

〔研究ノート〕

自己有用感の獲得をねらいとしたキャリア教育の 実践事例検討

—特別活動・総合的な学習の時間・道徳科を中心としたカリキュラム・マネジメント—

木村 憲太郎
Kentaro Kimura

大阪総合保育大学
児童保育学部

事例校の児童は、社会性測定尺度調査の結果等から、自己肯定感や自己有用感が低いことが判明していた。そこで、事例校の児童に自己有用感を獲得させることを主な目的とし、特別活動（学級活動）や総合的な学習の時間、道徳科を中心にカリキュラム・マネジメントを行い、「幸せのビー玉大作戦」と「4年生まつり」と題したキャリア教育の実践を行った。

本稿は、その実践を報告することを第1の目的とし、この実践の成果と課題を明らかにすることを第2の目的とした。そこで、第4学年の児童を対象に実施したアンケート調査の結果を踏まえ、実践がねらいに迫ることができたのかどうかを考察し、成果と課題を明らかにした。

明らかになった実践の成果は、(1) 望ましい人間関係の構築、(2) 望ましい価値観や行動、習慣等の定着、(3) 自己有用感の獲得、(4) 学年意識と高学年としての自覚、(5) 3つの資質・能力の向上の5点である。また、課題は、「幸せのビー玉大作戦」の発表会の際に、発表されることなく、埋もれてしまった行動（発表内容）が存在し、実践の成果の向上の妨げとなったことである。

キーワード：自己有用感、特別活動、総合的な学習の時間、道徳科、キャリア教育

I. 背景

小学校教員であった筆者は、2021年度転勤となり、事例校に勤め始めた。そして、2021年度、第4学年3組の担任（学年主任）となった。1組担任は50代の講師、2組担任は20代の講師であった。転勤したばかりの筆者は、事例校の児童の実態や年間行事、学校のきまり等を把握できていない状況であった。職員会議や引き継ぎ会等で同僚教員が、社会性測定尺度調査の結果等から、「本校の児童は自己肯定感や自己有用感が低い。」と言っていることを筆者はよく耳にしていた。また、第4学年は今後高学年となり、自分たちの力で学校を支えていく立場になる。自己肯定感や自己有用感が低ければ、自信ややる気が持てず、失敗を恐れてしまう可能性があり、学校を支えていくことが困難になるのではないかと考えた。このようなことから、2021年度中に自己肯定感や自己有用感を獲得させる実践が必要だと考えた。

II. 実践を行うにあたって

1. 自己有用感とは

事例校を含む学校現場において、自尊感情・自己有用感・自己肯定感等の言葉が混在し、使用されている。先行研究で確認しても、それら定義や捉え方は、多種多様であった。そこで、筆者が本稿で（実践を行うにあたって）採用した定義や捉え方を整理して述べる。

自尊感情という言葉は、「セルフ・エスティーム (self-esteem)」の訳語の一つであり、これ以外にも、自己肯定感や自尊心、自負心等と訳されることもある（相場・久保田 2020）。文部科学省国立教育政策研究所（2015）は、自尊感情は、一般的には、自己肯定感・自己存在感・自己効力感等の語と、ほぼ同じ意味合いで用いられているようだ述べている。このことから、筆者は、自尊感情と自己肯定感は同意であると捉えた。では、自尊感情や自己有用感とはどのような意味を持つのだろうか。東京都教職員研修センター（2010）は、自尊感情を「自分のできることでできないことなどすべての要素を包括した意味での『自分』を他者とのかわり合いを通してかけがえのない存在、価値ある存在としてとらえる気持ち」と定義している。自己有用感について、国立教

育政策研究所（2015）は、他人の役に立った、他人に喜んでもらえた等、相手の存在なしには生まれてこない点で、自尊感情や自己肯定感等の語とは異なると述べている。さらに、自己有用感の獲得が自尊感情の獲得につながるであろうことから、自己有用感が自尊感情に内包されている図1が示されていた。このことから、他人の役にたった、他人に喜んでもらえたという自己有用感を獲得させる実践を行うことで、自己肯定感（自尊感情）も獲得されていくと捉えた。

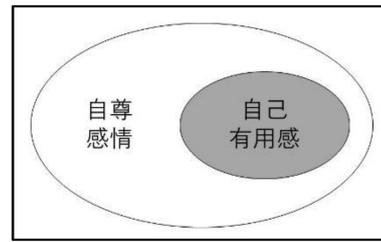


図1 自尊感情と自己有用感の関連
(国立教育政策研究所 2015)

2. 学年での話し合い

2021年4月、筆者は、事例校の児童の自己有用感を獲得させるためにどのような実践を行えばいいのか考えていた。そこで、筆者は、渋谷ほか（2015）を参考に、「幸せのビー玉大作戦」という実践を第4学年の担任団（筆者を除く2名）に提案した。筆者が説明した内容を

