

〔研究ノート〕

保育者養成における資質向上のための グループ活動導入に向けての一考察

—文献調査を通して—

原田 敬文
Takafumi Harada

大阪総合保育大学大学院
児童保育研究科 児童保育専攻

2019年より幼稚園教諭養成カリキュラムにおいても、コアカリキュラムが整備され、教員養成における質保証を目指した。これは、実践的指導力や保育現場で抱える課題に対する対応力を身につけることを目的としている。対人関係ゲームや構成的グループエンカウンター（SGE）、プロジェクトアドベンチャー（PA）といったグループ活動は、小学校、中学校、高校にとどまらず、大学や短期大学、専門学校といった高等教育機関において実践されている。本研究では、高等教育機関における、学生の資質を高めることを目的としたグループ活動の実践に関する直近20年間の研究を概観し、今後の研究課題を分析することで、保育者養成における実践の可能性を検討した。グループ活動の効果がどの程度持続し、どの程度一般化できるものなのかという点や、その効果のプロセスの検討、学生の性格や態度による違い、実施方法による違い、またファシリテーター側の技術や態度が学生に与える影響といった課題にまで踏み込んだ研究を蓄積することで、より効果的にグループ活動の実践を行い、ひいては時代の要請に応える保育者養成につながると考えられる。

キーワード：保育者養成・グループ活動・対人関係ゲーム・構成的グループエンカウンター（SGE）・アドベンチャーカウンセリング

I 問題と目的

（1）保育者養成現場における課題

現在、我が国においては、共働き世帯が増加傾向にあることと、核家族化が進んだことにより、保育現場における待機児童数の増加が問題となっている。保育現場において、待機児童問題の解消には、保育士の確保が急務である。「保育士等における現状」（厚生労働省・保育士等確保対策検討会，2015）¹⁾によると、常勤保育士の経験年数は、約49.2%が10年未満であり、離職率は10.3%に上る。

また、全国保育士協議会（2009）²⁾による「新卒保育士」に限定した調査によると、卒業後に勤務した施設を1年未満で離職する割合が4人に1人と高く、更に3年後には約半数が離職してしまう、といった傾向がある。これらの要因として、人間関係の悩みや業務量の過多、処遇面での問題が大きいとされている。特に人間関係の問題においては、子どもとの人間関係、保育者同士の人間関係のみならず、保護者、地域の人々との人間関係も含まれ、人間関係の問題の幅も広がっている。その中で保育者は、自身の考えや心情を相手に伝えたり、相手の考えや心情を理解したりする高い「コミュニケーション

能力」が求められる。

現在、幼稚園教諭・保育士を含めた保育者を養成するカリキュラムは、変化する時代に対応した質の高い保育者養成を目指し、改定が行われている。幼稚園教諭の養成におけるコアカリキュラムについては、これまで教員養成校である、大学、短期大学が主体的に行ってきた養成カリキュラムの全国的な統一が図られた。これでは、質の高い保育者養成にはつながるものの、地域性や保育者の個性に十分対応したカリキュラムとは言い切れず、また学生自身の自己肯定感や課題解決能力、コミュニケーション能力の向上を目指すための直接的体験が十分にありカリキュラムとも言い切れない。そのため、保育者養成課程において、グループ活動の手法を用いて集団の中での直接的な体験活動を行い、保育者として社会に出た際に求められる資質を向上させる取り組みには意味があると考えられる。グループ活動の実践がどのように行われているかについては、教育現場で行われているいくつかの例がある。

（2）本研究の目的

①対人関係ゲーム

大澤・田上（2015）³⁾によると、対人関係ゲームは、

後述する構成的グループエンカウンターエクササイズの方法を取り入れ、不登校児童生徒の学級復帰や選択性臆黙児への支援から始まっており、「人と人をつなぎ質の高い集団を実現するカウンセリング技法である」(田上・今田・岸田, 2007)⁴⁾とされている。エクササイズを楽しむことで、自然と人間関係が改善されたり、問題が解決されたりすることが目指される。

その成立の経緯からも、対人関係ゲームの実践は、小学校・中学校におけるものが中心であり、大澤・田上(2015)³⁾によると、1995年～2014年までの20年間に発表された論文・書籍の7割程度が小学校・中学校における実践についてのものであったとする。一方で、大学や短期大学におけるものも割合は低いものの散見される。

岸田(2013)⁵⁾は、対人関係ゲームの活用場面を三つに分けて説明している。それは「不安解消プログラム」、「仲間づくりプログラム」、「達成集団づくり」プログラムであるとし、学生の資質能力を高める目的ではないと考えられる。しかし、高橋・鍋田・河村(2010)⁶⁾や松澤・高橋・田上(2010)⁷⁾などのように、対人関係ゲームの実施により対人行動の修正につながった例も数多く報告されており、人間関係の改善や問題解決の過程で、学生の資質や能力といった部分にも効果的である可能性は大いにあると考えられる。

②構成的グループエンカウンター

「構成的グループエンカウンター(以下、SGE: Structured Group Encounter とする)」は、ふれあい(メンバー同士の感情交流)と自己発見(自己もしくは自己盲点への気づき)を通して、参加者の行動変容を目標とし、究極的には人間的成長を目的とし、人間関係開発を意図した予防的・開発的カウンセリングのグループ・アプローチのことである(片野・2003)⁸⁾。

SGEは、教育現場において、教員がリーダーを務めながらエクササイズが実施される。特に、エクササイズ終了後「シェアリング」という時間が設けられ、グループ内での出来事や、その時どのような気持ちであったのか等を話し合い、エクササイズ体験の共有が図られる。エクササイズの進め方や目的が明確になっており、教員の力量に関わらず、子どもたちの学びを促進できることも、教育現場での取り組みが進んだ要因であると考えられる。SGEは、小学生、中学生、高校生のみならず、大学生にも有効であるとされており、数多くの実践が行われている。

③プロジェクトアドベンチャー(PA)

