

生徒指導上の諸問題を未然に防止する指導プログラム例について

広島県教育委員会

1 はじめに

近年の少年非行の特徴は、凶悪化・低年齢化しているといわれています。また、全国における少年による凶悪犯罪は、依然2千人を超える高い水準で推移するなど、深刻な状況が続いています。

ことに、平成15年6月・7月には中学生などが同じ年代の少年や幼児の生命を奪うなど大変痛ましい事件が発生しています。

一方、平成14年度の広島県における生徒指導上の諸問題については、暴力行為及びいじめの発生件数並びに中途退学者数は、平成13年度と比較して20%前後減少しています。しかし、暴力行為及びいじめの児童生徒千人当たりの発生件数並びに不登校児童生徒の割合及び中途退学率を全国と比較すると、本県の状況はいずれも全国平均より高い状況にあります。(表1, 表2)

とくに、不登校児童生徒数は、ほぼ横ばいの状況ですが、その割合は増加しており、本県の重要な課題であるといえます。

また、広島県警察資料、「平成14年非行少年補導状況」によると、刑法犯少年総数は4,413人で前年と比較して161人(3.5%)減少しています。(表3)

しかし、補導された少年のうち、中・高校生が70.4%を占めており、さらに中学生が高校生を上回っていること及び小学生が増加(前年対比28人, 23.0%増)していることなど低年齢化の傾向があり、本県における少年非行の問題は依然憂慮すべき状況にあります。(表3)

また、広島県の刑法犯総検挙人員に占める少年(14歳~19歳)の割合は、42.2%であり、全国よりも高い水準にあり、初発型非行(万引き, オートバイ盗, 自転車盗及び占有離脱物横領)が刑法犯少年の約70%を占めている実態があることから、少年非行の解決を図るためには、これらの初発型非行を減らすことが重要です。(表3)

広島県における生徒指導上の諸問題(表1)

		平成13年度	平成14年度
暴力行為 発生件数	小	107	87
	中	1,312	966
	高	264	210
	小計	1,683	1,263
いじめ 発生件数	小	118	113
	中	489	346
	高	62	60
	小計	669	519
不登校 児童生徒数	小	801	821
	中	2,988	2,982
	小計	3,789	3,803
中途退学者数	高	2,001	1,742

生徒指導上の諸問題の割合(表2)

	暴力 行為 (件)	いじめ (件)	不登校の 割合 (%)	中途 退学率 (%)
広島県	4.1	1.7	14.8	2.5
全国	2.5	1.6	11.8	2.3

〔暴力行為, いじめについては児童生徒千人当たりの発生件数〕

非行少年等補導状況（表3）

年	非行少年総数（人）					初発型 非行 （人）	刑法犯に占める 少年の割合（％）	
	小学生	中学生	高校生	その他	広島県		全国	
平成10年	6,471	134	2,058	3,041	1,238	4,648	58.9	48.5
平成11年	5,647	134	1,871	2,513	1,129	4,040	55.2	44.9
平成12年	5,203	209	1,770	2,081	1,143	3,350	50.1	42.7
平成13年	4,574	122	1,636	1,672	1,144	2,908	45.8	42.6
平成14年	4,413	150	1,600	1,508	1,155	2,959	42.2	40.8

【資料】広島県警察「平成14年非行少年補導状況」から。初発型非行は、非行少年総数の内数です。

初発型非行が占める割合が高い背景には、これらの犯罪に対する罪の意識が低いことが指摘されています。また、初発型非行からその他の重大な犯罪につながる恐れもあります。このようなことから、学校や家庭などで日常生活のルールやマナーを守り、他者への思いやりの心を育てるなど児童生徒の規範意識を向上させるための指導を徹底することが、非行など問題行動を未然に防止するために必要です。

2 生徒指導上の諸問題の背景と要因

近年の児童生徒の問題行動は多様化しており、出会い系サイトを利用した援助交際のように、情報通信機器を悪用する新たな問題行動も報告されているところです。このような状況に伴って、児童生徒が問題行動にいたる背景や要因も、心の問題を含めた児童生徒自身の問題、家庭や学校の在り方、社会の風潮の影響など一層多様で複雑になる傾向があります。

とりわけ、暴力行為やいじめなどの問題で指摘されているのは、児童生徒に善悪の判断などの規範意識や道徳心、思いやり、忍耐力が十分身につけていないことや、よりよい人間関係の中で、自らの感情をコントロールし他者と協調して生きる力が十分育まれていないことから、暴力行為やいじめに及んでいる事例が多いのではないかとことです。

