

「ともだちづくり・かかわりづくりプログラム」について

1 プログラムの目的

今の学校現場では、いじめをはじめとする、子ども同士のトラブルが減りません。

子どもたちの適応や社会性の発達にかかわる問題は大きく、教室に入れない、友達作りが苦手、ゲームへの依存、不登校など、子どもたちは様々な状況の中で困難さを抱えています。

こうした課題の背景には、環境の変化が考えられます。

子どもたちが地域で群れることは少なくなり、インターネットやゲームで遊ぶことが増えました。その結果、子どもたちが友達とのつきあい方、仲間作りについて学ぶ機会が少なくなったと考えられます。

この「ともだちづくり・かかわりづくりプログラム」の目的は、このような子どもたちの社会性や友達作りの課題を解決すること、すなわち、子どもたちが仲間や友達を作る、集団で楽しく遊ぶ、問題を起こさないようにする、問題があったとしても自分たちで解決したり、大人に助けを求めたりできるようにすることを目的としています。

また、このプログラムは、「いじめ」にかかわる問題の解決を目指しています。

「いじめ」が起こらないようにすることはもちろん、いじめの被害を受けたり加害をしてしまったりした子どもたちが必要としている様々な知識やスキルを学ぶことができるように作られています。

しかし、このプログラムは、「友達作りが下手だったり、仲間作りができなかったりする子ども」、「発達障害の子ども」、「いじめの被害に遭ったり加害をしてしまったりした子ども」など、特定の子どもを対象にしているわけではありません。

このプログラムは、全ての子どもたちを対象に、全ての子どもの社会性の発達と、未来の成功を願って作成されているのです。

多くの学校、多くの教室、多くの家庭で、子どもたちはもちろん、先生方、保護者や家族の皆様にも使って頂きたいと考えています。

2 大切にしたいこと

(1) 子どもの行動がターゲット

この「ともだちづくり・かかわりづくりプログラム」は、「子どもの行動を変える」ことを目的としています。単に、「そういう考え方もあるよね」「なるほど」と知識を得たこと、考え方を学ぶのではなく、そうした知識や考え方に基づき、それまでより、より社会的な行動、より適切な行動ができるようになることが目的です。

そのため、このプログラムは、次のようになっています。

① 子どもにとって身近な場面の中から、社会的に適切な行動と、不適切ではあるけれど、よくやってしまう行動の両方を取り上げる。

② 子どもたちがまず、そうした行動を客観的に捉え、適切な判断をするために必要な「考える時間」を取る。

③ どういう行動が適切なのか、その理由を説明した後、自分の行動を変えるように促す。

(2) 大人が配慮すること ～適切な支援を～

このプログラムを使用するとき、以下のことに気をつけてください。

① 適切なコンテンツの選択を

対象の子どもの課題、目標に合わせて、コンテンツを選択してください。ただし、課題となることに、あまりにも近いと、「自分が悪いからこのストーリーをさせられる」とか「自分が間違っただから、これをやれと言われてる」と傷ついてしまう場合があります。状況に合わせて、適切な選択をしてください。

② 適切な支援を

このプログラムで最も大切なのは、「子どもに考えさせる」ことであり、その考えたことを「自分の具体的行動」に反映させることです。

プログラムの中でも、こうしたことを呼びかけていますが、それだけでは十分ではありません。対象の子どもに合わせて、その場にいる大人が、一緒に考えたり、考えることを励ましたりすることが大切です。

特にプログラムで学んだことを、「実際の行動」に反映させることが大切ですので、「いつ」「どこで」「どんなときに」「どんな具体的行動をするのか」、1つずつ確認したり、ヒントを与えたり、考えることを手伝ったりすると良いでしょう。

③ 生活の中でも支援を

プログラムを通して、「具体的な行動」を考えたとしても、それが本当に実践できなければ意味がありません。

対象の子どもが、「こうしよう」と考えた具体的行動が、本当にできるように、大人がその場で支援したり、促したり、励ましたりすることが大切です。

また、子どもがその適切な行動を実際に行うことが出来たら、すぐにほめるようにしましょう。

(3) 注意点

このプログラムは、子どもたちの身近で起こる「いじめ」、「人間関係のトラブル」を具体的に取り上げています。

そのとき、最も心配なのは、「プログラムの中で語られているストーリーが、特定の人物や事象」と結びつけられてしまうことです。

例えば、ストーリーをみて、「あ、これ、友達の誰々のことだ」「これって、誰々がやっていた」「このこと、自分のことみたい」などと考え、傷つく子どもが出てきたり、いじめやトラブルの元になったりすることです。

もちろん、自分の身近な出来事として、捉え、自分の行動に結びつけて理解することも大切ですので、そのバランスを以下のようにとることにしました。

① シンプルなストーリー

それぞれのコンテンツで使われているストーリーは、学校や子どもたちの身近によくある出来事としました。ただし、特定の人物や事象に結びつけられるリスクを減らすように、なるべくシンプルな場面設定、状況設定としました。

② シンプルなイラスト

イラストは、場面も人物も、なるべくシンプルにしました。これは、特定の人物と結びつかないようにするためです。ジェンダーフリー、男女の別がわからないこと、体型や洋服などの情報も極力排除し、ストーリーの内容に、集中できるように考えました。

③ シンプルな音声

音声についてもイラストと同様に、シンプルにして、特定の人物、事象と結びつかないようにしました。そのため、生の人の声ではなく、コンピュータの合成音声を使用しました。なお、もし違和感がある場合、支援者用の資料にシナリオが用意してありますので、ボリュームをゼロにした上で、身近な大人が、シナリオを読み上げていただければと思います。

3 基本的知識、考え方

(1) いじめについて

このプログラムの1つの目的は「いじめ」にかかわる問題の解決です。そのため、「いじめ」について、多くのコンテンツで触れられています。

そのとき、いじめとは何か、という定義、いじめについての考え方は、「いじめ防止対策推進法」や、いじめに関する研究に基づいています。

(2) いじめの定義

このプログラムにおいて、「いじめ」とは、一定の人的関係にある児童生徒同士の間で、何らかの行為(心理的又は物理的影響をあたえる行為、インターネットを通じて行われるものを含む)をがあり、その結果、その行為の対象となった児童生徒(被害者)が心身の苦痛を感じているもの、としています。

つまり、どんな理由があっても、相手を傷つけることは「いじめ」にあたるということ、そして、「いじめ」は絶対に許されない行為であることを、第一としています。

【参考・いじめ防止対策推進法、第2条】

この法律において「いじめ」とは、児童等に対して、当該児童等が在籍する学校に在籍している等当該児童等と一定の人的関係にある他の児童等が行う心理的又は物理的な影響を与える行為(インターネットを通じて行われるものを含む。)であって、当該行為の対象となった児童等が心身の苦痛を感じているものをいう。

(3) シンキングエラーについて

子どもたちは、「相手が悪いから、傷つけてもいい」「自分がやられたら、やり返してもいい」「相手が失敗したら、相手を傷つけて非難してもいい」などと考えがちですが、これらは、シンキングエラー、間違った考えです。こうしたシンキングエラーに自ら気づき、「いじめ」をしないで、別の解決方法をとることを、このプログラムでは勧めています。

4 最後に

このプログラムの目的は、全ての子どもたちの、社会性の発達を促し、いじめやトラブルがない、安全で安心な学校環境を実現することであり、全ての子どもたちの幸せな未来を創り出すことです。

多くの学校、教室、家庭で、多くの子どもたち、大人たちが利用して頂けることを願っています。