東京学芸大学リポジトリ
Tokyo Gakugei University Repository

# 特別支援教育の実践力に必要なものは何か：小学校通常学級における対人関係ゲームの導入について



| メタデータ | 言語: Japanese<br>出版者:<br>公開日: 2020-04-16<br>キーワード (Ja):<br>キーワード (En):<br>作成者: 堀越, 麻帆, 橋本, 創一, 杉岡, 千宏, 李, 受眞, 林, 安紀子, 大伴, 潔, 藤野, 博, 澤, 隆史, 増田, 謙太郎, 仲野, 真史, 井上, 剛<br>メールアドレス:<br>所属: |
| --- | --- |
| URL | http://hdl.handle.net/2309/152458 |

東京学芸大学紀要　総合教育科学系　**71**: 645 – 653, 2020.

# 特別支援教育の実践力に必要なものは何か

## ── 小学校通常学級における対人関係ゲームの導入について ──

堀越　麻帆*1・橋本　創一*1・杉岡　千宏*1・李　受眞*1・林　安紀子*1・大伴　潔*1・
藤野　博*2・澤　隆史*3・増田　謙太郎*2・仲野　真史*4・井上　剛*4

特別支援教育・教育臨床サポートセンター

（2019年9月17日受理）

### 1．問題と目的

文部科学省（2007）[1] では，「特別支援教育は，障害のある幼児児童生徒の自立や社会参加に向けた主体的な取組を支援するという視点に立ち，幼児児童生徒一人一人の教育的ニーズを把握し，その持てる力を高め，生活や学習上の困難を改善又は克服するため，適切な指導及び必要な支援を行うものである」とされている。特別支援を行う教員にとって，児童に働きかける前に，まずは「一人一人の教育的ニーズを把握」することが必要となる。一方で，通常学級の教員においては，学級全員の児童を一斉に指導するため，個々の実態を把握すること自体が難しい現状がある。児童を把握するために多角的な視点をもつことが求められる。

現在，公立の小中学校の通常学級には，学習面又は行動面において著しい困難を示す児童が約6.5%在籍していると言われている（文部科学省，2012）[2]。このような児童に関して先行研究では，発達障害は「見た目からもわかりにくい障害のため，周りからは理解も得にくく，そのため，良好な対人関係を築きにくいことが多い」（植村・岩坂・宮崎，2009）[3] と言われている。また，元々内気な性格のために良好な対人関係を築くことが難しい児童も含めれば，対人関係に困難を抱えている児童はもっと多くいると考えられる。特別な支援を必要とする児童のうち学習面や行動面に問題がある児童は教師も気付きやすく，何らかの対応をとる場合が多いはずである。一方，そのような目立った問題はないものの対人関係に困難を抱える児童は教師の目に留まりにくく，介入がないケースも少なくないだろう。だが，対人関係における問題はいじめや不登校などを引き起こす原因になり得るので，学校生活において大きな問題である。このように対人関係に困難を抱える児童がいる一方で，特別な支援を必要とする児童の周囲の児童も要支援児に対する関わり方がわからないために距離を置いたり，倦厭してしまう可能性も考えられる。そこで，児童同士のコミュニケーションを促すためには教師の働きかけが重要となってくるだろう。

そこで，教師ができる児童同士の対人関係を促進する手立ての1つとして，本研究では対人関係ゲーム（田上，2003）[4] に着目する。対人関係ゲームとは「集団に対して何らかの不適応を起こしている子どもが，対人行動を含んだ遊びによって徐々に学級になじんでいくための援助技法として開発されたプログラム」である（田上・今田・岸田，2007）[5]。対人関係ゲームには様々な種類があるため，その中から対象児や学級の状態を考慮して，求められている課題に合ったゲームを組み合わせて行う必要がある。また，対人関係ゲームを組み合わせたものは「対人関係ゲーム・プログラム」と呼ばれ，通常は対人関係ゲーム・プログラムとして複数回にわたって継続的に行われる。