まとめると、表1のようになる。

筆者が提案した「幸せのビー玉大作戦」に第4学年の担任団は、「友だちに褒められる・認められることはとてもいいことだ。」「3学級で幸せのビー玉を貯め、学年用ボトルをいっぱいにする事で、子どもたちも学年を意識することができそうだ。」ということで、実践を行

表1 筆者の説明内容

<p>《実践の意義》</p> <p>全国では、居心地の良い学級とそうでない学級がある。居心地の良い学級は、子どもが安心して学校生活を送っている。授業中の態度も落ち着いている。また、子どもだけでなく、教師も居心地が良い。このような学級集団を作りたい。このような集団に効果的な学級指導を施すことなしに、「そのうちに仲良くなる」「いずれ良くなる」と放置していれば、めざす学級に近づいていくはずはない。そこで、居心地の良い学級をめざすためには、どのような行動に価値があり、称賛されるのか等の共通理解を図る必要がある。そして、実際に称賛されることで、他人の役に立った、他人に喜んでもらえたという自己有用感が獲得されつつ、互いを認め合える人間関係を築くことができる。これらを同時にねらうことができるのが「幸せのビー玉大作戦」である。</p> <p>各学級でこの作戦に取り組むだけでなく、今後高学年として学校を支えていく子どもたちにとって、学年全体を意識させていくことも大切である。</p> <p>《ねらい》</p> <p>上記の意義を整理すると、実践のねらいは、次の4点である。</p> <ol style="list-style-type: none"> ①学級内の望ましい人間関係を構築させること。 ②学級での望ましい価値観や行動、習慣等を定着させること。 ③他人の役にたった、他人に喜んでもらえたという自己有用感を獲得させること。 ④学年全体を意識し、高学年としての自覚を芽生えさせること。 <p>《内容・指導法》</p> <p>準備するものは、各学級 500mL 程度のボトル 1 本とビー玉 200 個程度（3 学級分）、学年用の大きいボトル（3L 程度）1 つである。</p> <p>そして、帰りの会に「今日のうれしかったこと」等を報告する場面を設定する。また、日直に司会をさせる。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>日直 「今日、何かうれしかったことがあった人は、発表してください。」</p> <p>A さん 「牛乳をこぼしたときに、B さんが雑巾を持ってきて、ふいてくれました。」</p> <p>日直 「それは B さんいいことしましたね。ビー玉 1 個です。」</p> </div> <p>と言って、日直は幸せのビー玉を 1 つ、学級用ボトルに入れる。帰りの会で誰かがうれしかったことを発表するたびに、幸せのビー玉が入れられていく。</p>
--

Cさん 「今日運動場で転んだ時にDさんが保健室についてきてくれました。」

日直 「それはすごいですね。幸せのビー玉を入れましょう。」

このように誰かが良いことをするたびに幸せのビー玉が貯まっていく。そして学級用ボトルが幸せのビー玉でいっぱいになったとき、「幸せがあふれました。学年用ボトルに入れましょう。」と伝える。

うことが決定した。

次に、学年用ボトルが満タンになったときに、どのようなことをするのか話し合った。「子どもが一番喜ぶのは、宿題をなしにしてあげること」という意見もあったが、ねらいから外れるため、却下した。そこで、子どもが喜ぶことで、児童同士が関わり合うことができる取組みを模索した。最終的には、「4年生まつり」と題した取組みを行うことに結論付いた。4年生まつりを行うための具体的な流れは、次の通りである。

- ① 各学級3つのお店を出す。まずは各学級で、やりたいお店をピックアップする。
- ② リーダー会議を行い、各学級のお店を決定する。
- ③ 1学級30人なので、1つのお店の担当人数は10人となる。各学級で児童がどのお店を担当するのか決定する。
- ④ 10人で協力してお店の準備をする。
- ⑤ 当日は、前後半を設定する。仕事をする5人、様々なお店に遊びに行く5人に分かれ、途中で交代をする。

栃木県総合教育センター（2013）は、「自己有用感が高い子どもの意識や行動」として、①自尊心が高く、自信をもっている、②他者への思いやりのある行動ができる、③他者と協働できる、④学習意欲があり、自主的・自律的な生活ができる、の4点を示している。この4点とこの2つの実践は、調和すると考えた。

Ⅲ. 目的・方法

児童に自己有用感を獲得させることを主な目的とした「幸せのビー玉大作戦」と「4年生まつり」と題した実践を行った。また、これらの実践をキャリア教育に位置付けた。その理由は、キャリア教育で育成すべき「基礎的・汎用的能力」の1つは、「人間関係形成・社会形成能力」であり、この「人間関係形成・社会形成能力」は、多様な他者の考えや立場を理解し、相手の意見を聞いて自分の考えを正確に伝えることができるとともに、自分の置かれている状況を受け止め、役割を果たしつつ他者と協力・協働して社会に参画し、今後の社会を積極的に形成することができる力（文部科学省 2011）であ