三浦(2006)⁹⁾によると、プロジェクトアドベンチャー(PA)は、厳しい自然の中での長期活動を通し

て、青少年に意志の強さや逆境に抗する力を培うというHurn.Kの教育哲学を基盤として設立されたOutward Bound Schoolの活動を学校においても日常的にできるようにという考えのもとにPieh. J.を中心とするスタッフによって開発されたものであるとする。また、その活動内容は、遊び、身体を仲間に委ねなければ達成できないグループでの課題解決、身体の安全を仲間に委ねて行われる高所でのチャレンジなどが主であり、現在では、キャンプ場や学校教育、病院、更生施設、企業研修やスポーツチームなどで、チーム・ビルディングのためのプログラムとして活用されているとする。

本論文では、これら「対人関係ゲーム」「構成的グループエンカウンター(SGE)」「プロジェクトアドベンチャー」に焦点を当て、高等教育機関における、学生の資質を高めることを目的としたグループ活動の実践に関する直近20年間の研究を概観し、今後の研究課題を分析することで、保育者養成における実践の可能性を検討することを目的とする。

II 方法

2020年7月に国立情報学研究所の文献情報・学術情報検索サービス(CiNii Articles)を用いて論文検索を行った。グループ活動を取り入れた体験学習である「対人関係ゲーム」、「構成的グループエンカウンター」、「プロジェクトアドベンチャー」、「アドベンチャーカウンセリング」についての論文を検索した。その中で、2000年から2019年の20年間に大学または短期大学、及び専門学校において実施されており、また本研究の目的から、グループ活動の実施によって何らかの能力・資質を高めようとしている実践であり、またその実践の結果を観察やアンケートなどの結果の分析により実証的に明らかにすることを目的とした論文を抽出した。その結果、「対人関係ゲーム」は3件、「構成的グループエンカウンター」は16件、「アドベンチャーカウンセリング」は2件、「プロジェクトアドベンチャー」は3件が抽出された。これらの文献24件を研究対象とし、文献の内容を分析し考察を行った。なお、仲間づくりや学校での満足感・適応感等を高めることもグループ活動の重要な効果であるが、本研究においては資質・能力の向上を扱った論文を対象を限定した。

III 結果と考察

抽出した文献の概要は表1の通りである。今回取り上げた24本の論文のうち、3本(番号1、2、7)は、

グループ活動の効果があることを前提に、その効果に影響する可能性のある変数について調査・分析を行うものであった。そして、残り21本については、全てグループワークの実施により、学生に対して何らかの効果があつたと結論づけるものであった。このことから、対人関係ゲームやSGE、プロジェクトアドベンチャー等、あらゆるグループ活動があらゆる高等教育機関で実施されているが、いずれも実施時点において何らかの効果があつたことは明らかになっていると言える。しかし、一定期間経過後にも効果が継続するかという点に関して調査・検討したものは2本(番号6、19)であった。

では、その効果はどのようにして検証されているかということであるが、尺度等を用いて量的に分析した論文が10本(番号1、5、8、11、16、17、19、21、22、24)、自由記述や観察等の結果を用いて質的に分析した論文が1本(番号20)であり、残りの13本は量的・質的の両側面からグループワークの効果について分析・考察を行うものであった。また、効果の検証の際に統制群を置き、実験群との比較を行っているものは2件(番号19、22)であった。

次に、グループワークの実施方法についてであるが、通所または合宿形式で集中的に実施したものが7本(番号6、12、14、15、17、22、23)、授業時間を利用して実施したものが17本であった。

グループワークの効果の有無だけでなく、効果に影響する可能性のある変数についても調査、検討したものが10本(番号1、2、7、8、9、11、12、14、16、17)であった。

次に、各論文の中で言及された今後の課題を抽出し、課題ごとにその内容を整理した結果、「活動内容の改善」、「参加度を上げる方策」、「カリキュラムへの組み込み」、「実施方法」、「ファシリテーターの課題」、「調査方法の改善及び追加調査」、「効果測定の尺度」、「効果の継続性及び一般化」という8項目に分類することができた(表2)。

「活動内容の改善」は、実施するグループ活動の内容を、より効果的なものにする追求することを今後の課題とするものである。課題の解決に取り組むためには、活動の中身を分析し、各活動がなぜ、どのように効果的なのか、その作用機序を含めて調査・分析・検討していく必要があると考えられる。野島(2000)¹⁰⁾は、1970年～1999年の日本におけるグループエンカウンターの研究を概観し、「どのようなエクササイズ・プログラムが、どのような状態の、どのような人に、どのような点で、最も有効であるかを明らかにしていく必要がある。これに関する研究は、絶対的に不足している」と指

摘しており、当時の課題が現時点でも解決されていないと考えられる。「参加度を上げる方策」は、学生によるグループ活動へのやる気や積極性の違いを問題視し、参加度の低い学生に対しどう対応するかという問題を今後の課題とするものである。どれだけ活動内容が魅力的であっても、各学生の参加意欲や得意不得意は異なっており、すべての学生の参加度を高め、その効果を享受させることを目指すことはグループ活動実施者にとっては終わることのない課題であるといえる。グループの分け方や活動の内容、時間配分、ファシリテーターの働きかけなど、対処方法は様々に考えられるが、参加度を追求することはグループ活動の質を高める一つの方法であるといえる。次に、「カリキュラムへの組み込み」である。これは一授業の中で実践した結果、ある程度の効果が得られ、その効果をより高め、確実なものとしていくために、一授業内の実践を超えて、学部単位や全学でのカリキュラムにそのグループ活動を取り込むことを課題とするものである。このことは、本論文の問題と目的において述べた、保育者養成課程においてグループ活動を活用し資質を高める可能性を模索するということと整合するものである。「実施方法」は、グループの分け方や、実施期間の長短、合宿のような機会を設け集中的に実施するのが良いのか、授業内で定期的に行うのが良いのか、等を模索していく問題意識である。SGEのようなグループアプローチの実施形態に関して、野島(1998)¹¹⁾は、合宿型や単発型(1日のみ)、継続型(一定の間隔において何回か実施)などを挙げており、また水野(2010)²³⁾は、SGEも本来の形からすれば、合宿型での実施がベターであるが、授業への導入を考えた場合、人的資源や環境の確保、参加費用等の問題などから、合宿型はハードルが高く、単発型(たとえば、集中講義形式の授業)もしくは継続型(たとえば、毎週開講される授業)で、なおかつ少数の担当者による学内での実施が現実的であると述べている。その上で、授業の中での実施の次の段階として合宿形式の実施を見据えた課題や、合宿型で得られる成果を授業内の実施で得る方法はないか模索するという課題が挙げられていると考えられる。「ファシリテーターの課題」については、安全性を担保しながら、グループ活動の効果を最大限に引き出すために、実施者であるファシリテーターの立ち居振る舞いが重要であることを指摘し、課題とするものである。上述した参加度の低い学生にも共通することであるが、単にグループ活動を実施すれば良いのではなく、またその活動自体がいかにパワフルなものであっても、ファシリテートする者の力量は常に問われる。野島(2000)¹⁰⁾はこの問題について、「ファシリテーター(リーダー)研究は、これま