対人関係ゲームの効果は数多く報告されており，不

＊1　東京学芸大学 特別支援教育・教育臨床サポートセンター（184-8501　小金井市貫井北町 4-1-1）
＊2　東京学芸大学 教職大学院（184-8501　小金井市貫井北町 4-1-1）
＊3　東京学芸大学 特別支援科学講座（184-8501　小金井市貫井北町 4-1-1）
＊4　東京学芸大学附属特別支援学校（203-0004　東久留米市氷川台 1-6-1）

登校やいじめ，クラスに馴染めない児童などへの効果が明らかになっている。また，対人関係ゲームに限らず，学級遊びも児童の対人関係の促進に有効ではないかと考えている。実際に，学級で遊びを行うことで学級の構成員のよさを認め合うことができるようになり，協力する姿勢が身に付き，仲良くまとまりのある学級をつくることができたという実践例もある（堤・丸山，2012）[6]。だが，これらの先行研究はあくまで研究として行っているものが多く，近年多くのことを求められている多忙な学校の現状に即しているとは言い難いものが多い。対人関係ゲームや学級遊びを導入するためにも，まずは実態を調査し，実現可能性等について明らかにする必要があると考えた。

そこで本研究では，学校の現状を踏まえ，遊び・ゲームの実施可能頻度や時間について調査を行うとともに，学校で抱えている児童同士の対人関係に関する問題等について明らかにすることを目的とする。また，対人関係ゲームの一つである「みんなでコラージュ」を例に挙げ，実施可能性等を明らかにすることで，対人関係ゲームや学級遊びの導入につなげたい。

## 2．方法

### 2．1　調査対象

教員向けの特別支援教育に関する大学主催の公開講座（都内にあるA大学）に自主的に参加している教員320名。本調査は遊び・ゲームが特別な支援を要する児童を含む児童同士の対人関係の促進に効果的であるという考えのもと，学級への導入に向けて調査しているため，特別支援教育に積極的に取り組んでいる教員を対象に調査をした方が有意義であると考え，特別支援教育に関心のある教員を対象に行った。

### 2．2　調査手続き

2018年7，8月に，自記式質問紙を研修会の最後に配布し，無記名で回答を求めた。

### 2．3　調査内容

①回答者自身の学級について②「みんなでコラージュ」（注1）の実現可能性および問題点について③遊び・ゲームの実施可能頻度や時間帯について，といった3点について回答を求めた。

**倫理的配慮**

本調査の概要と目的，調査から得られたデータは個人が特定されないよう無記名で統計処理すること，本調査の結果は公表されることを説明し，同意を得た。そして，研修会終了後に回収または回答者が郵送し，質問紙への回答及び返送・回収をもって同意とみなした。

## 3．結果

### 3．1　回答者の特性と担任学級について

回答者の勤務先を分類したところ図1のようになった。これらを「A群＝小学校通常学級」，「B群＝特別支援学校／学級，通級指導教室（小中高を含む）」，「C群＝その他（幼稚園／保育園，中学校や高等学校の通常学級，無回答　等）」の3群に分けて後述の結果をまとめた。

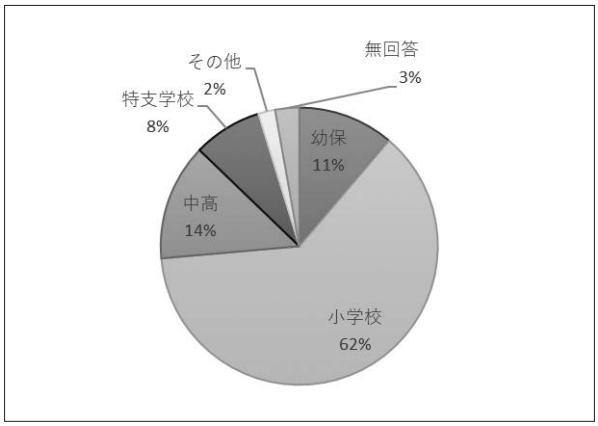


図1　回答者の勤務先

配布部数320部，回収部数250部（回収率78%）。

有効回答者数は，全回答者250名（A群＝73名，B群＝104名，C群＝73名）から各調査項目に回答した人数とするので，質問項目ごとに異なる。

回答者の教職経験年数の平均は15.8年（SD=10.55），そのうち特別支援学校・学級や通級指導教室を担当した年数の平均は，全体が4.5年（SD= 6.73），B群（特別支援系）が7.1年（SD= 7.34）であった。

