

# 「人間」や「社会」についての志向性を高める教育

教育発達科学研究科教授 吉田俊和

## 1. 子どもを取り巻く状況

### 1) 仲間関係の希薄化

都市化、核家族化、きょうだい数の減少といった子どもを取り巻く状況は、確実に子どもの仲間関係を希薄化させている。その中でも、母親が子どもの生活にかかわり過ぎることが大きな問題である。学歴社会を駆け上がるため、幼少期から子どもと二人三脚で幼児教室へ通い始めた母親は、決して子どもを自由にしようとしな。ギャング・エイジの年齢になれば、休日などは、子どもたちが自発的に集まり、時間を忘れて遊び回るのが本来の姿であるが、体力や技術の向上を目的に、親がスイミングスクールやサッカー教室へ連れて行く。子どもたちは、水泳やサッカーに興じるのではなく、プログラム化されたメニューを勉強と同じようにこなしているだけであり、真の仲間関係の形成は期待できない。

親の管理化が進むと、子どもは服従の代償として、物質的な欲望を満たそうとする。そして、自分の部屋に、テレビ・ビデオ・CD・携帯電話・種々のブランド品を揃えたがるといったプライバシーの肥大化が生じ、変に大人びた子どもになってしまう。彼らは、時間を調整して友だち同士で遊ぶよりも、居心地のいい自分の部屋で、一人でテレビを見たり、マンガを読んだり、テレビゲームで遊んでいる方が気楽になっていく。こうした子どもたちは、友だち同士がぶつかり合って人間関係のルールを形成していくことは苦手であり、傷つきたくないで、友だちとの関係に深入りすることを避けようとしてしまう。

### 2) 関係づくりとしての社会的スキル

人間関係の基本は二者関係である。子どもは、新学期になって新しい学級へ所属すると、まず身近な話し相手を作ろうとする。座席が近い子、性格が似ていそうな子、趣味が一致しそうな子、の誰を選ぶかは異なるが、つき合いを開始するための働きかけは共通である。好意を示す微笑み、「また明日ネ、バイバイ」といった関係継続の希望を表すあいさつ、簡単な依頼や質問などが一般的である。つき合いが

始まれば、今度は関係を維持しなければならない。しかし、現実には欲求の対立が起こり、自己主張や自己犠牲を繰り返したり、交渉や和解によって葛藤の処理をしなければならない。さらに、より親密になっていくためには、自分の悩みごとを、お互いが開示し合うことも必要になってくる。こうした働きかけ、関係の維持、関係の親密化といった一連のプロセスには、対人関係能力としての社会的スキルが関与してくる。つまり、ごく自然に微笑んだり、あいさつできるスキル、葛藤をうまく処理するスキル、関係の進展に応じた自己開示やアドバイスが行えるスキルをもつことが重要である。

子どもたちは、二者関係で安定すると、それを複数の人間に広げることによって、学級集団内での社会的地位を確保し、自分の役割を遂行しながら、学級に適応している。うまく集団に適応できた子は、仲間意識が芽生え、仲間に対する共感性や思いやり行動がみられるようになる。逆に言えば、働きかけのスキルがない子は、「ネクラ」なヤツとして相手にされず孤立する。葛藤処理のスキルをもたない子は「ワガママ」なヤツとして仲間外れにされる。小・中学校で不登校やいじめが問題化しているのは、こうした社会的スキルの未熟な子どもたちが増えていることも一因である。最近の子どもは、働きかけのスキルは獲得しているが、仲間同士でぶつかり合う経験が少なく、葛藤を処理するスキルが未熟である。それゆえ、傷つきのをいやがり表面的なつき合いにとどまってしまう傾向がある。地域社会の自発的な遊び集団が崩壊し、子どもたちの社会経験が不足している以上、学校がその役割を代行する必要がある。これからの義務教育、とりわけ小学校では、知識の獲得に偏重した教育よりも、社会的スキルのトレーニングを組み込んだ柔軟なカリキュラムの編成が望まれるようになるだろう。さらに、自我だけが肥大した個人主義が蔓延する中学校や高校では、対人関係や集団内の葛藤解決はどのように処理することが有効であるかを体験させたり、個人のつながりが社会を構成していることを認識させ、社会志向性を高めるような教育が必要になるだろう。