で殆ど取り組まれてきていないが、これは極めて重要な研究である。エクササイズ・プログラムを設計し、それを実行していくのはファシリテーター（リーダー）であり、その上手下手が効果に最も影響する。」と指摘しており、高等教育機関における実践を概観する限りでは、この点に関しては2000年当時とそれほど状況は変化していないように見受けられる。次に、「調査方法の改善及び追加調査」であるが、これは、各研究の実施上の制約等により、質的データあるいは量的データのどちらかの分析が行えていなかったり、あるいは参加人数が統計的に十分といえるほどでなかったりするものが主である。また、活動後に得点が高まった項目と活動自体の関連性を検証することを課題としたものもあった。この点を解消するための一つの方策として、統制群を設定した対照実験が考えられるが、高等教育機関における実践の中での研究であるという側面から、統制群を設定した論文は24件中2件であった。統制群を置かない場合、活動中や活動後の学生の心的過程をインタビュー等により調査し、質的に分析するというものも考えられるが、そのような研究は現時点では行われていない。野島¹⁰⁾は、効果研究をより精密に進めていくためには、アンケー

ト、心理テストといったアプローチだけでは不十分であり、面接法や事例研究法を取り入れていく必要があることを指摘している。この点に関しても、直近20年間の高等教育機関における実践を概観する限りでは、それほど多くの知見は蓄積されていないと考えられる。「効果測定」の尺度は、効果を測定するための尺度について、改善の余地があることを課題とするものである。そして最後の、「効果の継続性及び般化」は、一定期間経過後の効果の持続等を調査することや、あるいはグループ活動で得られたスキルや能力が日常生活の中でも生かされているかを検証する必要性を指摘しているものである。本研究で取り上げた論文は、グループ活動をすることにより、何らかの資質・能力を身につけることを目指す実践に関するものであるが、上述のとおり、一定期間経過後にも効果が継続するかという点に関して調査・検討したものは2本のみであり、効果が持続したと結論づけたものはひとつのみであり、かつそれは一定期間経過後の感想を分析した結果によるものであった。しかし、資質・能力の向上を目的とした実践なのであれば、やはりこの点についても検証できる形で研究計画を立てることが望まれると考えられる。

表1 本研究で対象とした文献の概要

番号	著者(年)	テーマ	目的・対象・方法	結果概要
1.	鈴木由美・箭本佳己 ¹²⁾ (2012)	大学生の対人関係ゲームとシャイネスとの関連	目的：大学生の対人関係ゲームとシャイネス、またシャイネスと楽しさの関係を明らかにすること。 対象：大学生259名（男110名、女149名） 方法：質問紙調査	対人関係ゲームの実施において、39人（15%）が恥ずかしいと回答した。また、「楽しい気持ち」があると5%水準で有意にシャイネス尺度の緊張因子の特典が低いことが明らかになった。
2.	鈴木由美 ¹³⁾ (2014)	新入大学生の悩み軽減アプローチの試み～対人関係ゲームを使って～	目的：対人関係ゲームの実施により、学生の悩みが軽減するか、その度合いは参加の積極性により異なるか、またゲームの内容によって得られる効果も異なるのかを検証すること。 対象：大学生381（男子136名、女子245名） 方法：90分のセッション×12回の後、自由記述及び選択式の質問紙により調査	大学入学時に持っていた悩みが、対人関係ゲームを12回実施した後に軽減した。悩みが軽減した学生は、悩みが軽減しなかった学生よりも、対人関係ゲームに積極的に参加している。悩みが軽減した学生は悩みが軽減しなかった学生より、プログラムの「不安解消」「仲間づくり」「達成集団づくり」の効果得点が高い。ゲーム内容によって「不安解消」「仲間づくり」「達成集団づくり」と効果が異なっていた。
3.	森田裕子 ¹⁴⁾ (2018)	短大生に対する対人関係ゲームの実践報告—グループアプローチから見える学生の課題—	目的：対人関係ゲームによる周囲との関係づくりの実践報告 対象：養護教諭養成課程に在籍する1年生31名 方法：プログラム実施後の自由記述および授業開始初期と後期の大学生活に対する期待感・満足感に関する質問紙調査	体験が周囲と関わるきっかけとなったことに加え、他者に対する気づきにつながった、また、友人関係の満足感が上がった。自身の進路意識や学習面についての課題も明らかになった。
4.	長田京子・松尾典子・古賀美紀・土作幸恵 ¹⁵⁾ (2001)	看護学生の対人関係能力の育成をめざした授業の教育効果	目的：「コミュニケーション演習」の授業評価を行い、教育の効果と課題を検討すること。 対象：看護学科学生46名（男子3名、女子43名） 方法：演習前後に、選択式・自由記述式の質問紙調査を実施した。	演習後に自尊感情の向上が認められ（ $p<0.01$ ）、また自由記述の分析から学生の戸惑いや抵抗にどう関わるかという課題が明らかになった。
5.	宮前理・竹内加奈子 ¹⁶⁾ (2005)	教育大学の学生における構成的グループ・エンカウターの効果	目的：SGEを通して、「シャイネス」および「自己肯定意識」に変化があるかどうかを検証すること。 対象：実験群大学生39名（男子4名、女子35名）、統制群48名 方法：週1回、4週間にわたってSGEを実施し、SGE実施前後に質問紙調査を行なった。	「シャイネス」、「対自己領域における自己肯定意識」、「対他者領域における自己肯定意識」の計7領域のうち、「対自己領域」の「自己実現的態度」が5%水準で有意に、「充実感」は有意傾向であるものの向上が見られた。