つまり、児童生徒に社会的ルールを守らなければならないという意識が十分身につけていなかったり、自己の考えを表現する力やコミュニケーション能力が十分育っていないことなど、対人関係をうまく結べないことが背景として指摘されています。

このことは、児童生徒が相手の気持ちを察しながら、自分の気持ちを相手に伝えるコミュニケーションスキルを十分身につけていないことが、「キレル」「ムカつく」という言葉で表現されるように、気持ちを攻撃的に発散させる行動につながっているともいえます。

一方、不登校や中途退学についても、直接のきっかけ等は多様であるものの、学校や家庭に起因する理由に加えて、自尊感情に乏しい、人生の目標や将来の夢や希望が持てないなど、人間関係の中で育まれていくべき自我が十分確立されていないという指摘もなされています。

また、自分の気持ちを相手にうまく伝えられないことの積み重ねから、対人関係が

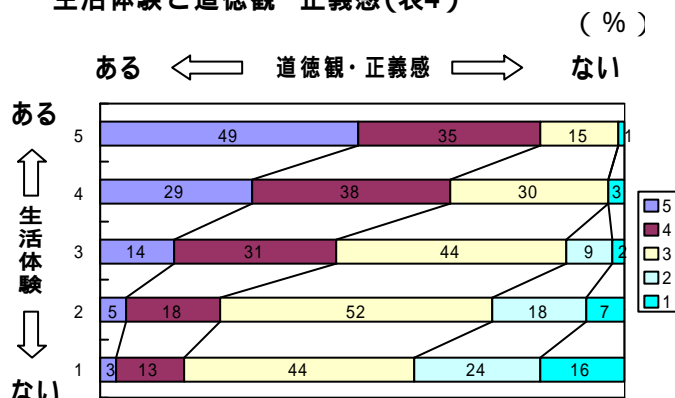
うまく結ばず孤独感を感じたり、自分の殻に閉じこもってしまうことなども、不登校や中途退学の要因の一つと考えられます。

3 対人関係能力を育成する指導プログラムについて

近年、少子化や子どもたちの遊びにおける質的な変化などにより、自然の偉大さや美しさに触れる機会や、家族や学校以外の社会の様々な人々と出会う機会が減少していることが指摘されています。生活体験の有無と、道徳観・正義感の有無の相関については、深い関わりがあるという調査結果もあり、豊かな感性や心を育むため、積極的に様々な生活体験をすることが大切です。(表4)

また、児童生徒は、万引きやいじめなどについては、「してはいけないこと」として認識できていますが、現実には問題行動として表れる場合があり、相手を思いやる心や規範意識と結びついていないことが考えられます。(表5)

生活体験と道徳観・正義感(表4)



(注)生活体験の有無、道徳観・正義感の有無について、アンケートに対する子どもの回答に基づき5段階評価してクロス集計したもの。

【生活体験】

小さい子どもを背負ったり、遊んであげたりしたこと。
ナイフや包丁で、果物の皮をむいたり、野菜を切ったこと。
など

【資料】文部科学省『文部科学白書』(平成14年度)

逸脱行為に対する考え(してはいけないと思う者の割合) (表5)(%)

区分	全体	小学生	中学生
万引きする	96.7	96.3	97.1
クラスの子をいじめる	91.8	91.3	92.3
学校の品物や施設をわざとこわす	90.5	91.0	90.1
夜遅くまで町や盛り場で遊ぶ	79.4	87.3	72.1
ゴミを道にする	76.7	81.4	72.3
学校をずる休みする	75.5	83.4	68.2
授業中かってに席をはなれる	74.8	77.0	72.8

【注】割合の多い順から7項目を抜粋。詳細は、6頁を参照

【参照】総務庁青少年対策本部「低年齢少年の価値観等に関する調査」(平成12年12月)

さらに、かつては子どもたちの日常生活の中に、異年齢集団との関わりや、多様な生活体験を得る機会が豊富にあり、集団のなかで対人関係能力が育成され、人とのつきあい方を身に付けることができていたことが指摘されています。このことから、集団生活の場である学校の機能を活用して、児童生徒に対人関係能力を育成していくことが必要であると考えられます。