## 2. 授業（科目名：ソーシャルライフ）プログラムの開発

### 1) プログラム開発の意義

#### 1. 研究の目的

従来、エチケット・マナー・公衆道徳といったような言葉が意味していた「社会規範」の根底には、“他人に迷惑はかけない”ということが、社会生活には不可欠であるとの認識が暗黙に存在していた。しかし最近、公共の場での喫煙や地ベタリアン座り、携帯電話の使用、迷惑駐車増加は、不特定多数の人に、ストレスや不快感を与えている。また、職場や学校におけるセクハラ言動やいじめ加担行為は特定の人に、強いストレスや不快感をもたらしている。一方、加害者である当人には、“他人に迷惑をかけている”という意識はないので、注意されると逆上したりする。こうした行動の背景には、社会の中で他人と一緒に生活しているという感覚（社会志向性）の欠如がある。特に若い世代の、自分と自分の気に入った仲間だけが社会であり、それ以外の人に関心を持たない風潮が、これに拍車をかけている。

研究目的としては、こうした若い世代に対する働きかけとして、学校教育の中で種々の体験的学習をさせることによって、自分と級友・クラス・学校・社会との繋がりに気付かせる。そして、自分の行為が周りの人間にどのような影響を及ぼすのかを理解させ、他者や社会に対する志向性を高めるような授業プログラムの開発を目指す。

#### 2. 授業の目標

本授業の目標は、「人間や社会を考えるのに必要な視点を体験的に提供する」ことである。すなわち、「対人関係」や「集団・社会」における知識やルールを教えることにより、社会的コンピテンス（対人関係能力、集団や社会への自律的適応力等）を高めることにある。

#### 3. 他の授業との違い

核家族の進行や地域社会の衰退は、子どもに対する社会的な教育力の低下をもたらしている。いわゆる従来型の道徳教育（模範的解答の提示）が、これに替わって、子どもに「人間や社会」を教えることは、現状を見ている限り難しい。また、総合学習は、自分たちで問題を見つけ、フィールドワーク的な調査によって『自ら学ぶ力』を養成することを主眼としている。これに対し、本授業は教育心理学や社会心理学の知見をベースとした体験的学習により、自分と他者、自分と集団・社会との関わり、集団内のトラブルにどう対処してい

くのか、を考えさせる人間教育をめざすものである。

#### 4. 授業効果の測定

以下に示すような授業を行うことによって、社会考慮・他者に対する信頼感・共感性・道徳性判断・社会的スキル・同調行動傾向などの変容効果を測定する。

### 2) 授業プログラム

授業は、いずれも土曜日の3・4時限を連続して使用した。授業は、教育心理学専攻の後期課程在学の大学院生が、附属中学1年生に対して実施した。授業の打ち合わせは、毎回、筆者を中心とした8名からなる研究チームが指導案を作成し、附属学校の学年担任団と協議し、改善を加えた。ここに示されるプログラムは、平成12年4月から7月までに実施したものである。授業プログラムの詳細は、吉田ら（2000）を参照してください。

#### 第1回 記者会見ゲーム

この授業では、各生徒が自己紹介を型通りにするというのではなく、ゲームを通じて他者に対するポジティブな情報を入手する機会を提供し、クラス内での友だち関係の形成を促す。また、記者役の生徒たちはターゲット（会見役）に対する印象を評定しておき、年度の最後に行う「まとめ」の授業でそれを開封し、他者に対する印象は変わっていくものだという体験をさせる授業の題材とする。

#### 第2回 記憶の不確かさ

この授業のねらいは、「記憶の不確かさ」や「記憶のあいまいさ」を体験を通して理解させることである。視覚刺激や聴覚刺激から、体験を通じて、記憶し、思い出すときに犯しやすい誤りについて理解を深める。

\*消えた補助者の記憶→目撃者証言の不確かさ

\*伝言ゲーム→情報伝達のあいまいさ、犯しやすい誤り（うわさやデマの問題）について、考えさせた。

#### 第3回 物の見方と見え方

この授業では、「物を見る」ということに着目し、実際とは異なって見えてしまうことの不思議や、物の見方、見え方は一つだけではないということを経験から気づかせる。同じ物でも、見方を変えれば、異なって見えることに気づいてもらい、次回以降の「人を見る」場合にも、見方は一つではないことに結びつける。

\*硬貨の大きさや模様確認→前回授業の復習を兼ねて、日頃頻繁に使用しているものであっても

記憶はあいまいであることを体験させる。

- \* 錯視図形を用いて、実際はそうではないのに、そう見えてしまうことの不思議を体験させる (例：ミュラー・リエールの矢印錯視、ツェルナーの平行錯視、シェパードの背景錯視など)。
- \* だまし絵を用いて、一つの物でもいくつかの見え方があることを体験させる (例：娘と老女、ルビンの杯、タカとガチョウなど)。
- \* 前後の文字によって影響がある体験をさせる。→13ともBとも見えるような刺激を作ると、12,13,14と読ませることもできるし、A,B,Cと読ませることもできる。
- \* 「女の子が箱を持ち上げている (降ろしている) 絵」を見せて、両方の見方が出来ることを理解させる。