り、それに起因すると考えたからである。

本稿は、その実践を報告することを第1の目的とし、この実践の成果と課題を明らかにすることを第2の目的とした。そこで、第4学年の児童を対象に実施したアンケート調査の結果を踏まえ、実践がねらいに迫ることができたのかどうかを考察していく。

なお、倫理的配慮として、事例校では毎年4月に実践内容や動画・写真・作品等を校外に報告する許可を保護者より得ている。また、アンケート調査を実施するにあたり、研究の目的、回答の有無や回答内容による不利益が生じないこと、自由回答であること、データを第三者によって各個人が特定できない形に処理すること、研究目的外には使用しないこと等を事前に口頭で説明し、同意を得た。

Ⅳ. 実践報告

事例校は、大阪府下に位置し、2021年度に筆者が勤務した中規模小学校である。筆者は、第4学年の担任であり、第4学年の児童集団90名を研究対象とした。実践は、特別活動（以下、学級活動）や総合的な学習の時間、道徳科を中心にカリキュラム・マネジメントを行い、教育課程外に位置付けられる通称「帰りの会」の時間も活用した。なお、実践は2021年4月23日より開始した。

1. 幸せのビー玉大作戦

4月23日（金）の2時間目の学級活動の時間を活用し、学年集会を行った。そこで、筆者は上述の通り、数点の例を挙げながら各学級において帰りの会でうれしかったこと等を発表すること、その発表の数だけ幸せのビー玉を学級用ボトル（図2の左）に入れていくことを児童に説明した。そして、学級用ボトルが満タンになると、学年用ボトル（図2の右）に幸せのビー玉を入れていくこと、学年用ボトルが満タンになったら、楽しいことが待っていることを説明した。児童から、「その楽しいことは何ですか。」と質問があったが、「今のところ秘密です。みんなにとって、とても楽しい学習が待っています。」と答えた。そして、この日から各学級の帰りの会において、発表会が始まった（図3）。



図2 学級用ボトル (左) と
学年用ボトル (右)



図3 帰りの会の様子

実際の帰りの会では、「筆箱を落としてしまい、中身が散らばったときに、Eさんがいっしょに拾ってくれました。」や「帰る用意をしているときに、Fさんが忘れていた水筒を持って来てくれました。」等の発表があった。中には、集団生活上当たり前のように思える内容のものもあったが、この実践のねらいは、互いを認め合える等の望ましい人間関係を構築させること、学級での望ましい価値観や行動、習慣等を定着させること、人の役に立ったという自己有用感の獲得等であったため、その発表を認めた。発表する児童も発表された児童もうれしそうに顔をしていた。また、発表を聞いている他の児童も学級用ボトルに幸せのビー玉が貯まっていくことをうれしく思い、拍手を送っていた。

また、「幸せのビー玉大作戦」の成果を促進するために、カリキュラム・マネジメントを行い、道徳科において、「B主として人との関わりに関すること」における「親切、思いやり」に関する授業を1時間展開した。そして、発表会が毎日行われることで、学級用ボトルが満タンになり、学年用ボトルに幸せのビー玉を移していき、5月13日(木)の帰りの会で1組の学級用ボトルから、幸せのビー玉を学年用ボトルに移す際に、学年用ボトルのふたが閉まらなくなった。

2. 4年生まつり

5月14日(金)の2時間目の学級活動の時間を活用し、学年集会を行った。そして筆者は、学年用ボトルが

満タンになったことを全員に伝えた。すると児童たちは喜びを爆発させていた。そして筆者は、主に学級活動や総合的な学習の時間を活用し、4年生まつりを実施することを伝えた。同時に、各学級3つのお店と他の学級と同じお店になった場合の予備のお店を考えておくことを伝えた。さらに、各学級2名のリーダーを決めておくことも伝えた。その理由は、第5学年より学級代表が機能し始めることを踏まえることや学級を支える人材を育成するためであり、事前に担任団で話し合っていた。

各学級とも金曜日の午後に総合的な学習の時間を設定していたことから、その日のうちにお店を考えさせた。そして、翌週の5月17日(月)の2時間目と3時間目の間の15分休憩に担任団と各学級のリーダー2名ずつが集まり、リーダー会議を行った。考えたお店が重なっていたが、最終的に1組は、プラスチックすくい・射的・宝探し、2組はスマートボール・伝言ゲーム・はてなボックス、3組は、つり・くじびき・輪投げに決定した(表2)。

その後、各学級において学級活動や総合的な学習の時間、休み時間等を活用し、お店の準備を進めた。その間、「4年生まつり」の成果を促進するために、カリキュラム・マネジメントを行い、道徳科では、「B主として人とのかかわりに関すること」における「友情・信頼」に関する授業と、「C主として集団や社会との関わりに関すること」における「勤労、公共の精神」に関する授業の合計2時間を展開した。