6.	坂本洋子・藤野ユリ子・大塚邦子・石橋通江・森本淳子 (2006) ¹⁷⁾	「人間関係論演習」における構成的グループ・エンカウンターの有効性の検討	目的：SGE参加者の参加前後の気持ちや自己イメージの変化、体験後の感想からSGEの評価を行い、その有効性および今後の課題を検討する。 対象：看護大学生63名（全て女性） 方法：2日間の合宿型の研修の参加前後およびフォローアップアンケート	SGE参加前後の気持ちや自己イメージはいずれも肯定的に変化していた。この固定的変化は宿泊研修であったことが影響しているのではないかと著者は考察している。また、3ヶ月後、1年後のフォローアップ・アンケートにおいても、自己理解や他者理解に関する同様の内容が得られたとした。
7.	武蔵由佳・河村茂雄 (2006) ¹⁸⁾	構成的グループ・エンカウンターに参加した大学生の感想の分類—親和動機の視点から—	目的：親和動機の視点から、SGE参加体験後の感想を分類し、大学生がSGE体験をどのように捉えていたのかを明らかにすること。また、大学生の発達の容態と対人関係の求め方との関連を明らかにすること。 対象：大学生115名（男子50名、女子65名） 方法：質問紙および振り返りシート	SGE参加体験後の感想を親和動機の視点から分類し、各自我同一性地位の大学生の感想の出現率を検討した結果、各地位ごとに喚起される親和動機が異なっていることが明らかになった。
8.	水野邦夫 (2007) ¹⁹⁾	青年後期の学生に対する構成的グループエンカウンターの実施が心理的变化に及ぼす影響	目的：青年後期の学生集団に対し、授業を通じて構成的グループエンカウンター（SGE）を実施し、それによる個人の心理的变化への効果を検討すること。 対象：看護系専門学校生73名（男子8名、女子65名） 方法：授業の一環として計11回SGEを実施し、第1回目及び第12回目の授業時に質問紙調査を実施。	SGEは対人関係をポジティブに考える者の方が取り組みやすいことや、SGEに抵抗なく取り組める者にとっては、SGEはリレーションを促進する効果があることが示唆された。
9.	水野邦夫・炭谷将史・多胡陽介 (2008) ²⁰⁾	大学新入生の大学適応を促進する授業プログラムの（人間学部人間心理学科、聖泉大学）	目的：新入生の大学適応や心理的成長のためのプログラムを考案し、それが学生の心理的な側面にどのような影響を与えるのかを調べることで、授業による大学新入生の適応促進の可能性について検討すること。 対象：大学生65名（男41名、女24名） 方法：15回の授業の中でプログラムを90分×計4回分実施、質問紙による調査を第1・8・15回目の授業時に実施。	プログラムを実施した3ヶ月間で、他者への不信や大学生活不安が増大した。一方で授業を受けて自己理解が促進したと感じた者ほど、大学不適応感が低下し、クラスに対する評価が肯定的になる傾向も見出された。
10.	小坂信子・永易祐子 (2009) ²¹⁾	対人関係能力の育成に構成的グループエンカウンターを実施した授業の効果：看護学生の感情に着目して	目的：授業にSGEを取り入れた効果を学生の感情に焦点を当て明らかにすること。 対象：看護短大生76名 方法：SGE実施後学生が記載したワークシートと授業終了直後の振り返り用紙	以下のことが明らかになった。 1. 学生は自己の感情を基盤に「自己理解」「他者への関心」を高めるとともに、他者を意識した自身の行動の振り返りが行っていたこと等が明らかになった。 2. 学生は自己の快・不快の感情を意識することを出発点に、聞き方が話し手に及ぼす影響を自覚し自分から相手へと立場を変換させていた。 3. 目的を明らかにしたエクササイズを選択により自己理解・他者理解を基盤にした対人間との相互作用へ発展させる効果が示唆された。
11.	水野邦夫 (2009) ²²⁾	学生集団に対する継続型構成的グループ・エンカウンターの実施が自己概念の変化に及ぼす効果について—看護系専門学校における実施をもとに	目的：継続型のSGEを実施し、それによる自己概念の変化を調べるとともに、SGEへの評価が自己概念にどのように関連するかについて検討すること。 対象：看護系専門学校生72名（男11名、女61名） 方法：第1回目～第11回目の授業においてSGEを実施し、第1・12・13回目の授業開始時質問紙調査を実施。	継続型SGEは、参加者がSGE体験を好意的に評価している場合に若干の効果が期待できることが示唆された。
12.	水野邦夫 (2010) ²³⁾	大学の授業への構成的グループエンカウンター導入の試み—自己概念および適応への影響について—	目的：大学の授業にSGEを導入し、受講者の自己概念や適応にどのような影響を及ぼすかについて検討すること。 対象：大学生63名（男子39名、女子24名） 方法：実施前後の質問紙調査	分析の結果から、授業でSGEを行う場合でも、参加者が実習内容に肯定的であれば効果は十分に期待できることや、大学のキャリア教育にSGEを活用する余地があることなどが論じられた。
13.	小坂信子・永易祐子 (2010) ²⁴⁾	構成的グループエンカウンターを活用した看護基礎教育における対人関係能力の育成—不快の感情を持つ他者理解	目的：学生が抱いた認識とコミュニケーションスキルの変化からSGEを用いた授業の効果と課題を明らかにすること。 対象：大学生66名 方法：体験ごとのワークシート及び授業前後の質問紙調査	KiSS-18の「コミュニケーション因子」やオープン・スケールの「なごませ因子・共感因子」で向上が見られ、授業前後で対人関係能力が育成されることが示唆された。
14.	水野邦夫 (2011) ²⁵⁾	構成的グループ・エンカウンターが自己概念の変容および個人・グループ過程に及ぼす影響に関する追試的検討	目的：SGEによる個人の自己概念の変容への効果や個人課程・グループ過程の特徴を追試的に検討すること。 対象：大学生35名（男18名、女17名） 方法：自発参加型・通所方式（2日間）のSGEを実施し、前後に質問紙調査	SGEの前後で自己概念に関する指標が肯定的に変化し、また初期の段階でグループに相互信頼関係が形成されることが確認された。

