布（6月）



学級満足度尺度の分布（12月）

6月の調査では、学級生活満足群が62%、侵害行為認知群は29%、非承認群は9%、学級生活不満足群は9%となっており、横広がりの分布から侵害行為認知群型の傾向が見られた。12月の調査では、学級生活満足群が68%、侵害行為認知群22%、非承認群は6%、学級生活不満足群は9%となっており、全体として横広がりの状態から、満足群方向への移行が見られた。以上のような結果から、本学級においては、6月と比較して、全体的に学級生活満足群に移行しており、侵害行為認知型の状態から改善され、高い状態を保持しているということがいえる。これには、担任の教諭の実践などを含め、様々な要因が考えられるが、全員遊びにおいて、ルールを明確にしてルールの定着を図り、それを徹底してきたことも1つの要因であると考えられる。

また、それぞれの質問項目においても変化が見られ、有意差が出ていない項目

を含めて、6月から12月にかけて、全ての項目において承認得点は向上し、被侵害得点は低下、もしくは維持していたため、学級の中でルールとリレーションの確立が進んだのではないかと考えられる。その中で、承認得点の質問2の「失敗したときに励ましてくれるか」の得点が有意に向上していたこと ($p < .01$)、承認得点については平均の合計点にも有意な差が見られたことから ($p < .05$)、全員遊びを通して、学級内に子ども同士の仲間意識が生まれ、互いを認め合うことができるようになったことで、集団活動が協力的に、また活発になされる状態になってきているということが考えられる。また、被侵害得点の質問1の「クラスの人から嫌なことを言われる」が、有意差は見られないが得点が低下していることや、質問2の「クラスの人から乱暴なことをされることもある」が有意に低下していることから ($p < .05$)、全員遊びを通してクラスの児童と関わる機会が増えたことで、クラス内での対人関係のトラブルの減少がしてきていることがわかる。このことから、全員遊びの中で、相手のことを考えるようになった結果、暴言や暴力が減り、クラス内での対人関係のトラブルの減少がしてきていること、ルールを守って遊ぶことや、ケンカしたときに仲裁に入り、相手のことを考えさせたり、何がダメだったのかを考えさせたりしたことが、このような変化が現れた一つの要因ではないかと考えられる。

2) 授業の実践

① Y小学校での実践～遊び的要素を取り入れた授業～

a. 単元

第2学年 算数科「形を調べよう」の「三角形と四角形」の単元導入

b. 仮説

『遊び的要素』を取り入れた授業をすることで、子どもの学習意欲が高まり、積極的に学習に取り組むようになるだろう

c. 内容

授業の中で考えられる遊び的要素として、山田(1991)が述べている「やってみたい気持ち、やる気をおこす要素」となるものを授業内では次のように捉え直し、本時の中では次のような場面を設定した。

- ・面白そうだと思うさせること
- 「知的好奇心を抱くこと」
- 「四角」と「四角形」の違いを考え、書いてみる。
- ・できそうだと思うさせること
- 「見通しを持つこと」
- 時間の最初に三角のものと四角のものを教室内で探してみる。
- ・そそのかすこと
- 「ゆさぶりをかけること」
- 子どもにいくつ三角形と四角形がかけると問いかけ、書かせる。

・イメージを膨らませること

→「他との繋がりを考えること，視覚的に見せること」

四角形の定義から，他の四角と四角形の仲間分けをしてみる。また，四角形の定義から，三角形の定義もこうなるはずだと考える。

d. 結果（ビデオ分析より）

・四角形の概念から，三角形の概念を考えようとする態度や「四角形がこうだから」と繋げて考える場面が見られた。

・最後の活動から，楽しく四角形と三角形の概念を深めることができていた（次の時間の授業の中でも，ほとんどの児童がしっかりとわかることができていた）

・「活動の見通し」を持つのではなく，「解決の見通し」を持ったほうが，達成動機づけが起りやすく，学習意欲が高まったのではないか。

・「遊びの要素」がよくわからなかった。実際に遊びの活動を入れた方がいいのではないか。

・「遊びの要素」というよりも，活動自体を通して授業に参加している児童の方が多かったのではないか。

・1時間目は問題解決型授業であり，それが原因でわからない児童や自信がない児童が参加できていなかったのではないか。2時限目は，1時限目の知識があったために，その知識を生かして意欲的に参加できていたのではないか。