対人関係能力を育成して、逸脱行動を抑制するための指導プログラムの実施にあたっては、校長を中心に家庭や地域社会と連携を図りながら、全教職員が協力した組織的な体制で取り組むことが必要です。

また、問題行動を未然に防止する指導プログラムを、学級(ホームルーム)活動の年間計画の中に組み入れるなど、計画的、継続的に実施していくことが重要です。

4 問題行動を未然に防止する指導プログラム例

問題行動を未然に防止する観点に立った指導例を次に示しますので、指導の参考としてください。

(1) 規範意識を育成する指導例【指導例1参照】

事前に児童生徒に実施したアンケート調査等を利用して、その結果に対する自分の考えや意見を述べあったり、ロールプレイングで役割を演じさせることによって、どのような行動を取ることが適切なのかについて考えさせます。

さらに、友人の逸脱行為に対して、注意する行為の大切さを実感させることによって、相手に対する思いやりの心や規範意識の大切さに気づかせ、よりよい人間関係を深めようとする意欲を育てます。



(2) アサーティブな自己表現を身に付ける指導例【指導例2参照】

相手も自分も大切にすよりよい人間関係をつくることができるよう、自分の気持ちを相手により適切に伝える表現法（アサーティブな自己表現〔下記ア参照〕）の大切さに気づかせます。

ア 自己表現の方法には次の3つの種類があることを理解させます。

【攻撃的（アグレッシブ）な自己表現】

自分は大切にするが、相手を大切にしない自己表現をいいます。自分の意見や考え、気持ちははっきり言い、自分の権利のために自己主張をします。しかし、相手の権利や気持ちを無視したり、巧妙に操作して相手を自分の思い通りに動かそうとしたりするため、相手に自分の意見や考えを押しつけることとなります。

【非主張的（ノン・アサーティブ）な自己表現】

相手は大切にするが、自分を大切にしない自己表現をいいます。自分の気持ちや考えを表現しなかったり、できなかつたりするために他者に同調し、自分を大切にしないこととなります。

【アサーティブな自己表現】

自分も相手も大切にすした自己表現をいいます。自分の気持ちや考え、信念を率直に、正直に、その場にあった適切なやり方で表現します。お互いに大切にしようという自他尊重の精神と、相互理解を深めようという精神の現れともいえます。イ 実施にあたっては、学級（ホームルーム）の状況を適切に把握してロールプレイングの題材を設定します。

ウ 喫煙や万引きに誘うなど、社会的に不適切な行動の役割については、児童生徒が不適切な行動のスキルを身に付けることにならないよう、その役割は教師が演じるなどの配慮が必要です。