準備している児童を観察すると、これまでの経験や自分の得意分野を生かしつつ、仲間と協力する姿が多く見受けられた。2組のスマートボールでは、メンバーがスマートボールの作り方に関する意見を出し合いつつ、作っては改善、作っては改善を繰り返し、スマートボールを協働で完成させた(図4)。また、1組のプラスチックすくいでは、金魚すくいで使用される通称ポイと呼ばれる道具を自作するために、メンバーが試行錯誤していた。最終的には、針金で紙を貼る円の部分と棒の部分を作り、それにティッシュペーパーを巻き付けて、再度針金で止めるという工程となった(図5)。このように児童は自分たちで問題を見つけ、協働で解決するということを繰り返し、お店づくりを行い、4年生まつり本番を迎えた。

本番は5月28日(金)に行われ、当日の流れは、表3の通りであった。お店を運営する人数は、10人前後であるため、前半後半とも5人程度ずつで、30分間お店を運営しなければならない状況であった。45人(90人の半分)が、様々なお店に行くことになるが、全部で9つのお店があることや新型コロナウイルス感染拡大防

表2 各学級のお店とその内容

学級	お店の名前	お店の内容
1組	プラスチックすくい	一辺3cm程度の紙に絵を描き、それをラミネートしたものを水に浮かべて金魚すくいのようにする。
	射的	割り箸で作られた鉄砲を使い、輪ゴムで的をあてる。
	宝探し	たくさんの千切られた新聞紙の中から、スーパーボールを見つける。
2組	スマートボール	球をはじき、その球が入った穴の点数を競う。
	伝言ゲーム	出されたお題を次の人の背中に書いていき、最後の人がお題を当てることができるかどうかのゲームをする。
	はてなボックス	箱の中に両手を入れ、中に何が入っているか当てる。
3組	つり	クリップのついた画用紙製の魚を釣り、その魚の裏面に書かれている番号の景品をもらうことができる。
	くじびき	くじを引いて、書かれている番号の景品をもらうことができる。
	輪投げ	水が入ったペットボトルが並べられており、段ボールで作られた輪をそれにめがけて投げる。

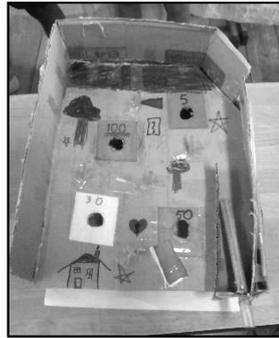


図4 スマートボール

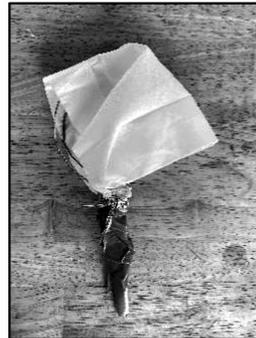


図5 ボイ

表3 4年生まつりの当日の流れ

15分	全員でお店の準備をする。
30分	前半の人がお店を運営する。 後半の人は、様々なお店に行く。
10分	休憩をしたり、全員でお店の準備をし直したりする。
30分	後半の人がお店を運営する。 前半の人は、様々なお店に行く。
15分	全員でお店の片づけをする。

止のため、4年生の教室がある校舎の3階の端から端までの空き教室を貸し切り、お店の位置をばらけさせた。端と端の教室には距離があり、移動時間が必要なことから、お客さんが1つの店に集中することはなく、5人程度でもお店を運営できると担任団は考えていた。

当日のお店や児童の様子を観察していると、工夫していると感じる点がいくつもあった。実践は、コロナ禍で行ったため、児童は子どもながらに新型コロナウイルス感染拡大防止対策を取っていた。例えば、多くのお店は、入り口と出口の配置を決めており、人の動きがス

ムーズに行われるようにしていた。また、並ぶときには、地面にテープが貼ってあるところで待ってもらい、または距離を取って配置された椅子に座って待ってもらいというソーシャルディスタンスを意識しているお店が大半であった。さらに、入り口でアルコール消毒してからお店に入ってもらいというお店や、密にならないようにゲームに参加する人数を工夫しているお店もあった。例えば、1組の宝さがしは、一度に数人が同時にできるのではないかと考えられるが、密になるため、2人ずつで行うことにしていた(図6)。また、1組のプラ

スチックすくいも同様に2人ずつ行うようにしていた(図7)。このような対策・行動を取ることに對して教員は介入していない。児童の誰もコロナウイルスに感染させたくないという思いからこのような対策・行動を取ったことであろう。このような対策・行動を取ろうと考えること自体が、他人の役に立とうとする気持ちの現れであると考えられる。

