

## [生活]

# 子どもの社会性をはぐくむ「協働型ダイナミクスプログラム」の開発と有効性

－ 2 学年生活科「どきどきジャンボ紙相撲遊び」の実践から －

米岡 洋\*

## 1 研究の目的

社会性とは、集団を作って生活をしようとする、人間の根本的性質であり、他人との関係など、社会生活を重視する性格、または社会生活を営む素質、能力ととらえられる。少子化・核家族化、犯罪の低年齢化など、現代社会を取り巻く課題の背景には、子どもが他者と関わりながら、体験を通して社会性をはぐくむ場が失われていることが要因の一つであるといわれている。

私は、小学校低学年児童においては、生活科が子どもの社会性を育む大きな役割を担うと考えている。平成23年度より新学習指導要領が全面実施された。人や社会、自然と関わる活動を充実していくことの必要性が示されている生活科学学習指導要領の改善の基本方針を受け、子どもが人や社会と関わりながら、社会性を育てていくことは喫緊の課題の一つとも換言できる。しかし、これまでの研究では、子どもの社会性の育成については、生徒指導、道徳、特別活動等の教科・教育活動において論じられることが多く、生活科において社会性の育成に言及した研究は少ない。また、木村(2006)は、体験や活動を通じた生活科学学習における社会性の育成の重要性について論じている<sup>1)</sup>ものの、具体的に何を、どう実践することが社会性育成に結びつくのかについては詳細には述べていない。

そこで、本研究では、2 学年生活科において、特に子どもの社会性を育成することを重視した単元の開発に取り組む。そして、実践を通して見られた子どもの姿から社会性の育ちを分析、考察することにより、活動の有効性について検証するとともに、活動構想上留意すべき条件について明らかにする。なお、私は、ダイナミックな活動対象を設定し、子どもが仲間と協働することで思いや願いを実現し、社会性を身に付けていく過程を重視したいと考えた。そのため、本研究では、開発した単元をあえて「協働型ダイナミクスプログラム」と命名することとした。

## 2 研究の方法

### (1) 身近な人・社会・自然と関わりながら社会性を身に付けることのできる「協働型ダイナミクスプログラム」の構想と展開

小学校2 学年において、子どもが仲間と関わりながら思いや願いを実現し、社会性を身に付けることのできる単元を構想する。具体的には、生活科学学習指導要領2 内容(6)に関連し、遊びや遊びに使う物を工夫して作る活動として「大風作り」「大型迷路作り」「ジャンボ紙相撲遊び」の単元を開発する。また、内容(7)に関連し、植物を栽培する活動として「干瓢と米を育てて巻き寿司を作ろう」の単元を開発する。いずれも、個の活動からスタートし、活動が深化・発展していくにつれ、協働する必然性が生じ、思いや願いを実現することができるような単元配列を工夫し、実践する。

### (2) 作文ポートフォリオと振り返りの活動を生かしたプログラムの評価・改善

活動後に振り返りの話し合いや作文を書く活動を位置付け、作文ポートフォリオとして蓄積していく。実際の子どもの姿とともに、子どもの自己評価や相互評価を活用しながら子どもの社会性の育ちを分析・考察する。

### (3) 生活科における「協働型ダイナミクスプログラム」を構想する際に留意すべき条件の明確化

実践を通してみられた子どもの姿や作文を分析・考察したのち、子どもの社会性を育む「協働型ダイナミクスプログラム」を構想する際に留意すべき条件を明らかにする。この条件を明らかにすることで、本研究において開発したプログラム以外にも、新たな活動を構想する際の一助とすることができる。

\* 妙高市立新井中央小学校

### 3 協働型ダイナミクスプログラムの内容

#### (1) 子どもに育みたい社会性

国立教育政策研究所生徒指導研究センター（2004）では、社会性について、「学校教育で想定される『社会性』とは、集団活動の場で自分の役割や責任を果たす、互いの特性を認め合う、その解決に向けて思考・判断する等の能力や態度であり、さらにはそれが自らの個性と統合され個人の資質として昇華されたもの<sup>2)</sup>」と定義している。また、渡辺（1999）によると、発達心理学では、社会性の具体的な中身として「対人行動—他者に対して適切な対応ができること」「集団行動—集団の中で協調的に行動できること」「社会的欲求—仲間から好意を受けたいという欲求を持つことや仲間として認められたいという欲求を持つこと」「社会的関心—時代の情勢、風潮に関心を寄せること」などが考えられ、社会性の発達についての心理学的判断基準の一応の目安とされている<sup>3)</sup>。私はこれらのことから、本研究においては、子どもに以下の4つの能力や態度を身に付けさせ、社会性を育みたいと考えた。