以下の（1）～（4）は回答者自身および自身の学級について尋ねている。自由記述で回答を求め，KJ法適用して回答ごとに筆者が分類を行った。また，特別な支援を必要とする幼児児童生徒を以下，「対象児」と表記する。

#### （1）回答者の学級に在籍する対象児に対するクラスの周囲児らの関わり方

回答者の学級に在籍する特別な支援が必要な児童に対するクラスの周囲児の関わり方について表1にまとめた。A群（小学校通常学級）において「特性を受容した適切な関わり」や「他児と同様の『普通の』関わり」が多く見られる一方で，「冷たい関わり／必要最低

表１　回答者の学級の対象児への周囲児の見方・関わり方

| | A群（小学校通常学級） | B群（特別支援系） | C群（その他） | 全体 |
|---|---|---|---|---|
| 「親和的」/「積極的」関わり | 10 (10.6%) | 13 (15.7%) | 6 (8.2%) | 29 (11.6%) |
| 対象児への支援をよく行う | 10 (10.6%) | 6 (7.2%) | 11 (15.1%) | 27 (10.8%) |
| 特性を受容した適切な関わり | 21 (22.3%) | 14 (16.9%) | 11 (15.1%) | 46 (18.4%) |
| 他児と同様の「普通の」関わり | 21 (22.3%) | 12 (14.5%) | 13 (17.8%) | 46 (18.4%) |
| 冷たい関わり/必要最低限の関わり | 18 (19.1%) | 22 (26.5%) | 26 (35.6%) | 66 (26.4%) |
| 対象児へのネガティブな認識 | 2 (2.1%) | 2 (2.4%) | 2 (2.7%) | 6 (2.4%) |
| 「攻撃的」関わり/トラブルの頻発 | 2 (2.1%) | 5 (6.0%) | 1 (1.4%) | 8 (3.2%) |
| 問題行動や発言の無視/注意 | 10 (10.6%) | 9 (10.8%) | 3 (4.1%) | 22 (8.8%) |
| その他 | 9 (9.6%) | 8 (9.6%) | 4 (5.5%) | 21 (8.4%) |
| 合計 | 103 (100.0%) | 91 (100.0%) | 77 (100.0%) | 271 (100.0%) |

表２　回答者の学級で抱えている児童同士の対人関係問題

| | A群（小学校通常学級） | B群（特別支援系） | C群（その他） | 全体 |
|---|---|---|---|---|
| けんか/トラブルが起こる | 0 (0.0%) | 6 (10.5%) | 1 (5.3%) | 7 (6.4%) |
| いじめ/仲間外れがある | 5 (14.7%) | 8 (14.0%) | 4 (21.1%) | 17 (15.5%) |
| 対象児への無理解/不適切な関わり | 5 (14.7%) | 6 (10.5%) | 4 (21.1%) | 15 (13.6%) |
| 暴言/暴力が見られる児童 | 11 (32.4%) | 9 (15.8%) | 1 (5.3%) | 21 (19.1%) |
| 感情コントロールが困難な児童 | 3 (8.8%) | 4 (7.0%) | 0 (0.0%) | 7 (6.4%) |
| 対人関係を築くことが困難な児童 | 10 (29.4%) | 17 (29.8%) | 7 (36.8%) | 34 (30.9%) |
| その他 | 0 (0.0%) | 7 (12.3%) | 2 (10.5%) | 9 (8.2%) |
| 合計 | 34 (100.0%) | 57 (100.0%) | 19 (100.0%) | 110 (100.0%) |

限の関わり」が約19%を占めている。B群（特別支援系）やC群（その他），全体で見ると「冷たい関わり／必要最低限の関わり」が最も多い結果となっている。

### （２）回答者の学級で抱えている対人関係に関する問題（発達障害を原因とするいじめ，仲間外れを原因とする不登校等）

回答者の学級で抱えている児童同士の対人関係に関する問題（表２）はA群（小学校通常学級）において，「暴言／暴力が見られる児童」が32.4%と最も多くなっているが，「対人関係を築くことが困難な児童」も同等の割合を占めている。また，B群（特別支援系）やC群（その他）および全体においては「対人関係を築くことが困難な児童」が最も高い割合を占めている。