また、お客さんを楽しませようとする工夫が見受けられた。1つ目は、お客さんにお店に来てほしくて、看板を持って廊下で声をかけるということである。4年生という発達段階からすれば、自分たちが運営しているお店にただ来てほしいだけの考えから行動に移したのではないかと考えられるが、「こんなことができるお店です。」「1等には、こんな景品がありますよ。」と自分のお店をアピールし、廊下を歩いているお客さんに一生懸命コミュニケーションを取っていたのである。2点目は、お店に入ると、最初に受付で自分の名前を書いてからしか入ることができないようにしていたことである。そのようにしている理由を聞くと、「何人来たか知りたい。」「まだ来ていない人を誘うことができる。」と答えた。3つ目は、ゲームを行うにあたり、ルールややり方が書かれた黒板や看板を指し示しながら視覚的に説明していたということである(図8・9)。この3点については教員が介入しておらず、児童自らが取った行動である。その結果、「楽しませることができた」=「人の役に立った」=「満足」というような流れができ、自己有用感の獲得につながったと考えられる。

このように4年生まつりは順当に進み、終了時刻となった。片付けが始まり、児童は余った景品をどうするか、お店で使っていた道具を壊すのか、持って帰るのか等を話し合っていた。また、教室を元通りにするために、みんなで協力している姿が多く見受けられた。児童の中には、自主的にほうきを持って来て、床を掃くものも出始めた。さらに、下校時の様子を見てみると、自分で作ったスマートボールやつりのお店でつかった段ボール製の池、くじ引きの箱等を自宅に持って帰っていた。この行動は、自分たちが制作したもので、「人を楽しませることができた」「人の役に立てた」という「満足感」から生まれた行動であると考えられ、成功体験を経験したことにより、自己有用感を獲得できたと考えられる。

V. 結果・考察

1. アンケート調査の結果

4年生まつりは金曜日の午後に行われたため、翌週の月曜日にアンケート調査を実施した。質問内容は、「幸



図6 宝探し



図7 プラスチックすくい

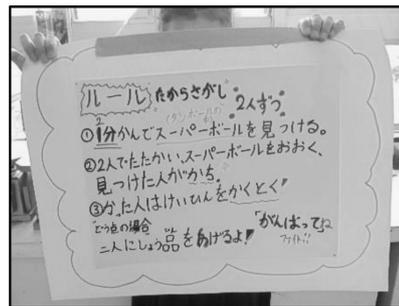


図8 ルール説明①



図9 ルール説明②

せのビー玉大作戦」に関するものが4つ(質問①②③④)、「4年生まつり」に関するものが2つ(質問⑤⑥)である。質問①④は、自己有用感、質問②⑤は、望ましい人間関係、質問③⑥は、実践の満足度に関するものである。質問は、4件法(思う・やや思う・あまり思わない・思わない)で回答を求めた。その結果を整理すると表4の通りになった。

「思う」と「やや思う」の選択肢を肯定的な回答と捉えるとその割合は、質問① 91.2% (58.7%+32.5%)、質問② 83.7% (46.2%+37.5%)、質問③ 96.2% (79.9%+16.3%)、質問④ 91.2% (64.9%+26.3%)、質問⑤ 87.4%

表4 アンケート調査の質問内容と結果 (N=80)

質問内容	思う	やや思う	あまり 思わない	思わない
①あなたは、「幸せのビー玉大作戦」をしているとき、みんなの役に立ちたい・役に立っていると思っていましたか。	58.7%	32.5%	6.3%	2.5%
②あなたは、「幸せのビー玉大作戦」をやってみて、クラスの友だちと仲よくなれたと思いますか。	46.2%	37.5%	12.5%	3.8%
③あなたは、これからも「幸せのビー玉大作戦」をやりたいと思いますか。	79.9%	16.3%	3.8%	0.0%
④あなたは、これからもみんなの役に立ちたいと思いますか。	64.9%	26.3%	8.8%	0.0%
⑤あなたは、「4年生まつり」をやってみて、クラスや学年の友だちと仲よくなれたと思いますか。	49.9%	37.5%	8.8%	3.8%
⑥あなたは、これからも「4年生まつり」をやりたいと思いますか。	87.5%	10.0%	2.5%	0.0%

(49.9%+37.5%)、質問⑥ 97.5% (87.5%+10.0%) となる。このことから、すべての質問に対して、対象の多くが肯定的に捉えていることがわかる。中でも質問③では、96.2%の児童が肯定的に捉えており、「幸せのビー玉大作戦」をもう一度行いたい気持ちを持っていることがわかる。また、質問⑥でも、97.5%の児童が肯定的に捉えており、「4年生まつり」をもう一度行いたいという気持ちを持っていることがわかる。

2. 考察

本節では、第4学年の児童を対象に実施したアンケート調査の結果を踏まえ、実践がねらい(①学級内の望ましい人間関係を構築させること、②学級での望ましい価値観や行動、習慣等を定着させること、③他人の役にたった、他人に喜んでもらえたという自己有用感を獲得させること、④学年全体を意識し、高学年としての自覚を芽生えさせること)に迫ることができているのかを考察し、成果と課題を明らかにしていく。