保育者養成における資質向上のためのグループ活動導入に向けての一考察

15.	水野邦夫・田積徹・興津真理子 (2012) ²⁶⁾	合宿・自発参加型による集中的グループ体験が大学生の自己概念に及ぼす影響：構成的グループ・エンカウンターによる検討	目的：大学生を対象に合宿・自発参加型によるSGEを実施し、参加者の体験中のグループ過程や感情・整理、また、実施の前後での参加者の自己概念にどのような変化が見られるかを検討すること。 対象：大学生29名（男子16名、女子13名） 方法：実施前後の質問紙調査	グループの信頼関係は初期の段階で構築されやすいこと、全体的には参加者の心理的安全性が確保されていることなどが示された。また、SGE体験の前後で指摘自己意識や自己露呈、自己歪曲、自己主張が高まり、それが2ヶ月後も持続されたことから、合宿型のSGE体験を通して、自己への関心が高まり、ポジティブな自己概念が形成・維持されていったと考えられる。
16.	水野邦夫・田積徹 (2012) ²⁷⁾	授業でのグループ・アプローチの実施が大学生の肯定的自己概念および信頼感の形成に及ぼす影響—構成的グループ・エンカウンターとレクリエーションスポーツを用いた実施—	目的：大学生を対象にグループ・アプローチを取り入れた授業を実施し、それが参加者の肯定的な自己概念の形成や信頼感の構築にどのような効果をもたらすかを検討すること。 対象：大学生71名（男子42名、女子29名） 方法：15回の授業のうち、第1・8・15回目に質問紙調査を実施	「自己を見つめる」や「グループ共同作業」に対して関心の高かった参加者は、指摘自己意識や他人への信頼感が高まったが、「体を使って」については変化が見られなかった。このことから、効果を上げていくためには、参加者へのフィードバックや参加者間の言語的なコミュニケーションの機会を増やす必要があることが示唆された。
17.	水野邦夫・嶋原栄子・田積徹・新美秀和・興津真理子 (2013) ²⁸⁾	合宿・自発参加型の構成的グループ・エンカウンターにおける参加者の感情変動が自己および他者の捉え方の変化に及ぼす影響：自他への信頼・および個人・グループ過程の変化について	目的：SGEのセッションを通じての様々な種類の感情変動が自己や他者の捉え方にどのように影響するかについて検討を行い、SGEにおける豊かな感情体験の持つ意義を明らかにすること。 対象：大学生71名（男子34名、女子37名） 方法：1泊2日の研修の前後で、質問紙調査	各セッション間の感情変動の合計は自他への信頼感、個人・グループ過程の肯定的変化に影響することが見出された。また、否定的な感情変動が大きかった者ほど自己否定が低下するなどの結果も得られた。
18.	片岡優華・二村文子 (2017) ²⁹⁾	大学生に対する構成的グループ・エンカウンターとピア・カウンセリングを用いた授業による学生の心理的变化	目的：エンカウンターとピア・カウンセリングを用いた授業を実施し、受講前後での学生の心理的变化について明らかにすること。 対象：大学生18名 方法：尺度及び自由記述からなる質問紙調査（全15回の中で、第1・15回に実施）	自尊感情、自己効力感、QOLを表すフェイスケールいずれにおいても実施前後で改善が見られた。そして自由記述の結果から、その変化はエンカウンター、スキル獲得及びピアの効果によるものであると考察した。
19.	上野妙子・大河内浩人 (2019) ³⁰⁾	看護学実習生に対する構成的グループ・エンカウンターを試み	目的：看護学実習に臨む学生にSGEを実施し、SGEが学生の個人過程と集団凝集性に及ぼす効果を検討すること。 対象：看護師養成所の2年生79名 方法：対象者を実験群・統制群に分け、実験群にSGEを実施し、実施前後・実習後で質問紙調査を実施した。	SGEが個人過程（自己露呈と自己主張）、および集団凝集性を高めたことが示唆された。しかし、その効果は看護学実習後までは及ばなかった。
20.	小西浩嗣 (2008) ³¹⁾	アドベンチャーカウンセリングの授業実践に関する研究—授業を通じての学生の意識と行動の変化についての事例検討(1)	目的：アドベンチャーカウンセリングの授業を受講した学生の意識および行動にどのような変化が見られたかを事例から検討すること。 対象：大学生103名（男子42名、女子61名） 方法：観察記録および自由記述からの検討	アドベンチャーカウンセリングの手法を使った授業において、グループおよび個人のプロセスを通して学生たちの変化を検討し、いくつかの効果が示唆された。3週の授業を通して、学生たちは擬似社会ともいえる小グループへの適応を示し、さまざまな課題に取り組むことにより他者とのコミュニケーションを深め、かかわり方に気づくといった人間関係づくりの方法を体験から学んだと考察した。
21.	小西浩嗣・澤田幸嗣 (2010) ³²⁾	アドベンチャーカウンセリングの授業実践に関する研究(2)授業を通じての学生のソーシャルスキルと行動変化について	目的：反旗に渡るアドベンチャーカウンセリングの授業を受講した学生のソーシャルスキルと行動の変化について取り上げ、検討すること。 対象：大学1年生103（男40名、女63名） 方法：週2コマ×6コマ実施し、プレ・ポストの質問紙調査。	kiss-18により測定したソーシャルスキルの得点が向上したものの、向社会的行動に変化は見られなかった。
22.	森川亮・橋下晃啓 (2014) ³³⁾	プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた体験学習が人間関係の育成に及ぼす効果—スポーツ実習科目との比較—	目的：大学生を対象にプロジェクトアドベンチャー（PA）の手法を取り入れた体験学習を行い、これが大学生の「社会的に良好な人間関係を築き、グループで同じ目標のもとに課題を解決していく能力」の育成に及ぼす効果について、集団スポーツ種目を教材としたスポーツ実習科目と比較することについて検討すること。 対象：体験学習参加者11名（男4、女7名）、スポーツ実習参加者26名（男17、女9名）	PAの手法を取り入れた体験学習は、ソフトバレーの授業よりも大学生の育成に効果的であった。また、「素直に反省する」「異なる価値観を受け入れる」「聞き上手になる」「他人の悪口は言わない」「ありがとう」「ごめんさい」を言う」「自分の仕事をきちんとこなす」「グループの中心的な役割を果たす」「困難を乗り越えようとする」「仲間とうまく付き合える」意識を高めることが明らかになった。
23.	森川亮 (2016) ³⁴⁾	プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた体験学習が社会的人間関係の育成に及ぼす効果：「アクティビティ」との関係（追加調査）	目的：大学生を対象にPAの手法を取り入れた体験学習を実施するアクティビティを行い、「アンケートを実施しその効果を検討すること。 対象：大学生計21名 方法：合宿型の体験学習前後の質問紙調査	PAの手法を取り入れた体験学習は、大学生の「自己理解」「他者理解」「協力・協調」および「主体性」それぞれに関わる能力を向上させることが明らかになった。「課題解決」「ピーニング」「ハイエメント」それぞれの効果についても検討がなされた。