### （３）対象児が周囲児と良好な人間関係を築くために，教師が学級に対して行っている取り組み

対象児が周囲児と良好な人間関係を築くために回答者自身が学級に対して行っている取り組みは，大きく４つ（対象児に対する取り組み・周囲児に対する取り組み・学級全体に対する直接的な取り組み・学級全体に対する間接的な取り組み）に分類することができた（表３）。表３で示されているように，どの群においても「座席／グループメンバーの配慮」が最も多く，どの群においても20%以上を占めている。B群（特別支援系）とC群（その他）で次いで多かった項目が「良い言動への称賛」である一方で，A群（小学校通常学級）で次に多かった項目は「学級遊び／交流の場の設置」で，21.2%だった。

### （４）学校全体で行っているSSTや遊び・ゲーム

表４に示されているように学校全体で遊び・ゲームを行っている割合は，B群（特別支援系）は68.3%と高い割合を占めているが，A群（小学校通常学級）とC群（その他）の割合は半分未満という結果となった。

## ３．２　「みんなでコラージュ」の実施可能性について

小学３年生の通常学級の担任になったつもりで，対

表３　児童同士の対人関係促進のために教師が行っている取り組み

| | A群（小学校通常学級） | B群（特別支援系） | C群（その他） | 全体 |
|---|---|---|---|---|
| 対象児に対する取り組み | | | | |
| あえて他児と同様の関わりをする | 1 (1.0%) | 1 (1.1%) | 1 (1.8%) | 3 (1.2%) |
| よく話す/聞く | 3 (3.0%) | 3 (3.3%) | 0 (0.0%) | 6 (2.4%) |
| SST等スキルトレーニング | 0 (0.0%) | 7 (7.8%) | 2 (3.5%) | 9 (3.7%) |
| 個別指導/支援 | 6 (6.1%) | 12 (13.3%) | 6 (10.5%) | 24 (9.8%) |
| 周囲児に対する取り組み | | | | |
| 対象児に関する説明をする | 11 (11.1%) | 6 (6.7%) | 4 (7.0%) | 21 (8.5%) |
| 対象児へのサポートを促す言動 | 3 (3.0%) | 3 (3.3%) | 1 (1.8%) | 7 (2.8%) |
| 学級全体に対する取り組み（直接的） | | | | |
| 良い言動への称賛 | 11 (11.1%) | 13 (14.4%) | 10 (17.5%) | 34 (13.8%) |
| 叱り方の配慮 | 5 (5.1%) | 2 (2.2%) | 0 (0.0%) | 7 (2.8%) |
| 道徳的な話をする | 4 (4.0%) | 6 (6.7%) | 3 (5.3%) | 13 (5.3%) |
| 積極的に遊ぶ/関わる | 0 (0.0%) | 2 (2.2%) | 1 (1.8%) | 3 (1.2%) |
| 学級全体に対する取り組み（間接的） | | | | |
| 座席/グループメンバーの配慮 | 27 (27.3%) | 18 (20.0%) | 16 (28.1%) | 61 (24.8%) |
| 学級遊び/交流の場の設置 | 21 (21.2%) | 11 (12.2%) | 6 (10.5%) | 38 (15.4%) |
| 活躍の場の設置 | 6 (6.1%) | 3 (3.3%) | 3 (5.3%) | 12 (4.9%) |
| | | | | |
| その他 | 1 (1.0%) | 3 (3.3%) | 4 (7.0%) | 8 (3.3%) |
| 合計 | 99 (100.0%) | 90 (100.0%) | 57 (100.0%) | 246 (100.0%) |

表４　学校全体で遊びやSSTを行っている割合（無回答を除く）

| | A群　N=44（小学校通常学級） | B群　N=63（特別支援系） | C群　N=25（その他） | 全体　N=132 |
|---|---|---|---|---|
| 割合 | 45.5% | 68.3% | 24.0% | 52.3% |