(1) 望ましい人間関係の構築

アンケート調査の質問②は、幸せのビー玉大作戦を通して、クラスの友だちと仲良くなれたかどうかを問うものである。「仲良くできた」ではなく、「仲良くなれた」と問うていることから、もともと仲が良かった友だちだけでなく、普段はいっしょに遊ぶ仲ではない友だちとも仲良くなれたということである。この質問に対する肯定的回答の児童の割合は、83.7%と高い。また、アンケート調査の質問⑤は、4年生まつりを通して、クラスや学年の友だちと仲良くなれたかどうかを問うものであった。この質問に対する肯定的回答の児童の割合は、87.4%と高い。また、「幸せのビー玉大作戦」実践中、

もともと仲が良かった友だちに対してだけでなく、普段はいっしょに遊ぶ仲ではない友だちに対する発表が多くあった。そして、質問①の結果より、「幸せのビー玉大作戦」実践中、「みんなの役に立ちたい・役に立っている」と91.2%の児童が思っていたことが判明し、児童はクラス全体を意識しながら、みんなのために何かをしたいと思っていたことが窺える。つまり、「幸せのビー玉大作戦」という実践を通して、もともと仲が良かった友だちや普段いっしょに遊ぶ仲ではない友だちを含むクラス全体の役に立ちたいと思い行動し、互いに認め合ったり、褒め合ったりすることができた。これらのことから、望ましい人間関係が構築できたといえる。

(2) 望ましい価値観や行動、習慣等の定着

「幸せのビー玉大作戦」では、互いの行動を認め合う・褒め合うことを繰り返した。その中で、集団生活を行っていくためには、どのようなことをすればいいのかという価値観を共有することができたと考えている。落としものを拾ってあげることは、低学年の児童でも行うことができる。しかし、第4学年はギャングエイジと呼ばれる時期にあてはまり、ギャンググループの特徴について滝口・吉川(2014)は、同性の同年齢児で構成し、排他性・閉鎖性が強いと説明するように、仲の良い同性の友だちは助けるが、仲の良いと言えない友だちや異性は助けられない傾向になる時期であると示している。しかし、「幸せのビー玉大作戦」を通して、クラスの中の誰に対しても、助けること、役に立つことが良いという価値観を共有できたと考えている。また、この価値観の共有は、今後の学級づくりに大きな影響を与えると想定できる。

「4年生まつり」の準備から本番までの約2週間中は、

「幸せのビー玉大作戦」を実施しなかった。幸せのビー玉が貯まらないから、人の役に立つ行動をわざわざしなくても良いと考える児童もいた可能性は否めないが、これまで通りに人の役に立とうとしている姿は十分に見受けられた。このことから、行動や習慣等が定着し始めているといえる。

(3) 自己有用感の獲得

繰り返しになるが、栃木県総合教育センター（2013）は、「自己有用感が高い子どもの意識や行動」として、①自尊感情が高く、自信をもっている、②他者への思いやりのある行動ができる、③他者と協働できる、④学習意欲があり、自主的・自律的な生活ができる、の4点を示している。2つの実践をこれらに照合してみると、自己有用感の獲得に寄与したと考えられる。その理由を述べていく。

「幸せのビー玉大作戦」では、普段いっしょに遊ぶ仲間ではない友だちに対して思いやりを持ち行動し、「4年生まつり」では同じ仲間やお客さんに対して思いやりを持ち行動していた。「4年生まつり」は10名程度でお店を準備・運営しないとイケない状況であり、本番までに何を作らないとイケないのかという計画を立て、そのゴールに向かい協力した。また、自分の役割は何なのかということを実感し、準備を進めていた。しかし、準備期間中の児童の様子を見ていると、お店の仲間同士の揉め事が数件あった。仲裁し、何があったか尋ねると、自分ばかり仕事をして、全然手伝わせてくれないことで嫌になったということであった。この姿は、上記の「②他者への思いやりのある行動ができる」「③他者と協働できる」の姿と相反するものである。第4学年という発達段階では、周りの友だちに気を遣うことが苦手な児童がいることは予測できる。しかし、学級活動の時間を活用して、「全員が楽しめる4年生まつりにしよう。」というスローガンを考えさせたり、活動の約束を事前に話し合わせておいたりしたことで揉め事を数件に留めることができたと考えている。揉め事は、意見のぶつかり合いが起因するが、自己有用感が高い児童は、「②他者への思いやりのある行動ができる」ため、相手の意見を尊重することができ、揉め事に発展しにくいと考える。実際の揉め事後、互いの思いを理解し合う指導を行ったことで、仲直りをし、揉める前よりも協力する姿勢が向上していた。このことから、上記の「②他者への思いやりのある行動ができる」「③他者と協働できる」に合致する姿となったといえる。