#### 第4回 人の行動の見方と見え方

この授業のねらいは、前回から引き続いて、「物の見方や見え方」が一つではないことの延長として、「人の行動の見方や見え方」もいろいろ考えられることを体験させる。

- \* 4コマ漫画をばらばらにして (2コマの順序だけは固定)、自由にストーリーを組み立てさせ、いろいろな順序でさまざまなストーリー (最大6通りのストーリーが可能) ができることを体験させる。
- \* 1枚の場面を見たときだけに持つ印象が、2枚の場面を見ることによって変わることによって体験させる。最初の威圧的な態度が、実は他者を危険から守るための行動であることに気づかせる→第一印象だけの判断では間違いが起きる。

#### 第5回 情報からの推理

この授業は、ある出来事から推測される原因が、手に入る情報によって異なってしまうことを体験させ、正しい判断をするためには、いろいろな角度から情報を入手することの重要性を理解させることである。

- \* 出来事：花子さんは『悲しい物語』を読んで、涙を流していた。
- 情報系列A 和子さんも『悲しい物語』を読んで、涙を流していた。  
良子さんも『悲しい物語』を読んで、涙を流していた。
- 原因の推測→他の人も涙を流すなら、その物語は、きっと悲しいに違いない。
- 情報系列B 花子さんは『感動的な映画』を見ても、涙を流していた。  
花子さんは『心温まるテレビドラ

マ』を見ても、涙を流していた。

原因の推測→花子さんは、映画やテレビドラマを見ても涙を流すので、きっと涙もろい性格なのだろう。

- \* 自分で、出来事や情報の例を作らせ、どういふ原因の推測をしてしまうのか考えさせる。

第6回 モラルジレンマ場面での解決策とその理由  
本授業は、2つの仮想モラルジレンマ場面において、主人公がどのような行動をしたらよいのかという解決策について、グループで話し合いをさせた。1回目は、指導者が予め解決策を2つ提示した。生徒たちは、どちらか一方を選択し、なぜその解決策がよいのかという理由について話し合わせた。2回目は、解決策も生徒の側で考えるよう指示した。グループでの話し合いで、同じ場面でもいくつかの解決策や多様な理由があることを体験させた。また、自分の意見や考え方を上手に発表したり、異なった考え方を受容することの大切さを説明した。

- \* 場面Aは、仲間内で友だちの誕生日会計画を秘密に進めているが、当該の友だちが仲間はずれにされているのではないかと悩んでいる場面で、打ち明けるかどうか。場面Bは、サッカー少年がクラスの友だちだけに教えて優勝をめざすのか、親友から頼まれ、他のクラスの友だちにも教えるのかどうか。

### 3. 研修会における質疑応答

附属教諭の研修会で、ソーシャルライフの授業目的について説明し、6回分の授業プログラムについて紹介した。以下に示すのは、その際の質疑応答である。

Q1：研究者が学校へ出てきて授業をすることについて、生徒の反応はどうか？

A (中1A担任)：好評である。次は何をやるかとか、もう少し詳しく内容を知りたいという感想を書いてくる生徒もいる。

(中1B担任)：授業者 (院生など) が実によい授業をしていて、好評であり、まとまった授業をしている。

(学年代表)：事前打ち合わせを必ず行っており、その際に授業者が必ずアドバイスを求めてくれるので、担任との話し合いもしっかり行うことができ、準備もすばらしい。

(中1A副担)：生徒の中に染み込んでいく授業である。体験的なものがよく、生徒は家庭でも話をしているようである。効果は必ずあると思う。

(中1B副担)：土曜日で公立中が休みのときでも、「ソーシャルライフがあるから休みでなくて

もいい」という生徒もいる。2時間連続の授業でも生徒は集中している。作業があったり、話し合いがあったりするものもよい。

Q2：中1はある程度物の見方ができている。小学校からこのような試みをしていくと良いと思うのだが、そのような試みはあるのか？

A：類似の試み（スキルトレーニングやモラルジレンマの授業）はあるが、ソーシャルライフと同じ目的を持った試みは、まだないと思う。自分で自分の見方が正しいと思っていても、意外とどうしてそう見ているかを法的に提示されると、「あれっ」と思うことがいっぱいある。自分があまり思っていなかったようなことを体験的にやり、どういうことと実際につながっているかということに気づかせることは、意味があると思う。本当はもっと講義的なこともやりたいが、中1では難しい。実社会・実生活の中ではどういう問題かということを考えさせれば、高校生でも授業ができる。