人関係ゲームの一つである「みんなでコラージュ」を実施する場合を想定し，実現可能性等について回答を求めた。

### ３．２．１　実施可能頻度

「みんなでコラージュ」の実施可能頻度について選択式で回答を求めた（表５）。各群に分けてそれぞれカイ二乗検定を行った結果，全ての場合において有意差が見られ（$p<.01$），どの群においても「月１回」と「学期に１，２回」という回答が同等に多いという結果になった。

### ３．２．２　実施可能な教育課程上の位置づけ

「みんなでコラージュ」の実施可能時間帯について選択式（朝・中休み／業間休み・昼休み・放課後・授業中・その他の６択）で回答を求めた（表６）。カイ二乗検定を行った結果，全ての場合において有意差が見られた（$p<.01$）。また，全体においても各群においても「授業中」という回答が最も多く，全体とA群（小学校通常学級）とB群（特別支援系）においては約８割を占めていた。

## ３．３　遊び・ゲームの実現可能性について

### ３．３．１　学級に遊び・ゲームを導入する場合の実施可能時間

遊び・ゲームを１週間に１度行う場合の実施可能時間について回答を求め，平均を求めた。その結果，A群（小学校通常学級）では11.0分（SD=4.1），B群（特別支援系）は11.4分（SD=6.2），C群（その他）は11.6分（SD=4.9）であり，どの群においても11分程度であった。全体においても11.3分（SD=5.2）という結果になった。

表５　「みんなでコラージュ」の実施可能頻度

| | A群（小学校通常学級）N=80 | B群（特別支援系）N=108 | C群（その他）N=70 | 全体　N=233 |
|---|---|---|---|---|
| 週1,2回 | 3.8% | 6.5% | 1.4% | 4.3% |
| 月1回 | 32.5% | 32.4% | 28.6% | 34.3% |
| 月2,3回 | 7.5% | 3.7% | 8.6% | 5.2% |
| 学期に1,2回 | 33.8% | 36.1% | 34.3% | 34.3% |
| 年1 | 11.3% | 12.0% | 5.7% | 10.3% |
| 年2 | 10.0% | 8.3% | 10.0% | 7.7% |
| わからない | 1.3% | 0.9% | 11.4% | 3.9% |
| 合計 | 100% | 100% | 100% | 100% |

表６　「みんなでコラージュ」の実施可能な教育課程上の位置づけ

| | A群（小学校通常学級） | B群（特別支援系） | C群（その他） | 全体 |
|---|---|---|---|---|
| 朝の会 | 10.1% | 6.4% | 17.7% | 7.4% |
| 休み時間 | 6.3% | 8.3% | 8.9% | 5.3% |
| 放課後 | 0.0% | 0.0% | 1.3% | 0.0% |
| 授業中 | 77.2% | 81.7% | 68.4% | 82.7% |
| その他 | 6.3% | 3.7% | 3.8% | 4.5% |
| 合計 | 100.0% | 100.0% | 100.0% | 100.0% |

表７　遊び・ゲームの実施可能な教育課程上の位置づけ（度数と各群内の割合）

| | A群(小学校通常学級) N=74 | B群 (特別支援系) N=103 | C群 (その他) N=67 | 全体 N=244 |
|---|---|---|---|---|
| 朝の会 | 25 (33.8%) | 18 (17.5%) | 17 (25.4%) | 60 (24.6%) |
| 中休み・業間休み | 30 (40.5%) | 24 (23.3%) | 11 (16.4%) | 65 (26.6%) |
| 昼休み | 17 (23.0%) | 26 (25.2%) | 12 (17.9%) | 55 (22.5%) |
| 帰りの会 | 7 (9.5%) | 12 (11.7%) | 19 (28.4%) | 38 (15.6%) |
| 授業中 | 20 (27.0%) | 43 (41.7%) | 24 (35.8%) | 87 (35.7%) |
| その他 | 1 (1.4%) | 3 (2.9%) | 1 (1.5%) | 5 (2.0%) |