#### (2) 協働型ダイナミクスプログラムの設定

- ① 人（仲間、異学年、保護者や地域の人、指導者等）と良好な関係を築きながら活動に取り組むことができる。
- ② 課題の達成に向けて、仲間と協働して活動に取り組むことができる。
- ③ 自分を認め、仲間を認めることができる。
- ④ 対象（動植物、遊び、人等）が好きになる、所属している集団（学級、家族、グループ等）が好きになる。

前述の4つの能力や態度を育むことができる活動として、協働型ダイナミクスプログラム「どきどきジャンボリー」を設定した。「どきどきジャンボリー」は、子どもが試行錯誤を重ねて、シャボン玉やこま、迷路などの「ジャンボ」な遊び道具を作り、みんなで遊びを楽しむ活動と、ジャンボな作物を栽培、調理して味わう活動の2つを柱とした活動である。単元末には仲間や他者と遊びを共有し、達成感を味わうことができるように、他学年や保護者と一緒に遊ぶイベントを企画・運営するようにした。いずれの活動においても、対象を「ジャンボ」にすることにこだわった。対象の大きさは、子どもに対象に対する魅力を感じさせ、課題の解決に向けては必然と協働せざるを得ない状況が生まれる。子どもが「～したい」という主体的な思いや願いをもち、その実現に向かって、仲間と協働しながら試行錯誤を重ね、願いを達成していくことができるのである。「どきどきジャンボリー」の年間計画は（表1）のとおりである。

【表1 2学年生活科 協働型ダイナミクスプログラム年間計画】

〈実施校及び実践期間 新潟県内の国立大学附属小学校2学年2組児童37名 平成22年4月～平成23年3月〉

		「協働型ダイナミクスプログラム」年間テーマ「どきどきジャンボリー」 【ねらい】 仲間と大きな遊具を作って遊んだり、大きな野菜を育てたり、調理して味わったりする活動を通して、仲間とともにやり遂げる喜びや楽しさを実感し、自分に自信を深める		
		あそんでジャンボリー	たべてジャンボリー	そだててジャンボリー
1 学 期	4月	○どきどきシャボン玉遊び ・巨大なシャボン玉を作って遊ぶ ○どきどきジャンボこま遊び ・直径1mのジャンボこまを回して遊ぶ →異学年を招いてこま遊び大会を開催する ○どきどきジャンボめいろ遊び ・校地内の原っぱに巨大な迷路を作って遊ぶ →異学年を招いて迷路コーナーを開く	○バケツプリンを作って食べよう  ○ジャンボかき氷を作って食べよう	○畑で夕顔を育てる ○バケツ稲で米を育てる
	5月			
	6月			
	7月			
2 学 期	9月	○どきどき大凧遊び ・縦2m、横1.6mの大凧を作って揚げる →保護者を招いて一緒に揚げる ○どきどきカルタ遊び ・画用紙大のジャンボカルタを作成して遊ぶ →保護者と一緒にカルタ大会を開く	○ジャンボ太巻き寿司を作って食べよう ←  ○クリスマスケーキ作り	○収穫した夕顔を干瓢にする ○収穫した米を精米する 太巻き寿司の食材にする
	10月			
	11月			
	12月			

3 学 期	1月	○どきどきジャンボ紙相撲遊び ・高さ180cmのジャンボ紙相撲力士を作成し て遊ぶ →保護者と紙相撲トーナメント大会を開く	○桜島大根でおでん作り  ○ジャンボホットケーキで パーティー	
	2月			
	3月			

本論文では、上記の活動のうち、「どきどきジャンボ紙相撲遊び」の実践におけるA児の姿を中心に述べる。A児は学習活動に対しては真面目に取り組む反面、発言をしたり人前で進んで表現したりすることに抵抗のある子どもである。劣等感をもっているため、気の許せる限られた友達としか関わることができない。3(1)で述べた社会性の①, ②, ③の能力が低い子どもであると判断できる。そこで、A児が活動を通してどのような社会性を身に付けるのかを、行動観察及び作文の分析によって考察していくこととする。