指導例 1：犯罪の未然防止につながる規範意識を育成する指導案

対 象	小学校 5 学年又は 6 学年 各学級 40 名 (男子 20 名, 女子 20 名)		
日時・場所	平成 年 6 月 日 (水) 5 時間目		
今年度の目標	一人一人が学級の一員として自覚し, 全員で協力して目標を達成できる学級づくり		
担 当 者	各学級担任 (本指導案をもとに学年で統一した指導を行う)		
本時の題材	ロールプレイングを活用し, 犯罪防止に繋がる規範意識を育成する。		
本時のねらい (教科等)	人の物を無断で使ったり盗む事 (窃盗や占有離脱物横領等) は犯罪であることを知る。 窃盗にあった被害者の心情に気づく。 自ら善悪の判断を行い, 正しい行動をする心 (規範意識) の育成を図る。		
生徒指導上の ね ら い	授業の始めと終わりの挨拶を重視し, 授業と休憩の区別を明確にする。 ロールプレイング, シェアリングを通して, 誰に, どのような迷惑をかけているのか気づかせる。 一人一人が日常の生活の中でどう行動すればよいか気づかせる。		
題材設定の 理 由	児童観	児童間にはおおよその人間関係ができていますが, 最近他人の物を無断で使用する行為が目立つため注意したところ, 「悪いことだとは思わない。」という児童も複数いた。また, コミュニケーションが十分とれないことから, とっくみあいの喧嘩が起こることがある。 ロールプレイングはこれまでの学級活動で経験済みである。	
	指導観	無断で他人の物を使用することや, 喧嘩も規範意識の希薄さが原因であると考えられる。 規範意識を身につけるためには, 日常生活の様々な出来事に対して, 正しく思いやりのある判断力を育成することが必要である。 前時に逸脱行為に対するアンケート調査を実施している。	
本時の目標	アンケート調査結果をもとに, 逸脱行為について考えさせ正しい判断力を身に付ける。 ロールプレイングを通して, 加害者及び被害者の気持ちに気づく。 シェアリングから善悪の判断力, 規範意識を向上させる。		
過 程	指導内容	学習活動	指導上の留意点
導 入 (10分)	アンケート結果の発表	前時の逸脱行為に対するアンケート調査結果を発表する。【別紙 1 参照】 自分の逸脱行為に対する考えと全体の集約結果を比較し, グループで気づきをまとめる。 気づきをグループでまとめ, 全体に発表する。	アンケート結果が視覚的に理解できるよう, コンピューター等プレゼンテーションツールを活用するなど工夫をする。 出てきた気づきは否定することなく, 全てを取り上げる。
	気づきの発表		
展 開 (25分)	ロールプレイング (4人組) 場面の説明 演技	窃盗や占有離脱物横領についてロールプレイングを行う。(役割交換法) 【場 面】 公園で遊んでいたところ, 持ち主が分からない自転車がいたので, 無断で使用しようとした。 【演技者 A】自転車を無断で使用しようとする。 【演技者 B】A と一緒に遊んでおり, A の行為を止めようとする。 【観 察 者】A, B の役割演技を観察する。 * 役割を交替して行う。(A, B) * 演技者と観察者を入れ替わる。	学級に演技しやすい支持的雰囲気を作るよう工夫する。(アイスブレイキング等を取り入れる【指導例 2 参照】) ロールプレイングを使う教育活動は, まだ, 回数を重ねていないため, 教員が状況, 場面を設定する。 学級の状況によっては, 演技者 A は教員が行う。
	各グループでシェアリング	演技者, 観察者が感想を述べ合う。 被害者の気持ちはどうか想像してみる。	演技者, 観察者の順で感想を述べさせる。 自由に感想が出るよう配慮する。
整 理 (15分)	全体のまとめ 各グループの発表 (2~3 のグループ)	誰に, どのような迷惑をかけているのか気づかせる。 犯罪の未然防止のためには, 自分たちがどんなことに気をつけなければならないか考える。	様々な意見に対して, 良い考え方を支持しようとする雰囲気を作る。 犯罪に対して許容的な意見が出たときには, その意見をすぐに否定せず, 全体の問題として取り上げ考えさせるよう工夫する。
	実施者によるまとめ	人の物を無断で使用したり, 盗む事は犯罪であることに気づかせる。 犯罪防止のためには, 規範意識を高揚させることとともに, 「いけないよ」と注意することは, 友人を大切にしている行為であることを気づかせる。	児童一人一人が社会の一員であることを自覚し行動することで, 犯罪を減らすことができることを示唆する。 軽い気持ちで他人の物を無断で使用する問題点に気づかせる。
指導と評価の考察 (生徒指導)	ロールプレイング, シェアリングを通して, 誰に, どのような迷惑をかけているのか気づくことができたか。また, 集団や社会のルールを自ら守ることの大切を理解したか, 実施後の児童の状況把握を行う。 本時の指導内容や指導方法は適切であったか。良い点は何か, 改善すべき点は何かを振り返り, 次時の学級活動に生かしていく。		

中学校, 高等学校, 盲・ろう・養護学校は校種に応じて工夫する。

逸脱行為に関するアンケート(例)

質問

あなたは、次のことがらについて「してはいけないこと」だと思いますか。
あてはまると思うものを選んで 印を付けて下さい。

項 目	あてはまる	まああてはまる	あまりあてはまらない	あてはまらない	わからない
1 友だちにうそをつく					
2 夜遅くまで町やゲームセンターなどで遊ぶ					
3 学校の施設をわざとこわす					
4 同じクラスの子をいじめる					
5 拾った物を自分のものにする					
6 事実でないことについて友だちのうわさ話をする					
7 友だちから、盗んだ物をもらう					
8 授業中、先生に注意されても友だちとおしゃべりを続ける					
9 万引きをする					
10 順番を待っている人の列に割り込む					
11 親にうそをつく					
12 授業中にいねむりする					
13 掃除当番などクラスの仕事をさぼる					
14 先生にさからったり、口答えする					
15 授業中、かってに席をはなれる					
16 ゲーム機などを学校に持っていく					
17 ゴミを道にすてる					
18 親にさからったり、口答えする					
19 学校をずる休みする					
20 タバコを吸う					