※複数回答あり

表８　遊び・ゲームを実施する授業時間（度数と各群内の割合）

| | A群 (小学校通常学級) N=20 | B群 (特別支援系) N=47 | C群 (その他) N=24 | 全体 N=91 |
|---|---|---|---|---|
| 学級活動 | 14 (70.0%) | 35 (74.5%) | 16 (66.7%) | 65 (71.4%) |
| 総合的な学習の時間 | 0 (0.0%) | 5 (10.6%) | 4 (16.7%) | 9 (9.9%) |
| その他の授業で捻出した時間 | 7 (35.0%) | 6 (12.8%) | 4 (16.7%) | 17 (18.7%) |
| その他 | 1 (5.0%) | 3 (6.4%) | 1 (4.2%) | 5 (5.5%) |

※複数回答あり

### ３．３．２　学級に遊び・ゲームを導入する場合の実施可能な教育課程上の位置づけ

遊び・ゲームを１週間に１度行う場合の実施可能時間帯について，選択式で回答を求めた。選択肢は表７の６つである。その結果，A群（小学校通常学級）では「中休み・業間休み」が最も多く40.5%を占めているが，B群（特別支援系）とC群（その他）においては「授業中」が最も多かった。

### ３．３．３　遊び・ゲームを１週間に１度「授業中」に実施する場合の教育課程上の位置づけ

遊び・ゲームを１週間に１度「授業中」に実施する場合の授業時間について，前問で「授業中」と回答した人にのみ複数回答ありで回答を求めた（表８）。その結果，「学級活動」の時間を使用すると回答した人がどの群においても約７割を占めていた。

## 4．考察

表2より，学級で抱えている児童同士の対人関係問題のうち「対人関係を築くことが困難な児童」が占める割合はどの校種においても高く，A群（小学校通常学級）とB群（特別支援系）と全体においては約30%，C群（その他）においては36.8%を占めているということがわかった。具体的には，「コミュニケーションが苦手」，「他人の気持ちがわからない」，「自己中心的」，「協調性がない」，「空気を読めない」，「自ら集団に入ることができない」といった原因が挙げられていた。また，A群（小学校通常学級）で抱えている問題として最も多く挙がっていた「暴言／暴力が見られる児童」（32.4%）も，良好な人間関係を築けているとは言い難いだろう。

表1より，特別な支援が必要な児童に対する周囲児の関わり方として，どの校種においても高い割合を占めていたのは「冷たい関わり／必要最低限の関わり」であった。全体において他の項目が2～18%しか占めていない中，この項目だけは26.4%と，4分の1以上を占めていた。A群（小学校通常学級）に関して言えば，「対象児へのネガティブな認識」と「『攻撃的』関わり／トラブルの頻発」も合わせると，対象児に対して周囲児がネガティブな関わり方をしている割合は20%を超える。このことから，先行研究の通り，特別な支援を必要とする児童は周囲児と馴染みにくい傾向にあることが多いということが言えるだろう。

以上より，現在の学校現場には「対人関係を築くことが困難な児童」が在籍している割合が高く，そのような児童は周囲児と親和的な関係を築けていない場合が多いということが推測される。したがって，特別な支援を必要とする児童を含む学級において対人関係を促進する遊び・ゲームを導入するために検討していくことは必要であると考えられる。

本調査では対人関係ゲームの一例として「みんなでコラージュ」を取り上げた。先行研究では対人関係ゲームを週に1回実施しているものもあったが，表5より，どの校種においても実現可能性が高い頻度は「月に1回」または「学期に1，2回」で，全体においてその2つの項目を合わせると約7割を占めることがわかった。したがって，週に1回実施することは非常に難しいと言えるだろう。また，表6より，遊び・ゲームを週に1回行う場合の教育課程上の位置づけは，B群（特別支援系）とC群（その他）では「授業中」という回答が最も多かったのに対し，A群（小学校通常学級）は「中休み・業間休み」が最も多く，「授業中」という回答は27.0%にとどまっていた。これは，小学校の通常学級では，授業中に遊び・ゲームの時間を確保することが難しいという特徴を表していると考えられる。