24.	松田哲 (2017) ³⁵⁾	プロジェクトアドベンチャーを導入したコミュニケーション能力に関する研究：スポーツコミュニケーションによる自己評価の観点から	目的：対面のコミュニケーションを取らないよう志向している青少年に、コミュニケーション能力を促進する方法としてプロジェクトアドベンチャーのアクティビティが有効であるかどうか検証すること。 対象：大学生 99人 方法：90分実施、事前・事後アンケート	全体として体を動かすアクティビティを導入し、コミュニケーションの促進を図ることは一定の効果があることが認められた。
-----	------------------------------	---	---	---

表2 各文献で指摘された課題の分類

分類名	抽出された課題の内容 (番号は表1に対応)
活動の内容の改善	1. 今後の課題は、より多くのコミュニケーションをとることのできるゲームを開発し、その実施前後で対人交流の恥ずかしさが低減するかどうかを明らかにすることである。 2. ゲームの内容検討やゲームの組み立て方について調査を行いたい。そしてグループ活動では、不安や緊張を低下させ、その後仲間づくりや達成を高めるゲームを展開して効果を検討したい。 7. 喚起される親和動機を把握することで、参加する大学生の発達に即したSGEのプログラム作成が可能になると考えられる。SGEの具体的なプログラムと親和動機との関連について検討することを今後の課題としたい。
参加度を上げる方策	2. グループ活動を積極に行うことが悩みの軽減につながることを示唆されたが、グループ活動に積極的に参加するには、どんな動機付けが必要になるのかも合わせて検討したい。 3. 積極的に対人関係を築くことが苦手な学生を対象としたアプローチについても検討を行いたい。 4. 一部、戸惑いや抵抗を示す学生がおり、より自己開示しやすい雰囲気を作るとともに、個人に無理のない開示レベルで演習できるように配慮して慎重に関わる必要がある。 6. 今回は希望者のみの参加であり、参加動機の強い集団であった。人数が多くなると抵抗を感じる学生や、エクササイズを消化すればよいものと感じる学生が出てくることが考えられる。 16. 動機付けの低い参加者への対応
カリキュラムへの組み込み	3. 継続的な実践に向けた具体的なプランの設定について検討したい。 12. 今回の授業を足がかりに、学生相談機関などとも連携し、また、一連の科目をカリキュラムの中に体系づけるなど、包括的な取り組みを行うためのシステムづくりに向けての実証的研究も必要になるであろう。
実施方法	5. 同専攻や同学年のグループのようにSGE実施前後にも、自己発見や肯定感を相互に共有し合いながら生活できる環境があれば、よりその効果が得られるのではないか。 8. SGEで自尊感情や自己肯定感を変容させるためには、長期間にわたる実施や合宿形式など、より充実した実施が必要になると考えられる。 9. 1) プログラムの長期的な(たとえば年間を通しての)実施、2) プログラムの短期集中的な(たとえば合宿形式での)実施、3) 実践者と参加者の心理的距離が縮まるような(たとえば、少人数グループによる)実施などが考えられる。 15. 今後の課題は、合宿・自発参加型の成果をどのように研修型に盛り込んでいくかを考えるとともに、研修型の問題点をどのように解消していくかを検討することである。 17. グループ差の検討や継続・研修型と合宿・自発参加型といった実施形態の検討も必要。 19. 合宿型や集中型、また集中講義形式等、実施方法を工夫する余地がある。
ファシリテーターの課題	6. 単にエクササイズを消化するのではなく、SGEの原点である本音と本音の交流が実際に行われているかファシリテーターは常に観察・配慮する役割を担うことが重要である。 8. リーダーとメンバーの信頼関係をどのように築いていくか、サブリーダーやカウンセラーなどの補助的存在を確保できない中での工夫も課題である。 10. ファシリテーターの役割から考えると、対象数の検討が必要である。 11. 効果ばかりに着目するのではなく、安全性への配慮が必要である。
調査方法の改善及び追加調査	9. 十分なデータ数を確保できなかったため、データ収集の方法についても今後検討していく必要があるとした。 12. SGEをキャリア教育に活用する試みは、中学や高校などでは報告があるが、大学ではほとんど見られず、大学のキャリア教育にSGEの要素を取り入れ、その効果を検討していくことは、大学生のキャリア支援につながり、大いに意義があると思われる。今後はその可能性について、さらなる検討が必要である。 14. 今後は、質的データと量的データとの関連性を調べた詳細な検討をしていく。 16. 性差の検討 17. 質的データの検討や事例研究を行うことも課題。 18. 対象者を増やすこと 21. 1年以上という長期的スパンでの研究が必要である。 22. 毎年のデータを蓄積していき、量的データの蓄積を元にアドベンチャーカウンセリングの持つ効果について検討していくことが必要である。 22. 体験学習後に得点が高まった質問項目と体験学習における活動との関係を明らかにする必要がある。
効果測定の尺度	10. 対人関係能力の測定用具や方法などを検討していきたい。 13. KiSS-18、オープナー・スケールとも自己評定表で有り、客観的評価尺度については今後の検討課題にしたい。 18. QOLを他の指標で測定することが課題。 23. 質問項目の軽微な修正の必要性がある。 24. また、コミュニケーション能力を測定する項目に対しても精査する必要があると考えられる。
効果の継続性及び一般化	12. また、SGEがその後の参加者の自己概念や適応にどのような影響を与えたのかまでは検討できておらず、今後調査する必要がある。 20. 今回の研究では、授業中における変化は見られたものの、アドベンチャーカウンセリングの目的である日常への適用(一般化)までは確認できていない。今後、日常への一般化についての追跡調査、研究も重ねていかなければならない。 24. 短期的な効果だけでなく継続性による効果についても検証を進めていく必要がある。