・「遊びの要素」によって学習意欲が高まったということがはっきりわかる場面は見られなかった。今回，「遊びの要素」として取りあげた内容は，授業にも無意識的に入っていることが多く，学習意欲を高めるために特に効果を発揮するものではなかったのではないかと考えられる。

② X小学校での実践～遊びの活動を取り入れた授業～

X小学校で取り入れる「遊び的活動」とは、『ペア，又は大人数で協力しながら，児童が遊びの感覚で取り組むことが出来る活動』と定義することとする。Y小学校での授業の反省から，X小学校の授業の実践において，学習形式として長崎県が推進する「教えて考えさせる授業」をベースにし，「学習意欲の向上」に必要なものとしては，長谷川（2007）が述べている次の6点を考えた。

・子どものパーソナリティ特性（自己概念論）

・教師の指導性（期待効果理論）

・学習の目標（達成動機づけ理論）

・教材と学習行動（教材構成論，認知的動機づけ理論）

・学習活動の協同性（集団力学，協同学習理論）

・学習の結果（有能感と自己動機づけの理論）

遊びを取り入れた授業づくりをしていくに当たっては，学習意欲との関連を考えながら，次の3点を意識して授業づくりを行った。

・遊び的活動を取り入れながら、子ども達の教材への取り組みによる学習活動を効果的に進めて、子どもに喜びや楽しさを多く実感させて、有能感や効力感をもつようにする。

・遊び的な活動をペアや集団にすることにより、学級の仲間やグループにおいて力を合わせ協力して学習を進められるようにする。

・授業展開において、活動の中で子ども達に自己決定の機会と場を多く与えて、自力で学習を自己調整できるようにする。

a. 単元

第3学年 算数科「三角形」の単元導入

第3学年 特別活動「自分と相手が気持ち良くなる
話し方」

b. 仮説

『遊び的活動』を取り入れた授業をすることで、子どもの学習意欲が高まり、積極的に学習に取り組むようになるだろう」

c. 内容

〈算数科〉

二等辺三角形と正三角形について教え、その後の発展のところで、自分たちで協力して三角形を作る「遊び的活動」を取り入れた。

〈特別活動〉

アサーショントレーニングの授業で、言葉の使い方のポイントを教えた後、ペアで行う「遊び的活動」であるロールプレイ活動を行った。

d. 結果（ビデオ分析より）

〈算数科〉

・普通の授業の活動に参加できていない2人の男児が、前半では集中力が切れている様子が見られたが、活動内容を示すと集中し、活動が始まるとすぐに他の児童と三角形を作る活動に取り組んでいた。

・普段授業について行けていない2人の児童が活動に参加せず、遊ぼうとしていた様子が見られたが、活動開始後は他の児童と一緒に活動を行っていた。また、自分たちから誘って三角形を作ろうとする様子も見られた。

・初めは、「教室内で・3～9人で」と限定をかけていたが、「ワークスペースでもっと大きい三角形を作りたい」「9人以上でもやってみよう」という発言が児童から教師に上がってきて、最終的には最大で7人ずつの21人で正三角形をつくっていた。

・教師に「またできた」「もっと作るから」というように、次から次へ報告をしにきては作っていた。

・34人中28人がワークシートに「今日の授業でわかったこと・面白かったことを書きましょう」のところで「人で三角形をつくったことが楽しかった」「難し

かったけど、協力してたくさん見つけて楽しかった」「楽しかったし今度はもっと見つけたい」「何種類あるのか知りたい」などと答えており、学習に意欲的に取り組めたのではないかと考えられる。

・授業の次の日に、階段のところの壁に貼ってあった真っ直ぐなマグネットで二等辺三角形をつくって遊んでいた。また、遠足先の展望台の所で三角形を見つけ、正三角形なのか二等辺三角形なのかを言い合っていた。

〈特別活動〉

・ロールプレイングのためのワークシートを書く場面において、自分の言葉を書いて、発表前に隣の児童に見せたり、教えたりするなど、自分の考えた話し方を周りに言いたくてたまらないといった様子が見られた。

・何回も発表したり、集中して聞いたりしてアドバイスをしている場面が見られた。自分の考えた話し方を伝えたい、しっかり聞いてアドバイス使用としている様子が見られた。

・34人中24人が、ワークシートに「今日の授業で感じたことを書きましょう」のところで「これから使っていきたい」「また今日みたいな勉強をしたい」などと答えており、これからの活動に繋げようと考えられるようになってきていることから、学習に意欲的に取り組めたのではないかと考えられる。