2つの実践中、児童は意欲的に取り組み、「4年生まつり」では、児童たちだけで計画・準備・運営し、様々

な問題を自らの力で解決していった。これは自主的・自律的に他ならない。このことは、上記の「④学習意欲があり、自主的・自律的な生活ができる」に合致する姿であったといえる。上記の「①自尊感情が高く、自信をもっている」に対しては、自尊感情が高いかどうかは不明であるが、実践の中で、役割を自覚し、問題を自ら解決したり、準備や運営を行ったりしたことで自信につながったと考えられる。アンケート調査の質問③や⑥の結果から、児童の大半が、もう一度2つの実践を行いたいと思っていることから、いかに満足する実践であったということがわかる。満足できたということは、成功体験を経験したということと考えられる。そのため、自尊感情が高い状態となったと考えられ、上記の①に対しても、合致する姿があったと考えられる。このように栃木県総合教育センターが示す4つの意識や行動に合致する姿があったと判断できることから、本実践は、自己有用感を獲得させることに寄与したと考えられる。

(4) 学年意識と高学年としての自覚

「幸せのビー玉大作戦」では、自分の学級ボトンを満タンにするだけでなく、学年ボトンを満タンにするということで、ある程度学年を意識させることができたと考えている。また、司会を児童に任せたことで、学級を自治するという経験することができ、高学年における学級づくりの素地になったといえる。「4年生まつり」では、各学級リーダーを2名決めさせ、リーダー会議を数回行った。このことにより、第5学年より学級代表が機能し始めることの布石を打つことができたと考えている。

また、学級代表とはどのような役割なのかをリーダーになった児童は実感することができたことや、リーダーではなかった児童は、学級で話し合ったことをリーダーが会議に持ち寄り、そこで決定され、その決定されたことがリーダーによって学級に伝えるという流れを知ることができたと考えられる。リーダーを務めた児童は、今後も学級のためにこのような役割を務めたいと思った可能性があったり、リーダーの様子を見ていた児童も、いつかリーダーをやってみたいと憧れの気持ちを持ったりした可能性があると考えられる。

実践後、「もしもう一回4年生まつりがあったら、次は年下の子どもをお店に招待したい。」という声が多くあった。事例校では、6年生が1年生のお世話をしていることがあり、その姿を見ていた可能性がある。自分たちは、年下の子どものお世話をする立場になっていくということを全員ではないが、そのように感じている児童が存在しているのは事実である。

以上のことから、実践がねらいに迫ることができたと判断できる。従って、実践の成果は、(1) 望ましい人間関係の構築、(2) 望ましい価値観や行動、習慣等の定着、(3) 自己有用感の獲得、(4) 学年意識と高学年としての自覚であったといえる。さらに、「4年生まつり」では、自分の役割を自覚し、必要なものを製作する中で、新しい「知識・技能」を習得したり、既存の「知識・技能」を活用したりしていった。また、様々な問題に対して「思考力・判断力・表現力等」を活用し、解決していった。さらに、主体的に準備・運営したり、同じお店の仲間や来てくれるお客さんに対して思いやりを持った行動ができたりしたこと、から、「学びに向かう力・人間性等」を涵養することができたと考える。つまり、2つの実践は学習指導要領が示す3つの資質・能力に対して、影響を与えることができたと考えられる。

しかし、課題もある。それは、「幸せのビー玉大作戦」の発表会の際に、発表されることなく、埋もれてしまった行動(発表内容)が存在し、実践の成果の向上の妨げとなったことである。実際、質問①②の結果において、「あまり思わない」「思わない」と否定的回答をした児童が少なからず存在する。「幸せのビー玉大作戦」の発表会を挙手制で行ったことで、他者のためにがんばったにも関わらず、称賛されなかったと残念な気持ちになった児童が存在した可能性がある。本実践では、このような児童が存在しないような対策は取っておらず、仮に、座席順に発表させたり、用紙を配付し記入させたりした場合、その埋もれてしまっていた行動が発表されたと考えられる。また、4・5人程度のグループをつくり、1日中互いの行動を見取り、発表会で互いに称賛し合うような仕組みを行っておれば、埋もれることが少なくなるとともに、普段いっしょに遊ぶ関係でない友だち同士が称賛し合うこととなり、望ましい人間関係がさらに構築できたのではないかと考える。そのため、もう一度、「幸せのビー玉大作戦」を行う際には、このような工夫・仕組みが必要であると考えられる。

VI. 最後に

本稿では、事例校の児童に自己有用感を獲得させることを主な目的とし、学級活動や総合的な学習の時間、道徳科を中心にカリキュラム・マネジメントを行い、キャリア教育の実践(幸せのビー玉大作戦と4年生まつり)を報告した。また、その実践の成果と課題を明らかにした。