IV 総合考察および今後の課題

本研究は、高等教育機関における、学生の資質を高めることを目的としたグループ活動の実践に関する直近20年間の研究を概観し、今後の研究課題を分析することで、保育者養成における実践の可能性を検討することを目的とした。

本研究の結果から、自尊感情や自己肯定感、自己理解や他者への関心、コミュニケーション能力、ソーシャルスキル等、社会において必要と考えられる様々な資質が少なくとも一時的には向上することは多くの研究から明らかとなっていることがわかった。したがって、今後さらなる実践・研究を保育者養成の現場において継続し、学生の保育者としての資質を高めていくことは、社会的な価値を持つ重要な取り組みとなると考えられる。

しかし一方で、その効果がどの程度持続し、どの程度一般化できるものなのかという点や、その効果のプロセスの検討、学生の性格や態度による違い、実施方法による違い、またファシリテーター側の技術や態度が学生に与える影響、等については、それほど深くは検討されているとは言えず、各研究が各実践の効果を報告するにとどまっている傾向がある。もちろん、各現場において実践を行い、その成果を報告することには重要な価値があるが、そこにとどまらず、上述で指摘されているような課題にまで踏み込んだ研究を蓄積することで、より効果的にグループ活動の実践を行い、ひいては時代の要請に応える保育者養成につながると考えられる。

文献

- 1) 厚生労働省・保育士等確保対策検討会。(2015). 第1回保育士等確保対策検討会資料4「保育士等における現状」
<https://www.mhlw.go.jp/file/05-Shingikai-11901000-Koyoukintoujidoukateikyoku-SouSoum/4.pdf> (令和2年12月10日閲覧)
- 2) 全国保育士協議会。(2009). 指定保育士養成施設卒業生の卒後の動向及び業務の実態に関する調査」報告書1, 保育士養成資料集, 50.
- 3) 大澤靖彦・田上不二夫。(2015). 対人関係ゲームの動向と展望. 東京福祉大学・大学院紀要, 6(1), 87-107.
- 4) 田上不二夫・今田里佳・岸田優代編。(2007). 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.
- 5) 岸田幸弘(2013). 学校適応を促進する「遊び」の集団体験—対人関係ゲームによる投稿支援の可能性—昭和女子大学學苑, 872, 27-39.
- 6) 高橋淳一郎・鍋田耕作・河村裕次。(2010). 保育園における集団予防的介入の効果—対人関係ゲームとSSTを用いた小学校入学に対する不安を低減する試み—. 日本文理大学紀要, 38, 86-94.
- 7) 松澤裕子・高橋知音・田上不二夫(2010). 対人関係ゲームによる学級の人間関係づくり(35)—児童主体のゲーム展開が学級に及ぼす効果—. 日本カウンセリング学会第43回大会発表論文集, p84.
- 8) 片野智治(2003). 構成的グループ・エンカウンター. 駿河台出版社.
- 9) 三浦敏弘。(2006). 「プロジェクトアドベンチャー」に学ぶ—コミュニケーションと自己概念形成に関する体験学習プログラムの開発—. 身体運動文化論攷, 5, 115-134.
- 10) 野島一彦。(2000). 日本におけるエンカウンター・グループの実践と研究の展開:1970-1999. 九州大学心理学研究, 1, 11-19.
- 11) 野島一彦。(1998). 看護学校の構成的エンカウンター・グループ合宿の事例研究—保健学科の「人間関係論」の授業—. 九州大学教育学部紀要 教育心理学部門 43(1・2), 51-62.
- 12) 鈴木由美・箭本佳己。(2012). 大学生の対人関係ゲームとシャイネスとの関連. 都留文科大学研究紀要, 76, 67-76.
- 13) 鈴木由美。(2014). 新入大学生の悩み軽減アプローチの試み—対人関係ゲームを使って—. 聖徳大学児童学研究紀要, 16, 1-6.
- 14) 森田裕子。(2018). 短大生に対する対人関係ゲームの実践報告—グループアプローチから見える学生の課題—. 帝京短期大学 生活科学科 帝京短期大学紀要, 20, 97-104.
- 15) 長田京子・松尾典子・古賀美紀・土作幸恵。(2001). 看護学生の対人関係能力の育成をめざした授業の教育効果. 島根医科大学紀要, 24, 21-26.
- 16) 宮前理・竹内加奈子。(2005). 教育大学の学生における構成的グループ・エンカウンターの効果. 宮城教育大学紀要, 40, 245-250.
- 17) 坂本洋子・藤野ユリ子・大塚邦子・石橋通江・森本淳子。(2006). 「人間関係論演習」における構成的グループ・エンカウンターの有効性の検討. 日本赤十字九州国際看護大学 intramural research report, 5, 1-9.
- 18) 武蔵由佳・河村茂雄。(2006). 構成的グループ・エンカウンターに参加した大学生の感想の分類—親和動機の視点から—. 教育カウンセリング研究 1, 28-35.
- 19) 水野邦夫。(2007). 青年後期の学生に対する構成的グループエンカウンターの実施が心理的变化に及ぼす効果. 聖泉論叢, 15, 95-109.
- 20) 水野邦夫・炭谷将史・多胡陽介。(2008). 大学新入生の大学適応を促進する授業プログラムの検討(人間学部人間心理学科, 聖泉大学). 聖泉論叢, 15, 125-140.
- 21) 小坂信子・永易祐子。(2009). 対人関係能力の育成に構成的グループエンカウンターを実施した授業の効果:看護学生の感情に着目して. 日本赤十字秋田短期大学紀要, 13, 45-52.
- 22) 水野邦夫。(2009). 学生集団に対する継続型構成的グループ・エンカウンターの実施が自己概念の変化に及ぼす効果について—看護系専門学校における実践をもとに—. 帝塚山大学心理福祉学部紀要, 5, 113-123.
- 23) 水野邦夫。(2010). 大学の授業への構成的グループエンカウンター導入の試み—自己概念および適応への影響について—. 教育カウンセリング研究, 3, 1-9.
- 24) 小坂信子・永易祐子。(2010). 構成的グループエンカウンターを活用した看護基礎教育における対人関係能力の育成—不快の感情を持つ他者理解—. 日本赤十字秋田看護大学・日本赤十字秋田短期大学紀要(15), 9-15.
- 25) 水野邦夫。(2011). 構成的グループ・エンカウンターが自