Q3：高校生では、別の授業形態になったり、内容が変わったりすることがあるのか？

A：説明の仕方や使うものは変わるかもしれないが、骨格は変わらない形でできる。小学生から高校生まで、授業目的は同一で、教材を工夫すれば、それなりの授業は可能である。

Q4：中高一貫カリキュラムで、本校が心理学や倫理の分野をかじったような実践がすでに行われている。例えば、総合人間科のフィールドワークで心理学の研究室に行っている生徒も表面にはあまり出ていないが、数多くいる。生徒の中に、心理的なものへの関心が高まっていることが伺える。自己の内面を見つめるということと、他者の心理の中にある法則性を知ることと、個人差のことなどを知ることが、他者の理解に役立つことである。本校がヒューマンプログラムとして、心と身体の結びつきを6年間に渡って考えるとき、中1と高1でソーシャルライフを行うときの心理学的ねらいや視点の違いをきちんと整理する必要があるのではないかと。また、総合人間科のように外へ出て学ぶ社会（大人とつきあうこと）とソーシャルスキルがどのように構造化するののかも、6年間を通して考える必要があるのではないかと思うが。

A：われわれが行っている授業は、心理学的な知見、体験的なもののベーシックなことをやっている。外へ出ることによって得られることは、もっと幅広いことであり、われわれはそれ以前のことを扱っている。人を見るときはどういうことに注意すべきか、人との関係をどう結べばよいか、人とトラブ

ルを起こしたときはどうすべきかなどの、人や行動、集団のルールの基本を知った上で、外に出ていくと、得られるものが違ってくのではないかと思う。たまたま、自分と波長の合った人とフィールドワーク先で会ったらうまくいくが、そうでないときもある。その時に、こういうことを学んでおけば、役立つようになる。

Q5：ゲームを通して、いろいろな見方を学んで欲しいということをしているが、突拍子もないことを言った生徒がいじめや冷やかしの対象になってしまう心配はないのか？以前にそのようなことがあったので。

A：ゲームと言っているが、勝ち負けが大切なゲームではない。対人場面や模擬社会の体験であり、いろいろな意見があるということを理解してもらうためのものである。そういうことを言ったから、その人は変なやつだと決めつけてしまうことがおかしいということを学ぶ授業である。このことが、どこまで高まるかはまだわからない。1年で高まるものではないかもしれないし、そうなるかもしれない。

Q6：1回目と2. 3. 4回目では目的や流れが違うのでは？

A：1回目は特殊で、せつかく自己紹介を行うなら、もう少し違った形式（知りたい相手のポジティブな部分を引き出す）で行いたかったのと、初期の印象と後での印象の違いを知るために、初期の印象を形成させる（記者役→会見役）ために行ったものである。

Q7：入学時の面接結果の追跡調査にもつながるものではないか。

A：どの側面に焦点を当て、どのように使うのかは、きちんと議論する必要がある。

Q8：授業効果の測定方法の具体的な尺度はどのようなものがあるのか？

A：まず、社会考慮という尺度です（例：他の人のことを考えて行動するようにしている）。それと信頼感尺度です（例：世の中には、誠実な人がたくさんいる）。共感性尺度（例：相手の立場に立って考えるというのは、なかなかむずかしい；たまされそうな人を見ると、守ってあげたくなる）も使用しています。道徳性についても測定しています。また、モラルジレンマの話し合いで、どのように考え、解決策を選択したり、その理由付けのレベルの向上なども指標となるでしょう。

Q9：中高一貫の中での社会的スキル向上（対人関係訓練）は、必要である。世界的な流れはどうなっているのか？

A：社会的スキルが必要なのはアメリカ人である。  
多民族国家では、互いに自分の意見を他者に提示し、交渉し、妥協点を見つけていく社会である。引っ込み思案の生徒などには、トレーニングをして改善しようとする教育が行われる。日本人は閉じた社会で、集団内では以心伝心の風土があり、自己表現は得意でなかった。しかし、共同体社会が崩壊していく中では、個人個人が自立していく必要がある。そうした意味では、今後、社会的スキル教育が重要になってくるのではないか。いじめなども、自分を主張できない子どもに対して、執拗に続けられる傾向がある。ただし、ソーシャルライフの授業がめざしているのは、単なる社会的スキルのトレーニングではない。お互いが気持ちよく生活できる集団や社会を作っていくための社会的コンピテンス（対人関係能力・集団や社会への自律的適応力など）や社会志向性を高めることが主眼です。

#### 引用文献

吉田俊和・小川一美・出口拓彦・斎藤和志・坂本剛・廣岡秀一・石田靖彦・元吉忠寛 2000 「社会志向性」と「社会的コンピテンス」を教育する—中学1年生を対象とした教育実践— 名古屋大学教育発達科学研究科紀要（心理発達科学）47,301—315.