・授業の次の週に、強い口調で友達に言っている場面で、言われている側の児童が「今ジャイアンだよ」と言ってなだめていた場面や、先生から「あっ…」と言われた児童が、言ってしまったという表情を見せたりしている場面から、般化できている様子が見られた。

5. 考察

本研究では、主に実践実習Ⅰと実践実習Ⅱを通して、学校における遊び介在教育の効果について考えてきた。全員遊びの介入では、児童のケンカ数が減少し、Q-U調査において、必ずしも遊びによる効果が全てであるとは言えないものの、承認得点の調査結果では、全ての項目で上昇が見られ、「失敗の時に励ましてくれる」の項目や、承認得点の合計点においては有意な上昇が見られた。また、被侵害得点の調査結果においては、「クラスの人から嫌なことを言われる」の項目や被侵害得点の合計点で、有意な差は見られないが得点の低下が見られ、「クラスの人から乱暴なことをされることもある」の項目で有意な低下が見られた。これらと、全員遊び中の、言い争いからたたき合いのケンカに発展するケースやケンカそのものが減ってきた様子などを合わせると、全員遊びを通してクラスの児童と関わる機会が増えたことで、クラスの中で認め合える関係ができ、クラス内での対人関係のトラブルが減少して、傷つけられないという安心感が学級の中に生まれ、友人との交流が促進されるなど、ルールとリレーションの確立が進んでいるのではないかとということが考えられる。しかし、全体としてはルールとリレーションが確立し、侵害行為認知群や非承認群から学級生活満足群へと群が上がった児童が多くいる中で、群が下がった児童もいた。以上のことから、全員遊びという全

体の関わりを重視し全体を向上させることができた一方で、個人一人ひとりまでまだ目が行き届いておらず、孤立した児童を出してしまっていることが考えられる。このような児童を出さないためには、毎回の全員遊びの終わりに、特によかった児童を挙げて褒めるなどして、児童のいい場面を遊びの中で見つけ、それをみんなで認める場面を作っていくこと、遊び以外でもいくつかの最低限のルールを明確にして活動をし、充実した活動ができたという体験を繰り返し児童に積ませることなど、遊びの場面とそれ以外の場面の両面から支援していく必要がある。このようにしながら、全体を高める働きかけと、個人を高める働きかけのバランスを取っていかなければならない。

授業における関わりでは、「遊びの要素」を取り入れた実践授業では、それによって学習意欲が高まったということがわからなかったといえる。「遊び的活動」を取り入れた実践では、児童が楽しい・面白いと感じることを前提に、グループや学級全体で周りの人と協同しながら課題を達成していけるような活動や、自己決定できるような場がある活動などが学習意欲を高めていくためには効果的なのではないかということが考えられる。しかし、「学習意欲の向上」の視点からのみ活動を考えてしまうと、「学習意欲の定着」が難しくなるための両面から考えながら、遊び的活動を入れていくことに留意しなければならない。

6. 今後の課題

遊び介在教育を今後も実践していく中で、全員遊びの介入時に、個人一人ひとりにもっと目を向けた介入や関わりを行っていくことがあげられる。全体の状態を把握するとともに、特別支援の観点も踏まえながら、個人の実態把握に努め、その児童を学級全体にどのように関わらせていくとよいか、学級全体がその児童にどのように関わるのがよいかなどを考えながら、学校での遊びの充実を図っていく必要がある。また、授業においては、全体の实態や個人の実態を踏まえ、今回の実習ではどのような活動を取り入れれば学習の定着を妨げることなく、学習意欲の向上を図っていけるのか、また、学習意欲が学習の定着に繋がっていくためにはどのような活動が有効かを考えていく必要がある。

【参考文献】

- 大村璋子 (2009) 『遊びの力～遊びの環境づくり 30年の歩みとこれから～』, 萌文社
- リーバーマン (1980) 『「遊び方」の心理学』, サイエンス社
- 山田敏 (1994) 『遊び論研究』, 明治図書
- 市川伸一 (2008) 『「教えて考えさせる授業」を創る』, 図書文化社
- 無藤隆 (2009) 『遊びとそだち』, そだちの科学・No. 12/4-2009, 19-23