表4よりSSTや遊び・ゲームを学校全体で行っている割合は，B群（特別支援系）では68.3%と，7割近くを占めているのに対し，A群（小学校通常学級）では45.5%と半分未満であった。このことから，特別支援学校などではSST等の必要性を感じ，学校全体で積極的に取り組んでいるが，小学校やその他の学校では学校全体で取り組んでいる割合が少ないと言える。学校全体で取り組むことで，担任教師が自ら遊び・ゲームのために時間の確保を試みる必要性はなくなり，継続的に実施することができると考えられるので，学校全体でのSSTや遊び・ゲームの導入に向けて検討していくことも有意義であると考えられる。

対人関係ゲームや学級遊びを導入する際の大きな問題点として「時間の確保」が挙げられた。結果の3．3．1より，先行研究のように1週間に1回遊び・ゲームを行う場合は約11分でないと難しいということや，表5より，1回に30分程かかる遊び・ゲームの場合は「月に1回」または「学期に1，2回」の導入が望ましいということがわかった。1学期間は3ヵ月弱であることが多いので，この結果から1，2ヵ月に1回であれば導入できる可能性が高いということがわかった。

したがって，本調査で明らかになった頻度や時間，教育課程上の位置づけをもとに，今後はより現実的で効果的な遊び・ゲームの導入に向けて検討していきたい。

**（注1）質問紙における「みんなでコラージュ」について**

本質問紙において，「みんなでコラージュ」という対人関係ゲーのムを例に挙げて調査を行った。その概要を以下に述べる。

【みんなでコラージュ】

ルール　グループに模造紙を1枚ずつ配り，各自が雑誌などから切り抜いた写真や絵をそこに自由に貼る。そのとき，話してはいけない。互いに相手の貼り方のイメージを感じ取り，全員で1つの作品を作る。時間がきたら貼るのを止め，感想を話し合う。最後に，グループごとに作品のタイトルやイメージを発表する。

時間　30分程度

必要なもの　雑誌（パンフレット・広告・写真など），はさみ，のり，模造紙，クレヨン，タイトルを書く用紙

ねらい　切り貼りによるイメージを媒介にしたグルー

プ作業（ノンバーバル）を通して，かかわりのなかから自己理解，他者理解を深め，あわせて心地よい自己主張を体験する。グループで作品を作り合う喜びを味わい，リレーションを深める。

## 謝辞

本調査にご協力いただきました先生方に心より感謝申し上げます。

※本研究は，東京学芸大学現職教員研修推進機構，ならびに，特別支援教育・教育臨床サポートセンターが実施主体として取り組んでいる『特別支援教育に関わる大学発信型現職教員研修システムの開発プロジェクト』の研究の一部である。本プロジェクトは，特別支援教育に関わる現職教員に対する次世代育成教育のハイレベルな研修を本学発信型のシステムの開発を目的としている。

## 文献

1） 文部科学省：特別支援教育の推進について（通知）.http://www.mext.go.jp/b_menu/hakusho/nc/07050101.htm（参照2019/3/28），2007

2） 文部科学省：通常の学級に在籍する発達障害の可能性のある特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果について，<http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/tokubetu/material/__icsFiles/afieldfile/2012/12/10/1328729_01.pdf>（参照2018/12/10），2012

3） 植村里香・岩坂英巳・宮﨑瑠璃子：友達とのかかわりが苦手な子どもに対するソーシャルスキルトレーニング（SST）の試み―奈良教育大学特別支援教育研究センターでの実践より―，教育実践総合センター研究紀要，18，pp.211-216，2009

4） 田上不二夫（編）：対人関係ゲームによる仲間づくり―学級担任にできるカウンセリング，金子書房，2003

5） 田上不二夫・今田里佳・岸田優代：特別支援教育コーディネーターのための対人関係ゲーム活用マニュアル，東洋館出版社，2007

6） 堤美香・丸山剛志：小学校における遊びによる学級経営・学習集団づくり，宇都宮大学教育学部教育実践総合センター紀要，35，pp.165-172，2012

# 特別支援教育の実践力に必要なものは何か

## ―― 小学校通常学級における対人関係ゲームの導入について ――

# Practical requirements for special support education:

## On introducing the Taijin-kankei game in normal classes of elementary schools

堀越　麻帆[*1]・橋本　創一[*1]・杉岡　千宏[*1]・李　受眞[*1]・林　安紀子[*1]・大伴　潔[*1]・
藤野　博[*2]・澤　隆史[*3]・増田　謙太郎[*2]・仲野　真史[*4]・井上　剛[*4]

