いじめ防止教育

～皿倉小学校　いじめ防止教育～

対人スキルアップ・プログラム

～子どもの自尊感情を高め、効果的なストレス対処をし、
よりよい人間関係づくりをめざす～

はじめに

私ども教職員は、いじめはどの学校でも、どの子にも起こりうることを認識し、特に、いじめられている児童を徹底して守るとともに、いじめている児童や周りの保護者に対し、「いじめは絶対に許されない」という観点から指導を行うことが必要です。また、いじめを起こさない学級づくりとして、学級の規律や約束の徹底や教師による児童の様子の観察、アンケートによる実態把握と面談など情報を収集し、早期発見・早期対応の取組は欠かすことができないものであると考えます。
しかし、いじめ防止は、早期発見・早期対応という取組だけでは、根本的な解消には結びつかないものです。児童は、いじめやけんかを目撃していても止めることができない自分に対して、自己嫌悪に陥っているのかもしれません。実際にいじめを防止できないばかりか、傍観者の立場を体験すればするほど、自己肯定心情が弱い子どもたちをつくりだすことになります。これは、自分への自信がもてないばかりか、直面する諸困難に対して果敢に自己挑戦する勇気をなえさせてしまいます。防止行動に移れない第一の原因は、人間関係が希薄になっているため、複雑なトラブルに巻き込まれるのを避けていることではないでしょうか。人間関係づくりのスキルが少ないことが原因であると考えます。

日々のいじめ問題の解消と学校適応力を高め、ストレスに対処する方法を学び、社会的なスキルを身につけ、自尊感情を高める学習内容を、教育課程に位置づけ実施することで、初めていじめの防止につながるのではないかと考えました。

皿倉小学校対人スキルアップ・プログラムは、学校チームと臨床心理士チームのプロジェクトにより、「いじめ防止教育」の一環として実施が実現したものです。また、このプログラムは実施から2年目を迎え、日々変化する子どもたちの実態に対応した指導を行うように努めています。

対人スキルアップ・プログラムについて

（１）導入当時の児童の実態

平成１９年当時の皿倉小学校児童の実態をまとめると以下のようであった。

・児童間のトラブルの多さ　　・対人関係形成・維持、自他尊重、問題解決の未熟

・自尊感情の低さ

（２）対人スキルアップ・プログラムのねらい

１）自尊感情を高める。

２）自分の気持ちに気付き、コントロールする方法を学ぶ。

３）友だちと互いのよさを認め合う。

４）友だちと協力できる関係をつくる。

（３）対人スキルの構造

対人スキル（対人関係形成・維持、自他尊重、問題解決）

↑

ストレス・マネジメント（自分のストレスに気づきコントロールする）

↑

自尊感情（ありのままの自分自身を受け入れている）

↑

ソーシャルサポート（周囲から支えられ認められていることを認識）

（４）平成２２年度実施体制とプログラムの実際

１）実施体制

○　学級担任とスクールカウンセラーのコラボレーション

臨床心理士チーム（統括・企画・実施　　計９名）を編成

○　より担任主体の実施体制に

○　臨床心理士チームと学校チームが合同研修会を開き、指導案を作成。

○　月に一回の研修会で臨床心理士と担任がうち合わせを行う。

○　学校チームと臨床心理士チームが準備段階から分担･協力をして１年間９つのプログラムを行うようにしている。

また、授業場面では、毎日児童と向き合い学習活動を行っている担任が、対人スキルアップ学習に於いてもＴ１をし、担任主導の指導体制をとることにしている。プログラムを熟知している臨床心理士はＴ２として、新たな知識や方法など専門的な部分について説明したり、心理学的に児童の様子を見取る専門家であることから、特別に配慮を要する児童の個別対応をしたりするようにしている。

（５）プログラムの実際

<table>
<tr><th rowspan="2">回</th><th rowspan="2">月</th><th rowspan="2">ねらい</th><th colspan="2">低学年</th><th colspan="2">中学年</th><th colspan="2">高学年</th><th colspan="2">特別支援学級</th></tr>
<tr><th>１年</th><th>２年</th><th>３年</th><th>４年</th><th>５年</th><th>６年</th><th>おひさま</th><th>こすもす</th></tr>
<tr><td>1</td><td>4月</td><td rowspan="3">安心できるクラスづくり</td><td>「めいしこうかんゲーム」</td><td>「名前ビンゴゲーム」</td><td colspan="4">「紹介ビンゴゲーム」
友だちビンゴ３×３ / ごちゃまぜビンゴ４×４ / ごちゃまぜビンゴ５×５ / こんな人いませんか</td><td>「身体表現」
「積み木積みゲーム」</td><td>「自己紹介をしよう」</td></tr>
<tr><td>2</td><td>5月</td><td colspan="6">「あったか言葉をふやそう」</td><td>「あったか言葉をふやそう」
「クッキーづくり」</td><td>「あったか言葉をふやそう」</td></tr>
<tr><td>3</td><td>6月</td><td colspan="6">「いいとこさがし」</td><td>「友達のいいとこさがし」
「だるまさんがころんだ」</td><td>「友達のいいとこさがし」</td></tr>
<tr><td>4</td><td>9月</td><td rowspan="4">自己理解　他者理解
自己コントロール</td><td>「ありがとうをいおう」</td><td>「ありがとうを言おう」</td><td colspan="2">「ぼくの木、わたしの木」</td><td colspan="2">「めざせ、なかよし名人」</td><td>「いす取りゲーム」
「ダブルスタンダップ」</td><td>「ありがとうをいおう」</td></tr>
<tr><td>5</td><td>10月</td><td>「ぼくのこと、わたしのこと」</td><td>「しょうかいビンゴゲーム」友だちビンゴ</td><td colspan="2">「いろいろな気持ち」</td><td colspan="2">「ちょっと考えてみよう」</td><td>「いろいろな気持ち」</td><td>「ぼくのこと、わたしのこと1」</td></tr>
<tr><td>6</td><td>11月</td><td colspan="2">「いろいろなきもち」</td><td colspan="2">「気持ちのコントロール～ストレス・マネジメント～」</td><td colspan="2">「こんなとき、どうする？」</td><td>「ありがとうを言おう」
「風船ゲーム」</td><td>「ぼくのこと、わたしのこと2」</td></tr>
<tr><td>7</td><td>12月</td><td colspan="2">「きもちのコントロール」</td><td colspan="2">「ちょっと考えてみよう」</td><td colspan="2">「スキルアップ・コミュニケーション」</td><td>「お楽しみ集会の準備と計画」
「３年生との交流」</td><td>「いろいろな気持ち」</td></tr>
<tr><td>8</td><td>1月</td><td rowspan="2">協力
まとめ</td><td colspan="2">「こころをあわせて」</td><td colspan="2">「なかまと協力して、問題をかいけつしよう」</td><td colspan="2">「チーム活動」</td><td>「フルーツバスケット」
「エスパー」</td><td>「さわやかコミニュケーション」</td></tr>
<tr><td>9</td><td>2月</td><td colspan="6">まとめと振り返り
＊１年間の成長を実感し、次年度に向けての意欲付けをする</td><td>「いいとこみつけをしよう」
「エスパー」</td><td>「１年間のまとめをしよう」</td></tr>
</table>