横山(2010)は、自尊感情を高めるための特別の方法があるわけではないが、仲間と遊んだり、家の手伝いを

したり、何か良いことをして誉められるといった、毎日の生活のなかでなされる何気ない体験の積み重ねが大切だと述べている。本稿では、自己有用感を獲得させる実践を行うことで、自尊感情(自己肯定感)も獲得されていくと考えていた。本稿の「幸せのビー玉大作戦」は、横山が述べる誉められる体験の積み重ねになるとともに、「4年生まつり」は、横山が述べる仲間と遊んだり、家ではないが手伝いをしたりする体験を積み重ねることになる。したがって、本実践は、自己有用感を獲得させ、自尊感情を高めるものになったといえる。さらに本実践は、他者を認めつつ協働するものであり、キャリア教育で育成すべき「基礎的・汎用的能力」の1つである「人間関係形成・社会形成能力」の育成に大きく寄与できたものであるといえる。

しかし、実践開始前、児童たちはどのようなことが行われるのか知らない状態であり、事前調査が行うことができている。そのため、実践前と実践後のデータ等による比較が行えていない。このことは、課題の1つであると考えている。そこで、年度末に行われるであろう社会性測定尺度調査の結果について比較検討を行いたい。

最後に、アンケート調査の結果から、児童は今後も「幸せのビー玉大作戦」と「4年生まつり」を楽しみにしていることがわかる。しかし、次回に向けての対策が必要である。上述したように、「幸せのビー玉大作戦」では、全児童が称賛されるような仕組みを取り入れる必要がある。また、今回の実践当初、児童は幸せのビー玉が貯まった後に何をするのかを知らなかった。次回からは、「4年生まつりを行いたいから、ビー玉を貯める。」という発想になりかねない。これでは、「人の役に立つ」という目的から外れてしまう。そこで、「4年生まつり」の代わりになるような実践を考えておく必要があると考える。同時に、自己有用感をさらに獲得させていくためには、このような実践を繰り返すだけでなく、各担任は学級経営に尽力したり、学級活動や総合的な学習の時間、道徳科等のカリキュラム・マネジメントを行ったりする必要があると考えている。

文献

- 相場雅也・久保田愛子(2020). 小学生の自己有用感に関連する教育方法の検討 宇都宮大学教育学部紀要 第1部, 70, 57-66.
- 岡田涼(2020). 児童における協同的な学習に対する動機づけと自尊感情との関連—縦断データによる分析— 香川大学教育学部研究報告, 3, 17-24.
- 国立教育政策研究所(2015). 生徒指導リーフ, 18.
- 渋谷真樹・中澤静雄・金子光夫・井深雄二(2015). 集団を育てる特別活動 ミネルヴァ書房

滝口美樹・吉川はる奈 (2014). 小学生における仲間集団 (ギャンググループ) 形成の特徴とその役割 埼玉大学教育学部附属教育実践総合センター紀要, 13, 85-89.

東京都教職員研修センター (2010). 自尊感情や自己肯定感に関する研究 (第2年次)

http://www.kyoiku-kensyu.metro.tokyo.jp/09seika/reports/files/bulletin/h21/materials/h21_mat01_01.pdf (2021.5.19)

栃木県総合教育センター (2013). 栃木の子どもの自己有用感調査 (小・中・高) リーフレット (教師用)

https://www.tochigi-edu.ed.jp/center/cyosa/cyosakenkyu/h24_jikoyuyokan/data/h24_jikoyuyokan_leaflet.pdf(2023.6.15)

文部科学省 (2011). 小学校キャリア教育の手引き (改訂版)

横山正幸 (2010). 子どもの自尊感情と体験の関係について 日本生活体験学習学会誌, 10, 53-62.

謝辞

本論文の執筆にあたり、ご協力いただいた皆様に、心より感謝申し上げます。

付記

本研究に関して開示すべき利益相反関連事項はない。

Practical Case Study of Career Education in the 4th Grade of Elementary School

: Curriculum Management Focusing on Special Activities, the Period for Integrated Studies, and Ethics

Kentaro Kimura

Osaka University of Comprehensive Children Education

From the results of the social measurement scale survey and other factors, it was found that the children in the case school had low self-esteem and self-worth. Therefore, with the main purpose of making the children of the example school acquire a sense of self-worth, we conducted curriculum management centered on special activities (class activities), the period for integrated studies, and ethics. And we practiced a career education program implemented “A big mission to make everyone happy with marbles” and “4th Grade Festival”.

The first purpose of this paper is to report the practice, and the second purpose is to clarify achievements and challenges of this practice. The five achievements of the practice that have been clarified:

- (1) building human relationships
- (2) establishing values, behaviors, habits, etc.
- (3) acquiring a sense of self-worth
- (4) grade awareness and self-awareness as a higher grade
- (5) improvement of three qualities and abilities

Another issue was that during the presentation of “A big mission to make everyone happy with marbles”, there were some actions (presentation content) that were never presented and were buried, hindering the improvement of the results of the practice.

Key words : Self-usefulness, special activities, the period for integrated studies, ethics, career education