HORIKOSHI Maho, HASHIMOTO Soichi, SUGIOKA Chihiro, LEE Sujin,
HAYASHI Akiko, OTOMO Kiyoshi, FUJINO Hiroshi, SAWA Takashi,
MASUDA Kentaro, NAKANO Masashi and INOUE Go

特別支援教育・教育臨床サポートセンター

### Abstract

Many children today need special needs education in regular elementary and Junior high school classrooms. However, they have difficulties in developing positive interpersonal relationships with other children. Also, other children might not know how to communicate with children needing special needs education. Therefore, teachers must take measures to further good interpersonal relationships among these children. Specific studies have indicated the effects of games on developing interpersonal relationships. However, most games are unsuitable for contemporary schools because of busy school curriculums. This study focused on the Taijin-kankei game for improving interpersonal relationships (developed and modified by Tagami, 2003), and investigated school conditions, and the feasibility of implementing this game and playing it in classrooms by playing the Taijin-kankei game as a class activity. The participants in the study were teachers that were interested in special needs education. Many teachers stated, “it is difficult for some children to build good interpersonal relationships” and “other children interact ‘coldly’ with certain children in need of special needs education.” Consequently, there is a need to introduce games for improving interpersonal relationships in classrooms. Teachers also indicated, “if we conduct the Taijin-kankei game, which takes thirty minutes to complete, we could do it ‘once a month’ or ‘once or twice a school term.’” Furthermore, “clearly, if we do the games once a week similar to other studies, we can do it for 11 minutes each time.” These results indicate the need to consider better methods of introducing games in the future.

Keywords: special support education, regular classrooms, Taijin-kankei game

*1 Center for the Research and Support of Educational Practice, Tokyo Gakugei University (4−1−1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184−8501, Japan)
*2 Professional School of Teacher Education, Tokyo Gakugei University (4−1−1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184−8501, Japan)
*3 Department of Education for Children with Special Needs, Tokyo Gakugei University (4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo, 184-8501, Japan)
*4 Affiliated Special Support School for Children with Disabilities, Tokyo Gakugei University (1−6−1 Hikawadai, Higashikurume-shi, Tokyo, 203−0004, Japan)

*Department of Support Center for Special Needs Education and Clinical Practice on Education, Tokyo Gakugei University, 4-1-1 Nukuikita-machi, Koganei-shi, Tokyo 184-8501, Japan*

**要旨:** 現在，小中学校の通常学級には特別な支援を必要とする児童が少なからず在籍しているが，そのような児童は周囲児と良好な人間関係を築きにくいことが多いと言われている。また，周囲児もそのような児童との関わり方が分からない場合があるため，児童同士の対人関係を促進するために教師が手立てを用意することは必要であろう。その１つとして対人関係ゲーム（田上（編），2003）に着目した。これは，対人行動を含んだ遊びを行うことで児童同士の対人関係を促進するプログラムである。先行研究よりこの効果はすでに明らかになっているが，多忙な学校の現状に即しているとは言い難いものが多かった。そこで本研究では，対人関係ゲームや学級遊びの実現可能性等の実態を調査することで，学級への導入につなげることを目的とし，特別支援教育に関心のある教員を対象に調査を行った。その結果，学校で抱えている問題として，担任学級に「対人関係を築くことが困難な児童」が在籍しているという回答や，特別な支援が必要な児童に対して周囲児が「冷たい関わり／必要最低限の関わり」をしているという回答が多いということが分かった。したがって，対人関係を促進する遊び・ゲームを導入するために検討していくことは必要であると考えられる。また，１回30分程度かかる対人関係ゲームを行う場合，「月に１回」または「学期に１，２回」が最も実現可能性が高いということが明らかになった。さらに，先行研究のように週に１回遊び・ゲームを行う場合は１回11分程度であれば実現可能性があるということがわかった。これらの結果を踏まえ，今後はより実現可能性が高い遊び・ゲームの導入方法についてさらに検討していく必要があるだろう。

**キーワード:** 特別支援教育，通常学級，対人関係ゲーム