総務庁青少年対策本部「低年齢少年の価値観等に関する調査」(平成12年12月)を参考に作成した。

逸脱行為に対する考え(してはいけないと思う者の割合)

(%)

	回答者数(人)	授業中いねむりする	掃除当番などクラスの仕事をさぼる	授業中、かってに席をはなれる	先生にさからったり、口答えする	授業中先生に注意されても友達とおしゃべりを続ける	ゴミを道にすてる	クラスの子をいじめる	親にさからったり、口答えする	学校の物品や施設をわざとこわす	学校をずる休みする	夜遅くまで街や盛り場で遊ぶ	順番待ちの列に割り込む	友達にうそをつく	親にうそをつく	万引きする	この中にはない
総 数	2,243	70.1	73.3	74.8	70.0	73.4	76.7	91.8	50.2	90.5	75.5	79.4	71.5	70.6	73.2	96.7	0.1
小・中学性別																	
小学生	1,075	82.4	79.8	77.0	78.0	78.5	81.4	91.3	62.3	91.0	83.4	87.3	76.7	76.7	81.3	96.3	-
中学生	1,168	58.7	67.3	72.8	62.6	68.8	72.3	92.3	39.1	90.1	68.2	72.1	66.7	65.0	65.8	97.1	0.2
性別, 小・中学生別																	
小学生男子	559	80.7	76.9	73.0	75.0	75.0	79.1	88.0	61.2	90.2	82.5	85.9	73.7	75.1	79.2	95.7	-
小学生女子	516	84.3	82.9	81.4	81.4	82.4	83.9	94.8	63.6	91.9	84.5	89.0	80.0	78.3	83.5	96.9	-
中学生男子	578	59.5	65.9	73.5	64.9	69.2	69.2	91.2	40.8	88.6	72.8	70.4	63.8	64.0	63.8	96.4	0.3
中学生女子	590	58.0	68.6	72.0	60.3	68.3	75.4	93.4	37.5	91.5	63.6	73.7	69.5	65.9	67.6	97.8	-

【資料】総務庁青少年対策本部「低年齢少年の価値観等に関する調査」(平成12年12月)から

指導例 2 : アサーティブな自己表現が出来る集団づくりの指導案

対 象	中(小・高等)学校 2学年 各学級(HR)40名(男子20名,女子20名)		
日時・場所	平成 年9月 日()4限・各学級(HR)教室		
担 当 者	各学級(HR)担任及び副担任(本指導案をもとに学年で統一した指導を行う。)		
今年度の目標	自分の意見をはっきり伝えたとともに,相手の立場や意見を受け入れることが出来る集団を育成する。		
本時の題材	具体的な場面設定をしてアサーショントレーニングを行うことにより,コミュニケーションスキルを身につける。		
本時の位置づけ	本時をアサーティブな自己表現が出来る集団づくりの契機とする。		
生徒指導上のねらい	その場の状況やその時の人間関係に応じて適切に自己表現でき,自分の思いを相手に伝える技法を身につけ,攻撃的な自己表現や非主張的な自己表現によって起こる対人関係に係る問題を未然に防止する心と態度を育てる。		
題材設定の理由	生徒観	入学後2年半経過し,学級(HR)は比較的落ち着いている。生徒相互の人間関係は表面上出来ているようであるが,自分の気持ちを素直に表現できず,周囲の言動に左右されてしまう生徒も見受けられる。	
	指導観	様々な題材をもとに,その具体的な対処方法をロールプレイングによって体験し,自分の意見をはっきり言え,同時に相手の立場や言い分もきちんと聞ける集団づくりを図ることにした。1学期に構成的グループ・エンカウンターを実施している。【生徒指導資料NO.23参照】	
本時の目標	ロールプレイングを活用し,相手の立場を理解し共感しながら,自分の意見を主張する有効な対処の仕方やコミュニケーションスキルを身につける。		
過 程	指導内容	学習活動	指導上の留意点
導 入 (10分)	学習内容の説明 アサーションチェックリスト 記入 自己表現の3つのパターンについての説明	アサーションチェックリストを記入し,自己理解を深める。 アグレッシブ,ノン・アサーティブ,アサーティブな自己表現があることを理解する。	普段の自分の言動を思い浮かべながら記入する。
	アイスブレイキング 握手(あいさつ) 自己紹介(2人組) 質問タイム(2人組) ヒューマンパズルリング (8人組)	挨拶をして出来るだけ多くの人と握手をする。 最後にペアになった相手と,1分間ずつ自己紹介をする。 同じペアで1分間ずつ質問し,その質問に答える。 今のペアを崩さないままに,近くのペアで8人組を作る。2つの8人組で一グループになる。 一方の8人組が手をつないで輪になり,複雑に絡み合う。もう一方のグループは背を向けておき,合図で絡みを解いていく。その後交替する。	楽しい雰囲気をつくりながら,心の準備体操を行う。 答えたくない質問には「パス」をしてもよいことを伝える。
展 開 (30分)	ロールプレイング(4人組) (役割演技) 題材の説明 演技	ロールプレイングの方法と約束ごとを理解する。 題材について理解する。【別紙2参照】 実施者と生徒の代表でデモンストレーションを行う。 各グループで題材をもとに演じる 各グループで役割を決め演じる。 自己主張役は,アグレッシブ,ノン・アサーティブ,アサーティブの三役を行う。(それぞれ1分間) 自己主張役 相手役 観察者の順で気づきを述べる。(3分間) 役割を交替する。 観察者とプレーヤーが交替する。 全てのロールプレイング終了後,各グループで,気づいたこと,感じたことなどを振り返る。	演じる題材は各グループで選択する。 演じること,観察すること,振り返ることにより,相互に学びあうことの大切さを強調する。 2人が演じ2人が観察者になる。 リーダーは時間を計り30秒前に合図する。 観察者は演技者の対処方法の良い点を中心に指摘させる。
	各グループでシェアリング		
整 理 (10分)	全体のまとめ 各グループの発表 実施者によるまとめ	グループの中でもっともふさわしい対処の仕方を発表する。 望ましい自己表現の方法について整理する。	ロールプレイングにより,演じる自分に気づき,また他人の演技を観察することによって,多様な対応の仕方があることに気づかせる。
指導と評価の考察	コミュニケーションスキルが,生徒の日常生活にいかされているか観察し,状況把握を積極的に行う。 本時の指導の反省と課題について,担任・副担任で整理するとともに,学年会などを開催し,意見や情報を交換するなどして,学年全体の共通理解を図る。		