- 己概念の変容および個人・グループ過程に及ぼす影響に関する追試的検討教育, カウンセリング研究, 4, 1-10.
- 26) 水野邦夫・田積徹・興津真理子. (2012). 合宿・自発参加型による集中的グループ体験が大学生の自己概念に及ぼす影響: 構成的グループ・エンカウンターによる検討. 心理臨床科学, 2 (1), 15-29.
- 27) 水野邦夫・田積徹. (2012). 授業でのグループ・アプローチの実施が大学生の肯定的自己概念および信頼感の形成に及ぼす影響—構成的グループ・エンカウンターとレクリエーションスポーツを用いた実施—. 教育カウンセリング研, 4 (1), 1-10.
- 28) 水野邦夫・嶋原栄子・田積徹・新美秀和・興津真理子. (2013). 合宿・自発参加型の構成的グループ・エンカウンターにおける参加者の感情変動が自己および他者の捉え方の変化に及ぼす影響: 自他への信頼・および個人・グループ過程の変化について. 心理臨床科学, 3 (1), 27-39.
- 29) 片岡優華・二村文子. (2017). 大学生に対する構成的グループ・エンカウンターとピア・カウンセリングを用いた授業による学生の心理的变化. 創価大学看護学部紀要, 2, 23-32.
- 30) 上野妙子・大河内浩人. (2019). 看護学実習生に対する構成的グループ・エンカウンターの試み大阪教育大学紀要, 総合教育科学, 67, 69-76.
- 31) 小西浩嗣. (2008). アドベンチャーカウンセリングの授業実践に関する研究—授業を通じての学生の意識と行動の変化についての事例検討 (1). 帝塚山大学心理福祉学部紀要, 5, 39-48.
- 32) 小西浩嗣・澤田幸嗣. (2010). アドベンチャーカウンセリングの授業実践に関する研究 (2) 授業を通じての学生のソーシャルスキルと行動変化について. 帝塚山大学心理福祉学部紀要, 6, 83-88.
- 33) 森川亮・橋下晃啓. (2014). プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた体験学習が人間関係の育成に及ぼす効果—スポーツ実習科目との比較—. 修道法学, 36(2), 43-72.
- 34) 森川亮. (2016). プロジェクトアドベンチャーの手法を取り入れた体験学習が社会的人間関係の育成に及ぼす効果: 「アクティビティ」との関係 (追加調査). 修道法学, 39(1), 47-77.
- 35) 松田哲. (2017). プロジェクトアドベンチャーを導入したコミュニケーション能力に関する研究: スポーツコミュニケーションによる自己評価の観点から. 流通経済大学スポーツ健康科学部紀要, 11, 91-94.

Introducing Group Activities to Improve the Qualities of Childcare Workers : A Literature Survey

Takafumi Harada

Osaka University of Comprehensive Children Education Graduate School

The ministry of Education tried to solve this problem to ensure better quality of training childcare workers by modifying the core-curriculum of the education program. Through this modification, it is intended that future childcare workers obtain practical teaching ability and adaptability.

Group activities such as Social Interaction Games, Structured Group Encounter, and Project Adventure are practiced not only in elementary schools, junior high schools, and high schools, but also in higher education institutions such as universities, junior colleges, and vocational schools. In this study, research of the last 20 years on the practice of group activities aimed at improving the qualifications of students in higher education institutions are reviewed, and future research issues and the possibility of practice in the training school of childcare workers are examined. As a result, the following issues were pointed out; how long the effect of group activities can be sustained and how generalized it can be, the process of the effect, the difference depending on the student's personality and attitude, the difference depending on the implementation method, and the skill and attitude on the facilitator side. By accumulating research that goes into these issues, it is thought that it will lead to more effective practice of group activities and eventually to the training of childcare workers who can meet the demands of the times.

Key words : childcare worker training, group activities, social interaction games,
structured group encounter, project adventure