学級集団におけるよりよい人間関係を育むための，児童による視覚的な教材の開発

金田知之，彦坂秀樹，桐山卓也，福地香代子（附属竹早小学校）
松尾直博（東京学芸大学教育学部 教育心理学講座）

１．ワーキングの概要

（１）教材開発の必要性

道徳の時間に用いる読み物教材には,子どもから離れたところで起こるような事象を扱ったものと，子どもの身近でも起こり得る事象を扱ったものの２種類がある。いずれの場合も，もし自分がその登場人物の立場であったりその場に居合わせたりしたらどう感じるだろうか，どう振る舞うだろうか，どう振る舞うべきだろうか，と考えさせるのが一般的であろう。ただし前者の教材を扱う際には，その背景を理解させることに時間を費やすことが少なくない。例えば時代背景が現在とは大きく異なる場合や，外国や地方の物語などで風習や習慣が異なる場合などである。

そこで本研究では，子どもに，身近で起きたことを物語にし，それを絵本に表現させてみた。それを教材として使う場合，同年代の子どもが作った物語であれば感じ方や考え方に近いものがあり，作者の意図に気付きやすかったり，問題意識を共有しやすかったりすると考えたのである。

（２）子どもにとって本活動の意味

本研究に取り組み始めた当時の本学級（第５学年）は新しく編成された直後であり，人間関係が安定しているとは言えない状況であった。前年度の学級内で築いた人間関係が崩れ，新しい構成メンバーの中にいるにも関わらず過去の楽しかった記憶から離れられない子どもや，逆に楽しくなかった記憶を引きずっている子どももおり，新しい人間関係を築くことに躍起になっている様子が見られた。

そこで，今までの学校生活の中で自分が経験してきたことを元に，よくも悪くも心に残っている出来事や自分の中で解決できていない出来事を物語にして絵本に表そうと投げかけた。登場人物や場面の設定は自由にしてよいし，事実を表現するに留め，どう思いますかと読者に投げかける結末でも，事実を発展させた物語を作り，自分はこうなって欲しかった，こうなるべきだと，理想や意見が表現された結末でもよいとした。本活動を通して子どもには，自分以外の人の立場になって冷静に過去の出来事を見つめ直すことや，どうなることが理想なのか，そのためにはどうするべきであったのかなど，自分の過去を整理する機会になることを期待したのである。

（３）道徳的な価値

上述したような背景で始まった本研究であるが，道徳教育の視点から見た場合，最も期待できることは，一緒に生活している友達と，適切な人間関係を築こうとする力を育むことであると考える。さらにそのためには，自分自身を理解することと同時に，相手を理解し，尊重しようとする態度が必要であろう。そこで，本活動でねらうことができる具体的な内容，項目としては以下をあげた。

信頼・友情　：友達どうし互いに信頼し，友情を深め，励まし合い高め合う。
個性の伸長　：自分の特徴を知って，悪いところを改め，良いところを積極的に伸ばし，充実した生き方を追求する。
思いやり・親切　：だれに対しても思いやりの心をもち，親切にする。
正義，公正・公平：だれに対しても差別や偏見をもつことなく公正，公平にし，正義の実現に努める。

２．２年間の研究成果

このようにして完成した絵本は，一度子ども同士で読み合った。さらに指導が必要な場面では適切なものを選択し，一緒に読む機会をとった。以下にその例を示すが，子どもたちの生活の中では，常に同じようなことがどこかで起こり，同じようなことでどの子も悩んだり考えたりしているのだということが明らかになった。その意味でも，子どもに自分の経験を元に絵本をつくらせ，それを教材として使うことに大きな意味があったと考える。

なお先述したように，絵本は事実のままでなく，作者の脚色があってもよいとしたことで，大きな抵抗感を持つことなく作品づくりに取り組むことができたようである。また登場人物として，動物や果物，文房具などのほかに，実態のない妖怪のようなものを用いることも，表現しやすくなった一因であると考える。

（１）『Animal Friend Story』と『友達っていいな』

共に，３人の仲良しだった登場人物から１人が仲間外れにされる物語であるが，前者は仲間外れにされた１人が結局元には戻れない話であり，後者は，仲間外れにした方か反省し，仲間外れにした１人を迎え入れる話である。これらを比較しながら読んだことで，本来自分たちがあるべき姿や，理想とするべき人間関係を考えることができたようである。

（２）『家路』

３人組みの仲良し内の力関係を描いた作品である。いちばん力のある A が B に対し，C を仲間外れにしようと持ちかける。B は A に逆らえず言うなりになるが，落ち込んだ気持ちで家路に着くことになる。無論仲間外れにされた C もそうである。しかし，A だけは晴れやかな気持ちで家路に着く。学校を終えて家路に着く際，一部の人だけが嫌な気持ちを引きずって家に帰るのはよくない。みんながいい気持ち，または，みんなが同じ悩みをもって家に帰るべきであるという主張の絵本である。

これを読んだある子どもは，『いい気持ちにも，“良いいい気持ち”と“悪いいい気持ち”がある。A のいい気持ちは“悪いいい気持ち”だ。』と表現した。つまり，自分本位な“いい気持ち”ではなく，本来あるべき“いい気持ち”を追求するべきだという意見であり，その考え方に対して他の子どもから賛同を得ていた。

（３）『友達だからこそ』

運動が苦手な友達に辛く当たったことが原因で，その子が仲間から離れていった物語である。同様なことが，たけのこタイム（クラブ活動的な時間）に野球をしていたグループ内で起きた。技術的に劣る下級生に対して不適切な発言があったのである。それを学級で話題にした際，子どもの方からこの物語の存在が指摘され，全員で読むことになった。

物語に対しては，技術の差で人の優劣を決めたり，差別したりしてはいけないと言うことができるが，実際に勝負がかかった場面では，自分たちの行動は理想通りにはできないということが明らかになった。自分を知り，自分の振る舞いを考える上でよい教材になった。

３．教材活用への展望

この絵本を教材として子どもに提示する際，自分たちの身近な誰かが事実に基づいてつくったものであるということをお互いが理解しているからこそ，そこには現実味があるし，作者の問題意識も共有されやすいのだと感じた。今後，他の学年や学級での反応を重ねて検証していきたい。

本年度，子どもたちがつくった 39 作品からいくつかを選び，自分たちで演じて動画化しようという発想もあったが，時間の関係でそこまで発展させられなかったのは残念である。