参考文献 平木典子著『アサーション・トレーニング さわやかな自己表現のために』日本・精神技術研究所(金子書房),平成5年,平木典子著『自己カウンセリングとアサーションのすすめ』金子書房,平成12年

ロールプレイングの題材（例）

1 題材 A（学校生活・掃除）

状 況	放課後の教室掃除でゴミ捨てに 2 人で行きました。掃除が始まってすぐに行けば、他の掃除をしなくても済むので、校内をふらふらしながら時間をつぶしています。教室に戻ると次の掃除の役割が待っています。
自己主張役 （あなた）	自分たちは掃除をさぼっているのではなく、ゴミ捨てをしたという気持ちを強く持っています。また、早く教室に戻ると他の掃除の役割がある事も知っていますが、帰るつもりはありません。
相手役 （友達）	自分たちには次の掃除の役割があるので戻らなければならないと思っています。しかし、一緒に行った友人は教室に戻るつもりはないようだし、友人との人間関係も崩したくないという気持ちもあります。

2 題材 B（日常生活・電話）

状 況	毎週欠かさず見てきたドラマの最終回を見えています。もうすぐクライマックスです。その時、友人から電話がかかきます。友人の友達関係のトラブルについての話ですが、自分にとって全く興味がありません。しかもすごい勢いで話し、終わりそうにありません。
自己主張役 （あなた）	聞きたくない話だし、ドラマのクライマックスが迫っているため、一刻も早く電話を切りたいと思っています。
相手役 （友達）	どうしても友達とのことで話を聞いてほしい。自分の話をいつも優しく、聞いてくれるのはあなたしかいない。

3 題材 C（遊び・ゲームとサッカー）

状 況	放課後、友達と遊ぶ約束をして待ち合わせをしました。何をして遊ぶか友達と相談しようと思いましたが、友達はいきなり「ゲームをしよう。」と言い出しました。
自己主張役 （あなた）	家の中でゲームをするよりも、広場でサッカーをしたいと思っています。いつも友達のパースで物事が決まることが多いのですが、今日はどうしてもサッカーをしたいと考えています。友達を何とか説得しようと思います。
相手役 （友達）	いつもいうことを聞いてくれるので、今日もゲームに決まるとしています。いつも自分の意見を通さないと気が済みません。