### (3) 「どきどきジャンボ紙相撲遊び」

どきどきジャンボ紙相撲遊びは、縦2m、横1.6mの段ボール板を材料に紙相撲力士を作成し、特製の土俵で対戦を楽しむ活動である。学習指導要領生活科2内容の(6)に関わり、図画工作科や特別活動と合科的に取り扱うことで子どもの活動時間を十分確保するようにした。まず初めに、高さ11cmの紙相撲力士を作成させ、一辺30cm四方の段ボールの土俵を用いて対戦をさせた。紙相撲遊びの楽しさを存分に味わわせたのち、グループを編成し、高さ180cmのジャンボ紙相撲力士を作成させ、ベニヤ板8枚を並べて作った巨大な土俵を用いて対戦をさせるようにした。(なお、紙相撲遊びには(株)山元紙包装社「ドスコイ紙相撲キット」を用い、ジャンボ紙相撲遊びは美術家グループ「KOSUGE1-16」によって発案されたワークショップ「どんどこ！巨大紙相撲」を参考とした)

## 4 活動の実際と子どもの姿

### (1) 紙相撲遊びに没頭し、取組を楽しむ

子どもは本活動に至るまでに、4月からシャボン玉、こま、迷路、凧と、様々な遊び道具や遊び場所を作り、仲間とともに遊びを楽しんできた。本活動では、まず、子どもに紙相撲遊びに取り組むことを伝え、紙相撲力士を作成するための材料を配布した。A児は段ボール紙を力士の大きさに切り取ると、顔やまわしなどをデザインし、着色した。そして、力士に「のりの山」と四股名をつけ、自分の力士を完成させた。お菓子の空き箱で作った土俵を作ると、A児は友達に誘われ、紙相撲の対戦を始めた。A児を始めとして、教室のあちこちからトントンと土俵を叩く音が響き、子どもの一喜一憂する声が聞かれた。(写真1)席の近い友達や仲良しの友達とひとしきり対戦を楽しんだ後、子どもを集めて活動を振り返らせた。紙相撲の楽しさや対戦の面白さ、勝ったうれしさや負けた悔しさなど、様々な意見が出された。その後、これからどんな活動をしてみたいか尋ねると、A児は「相撲大会を開きたい」と発言した。兄が将棋をしており、将棋大会の応援に行ったことがあるA児は、みんなで対戦をして、優勝(横綱)を決めたいと考えたのだ。A児は自ら進んで友達を誘って対戦することはできなかったものの、普段関わりの薄い友達とも対戦を楽しむことができた。そして、次の活動への思いを膨らませた結果、進んで発言をすることができたのである。



【写真1 紙相撲の対戦に熱中する児童】

A児の意見に全員が賛成したため、私はより多くの友達と対戦ができるよう、子どもを半分に分け、リーグ戦による紙相撲大会を行うこととした。紙相撲大会が始まると、A児はリーグ表に自分の紙相撲力士の四股名を書き込み、同じリーグの友達に声をかけ、対戦を始めた。「こっちの行司してくれる人、いない?」「いいよ、行司をしてあげるよ」と、あちこちで互いに呼びかけ合いながら対戦が進んでいった。子どもは勝敗が決まると自分でリーグ表に○×をつけ、まだ対戦をしていない友達を確かめ、誘い合いながら対戦を進めていった。リーグ戦の結果、A児はリーグ戦1位で決勝に進出し、最終的に大関になることができた。活動を終え、A児は次のように作文に感想を記した。

今日、かみずもう大会で、みんなとたいせんしたよ。わたしは7しょう2はいで、けっしょうにいったよ。でも、けっしょうではまけちゃったので、横づなにはなれなかったよ。とてもくやしかったけど、大ぜきになれたからうれしかったよ。みんながおうえんしてくれたよ。つぎはぜったいに横づなになりたいな。(作文1 12月13日 A)

A児は、友達とともに紙相撲遊びを存分に楽しむことで、人と関わって遊ぶことよさに気づき、友達から応援されたり、大関になれたりしたことから、自信をもつことができた判断することができる。

(2) 仲間と協働してジャンボ紙相撲力士を制作し、取組を楽しむ

何度か紙相撲大会を開き、対戦を楽しむうち、子どもは「もっと大きな紙相撲力士を作って遊んでみたい」という思いをもち始めた。4月から大きなこまや凧を制作して遊んできた子どもは、遊び道具を大きくして遊ぶことの面白さを知っていたのである。そこで、私は子どもに、Web上で紹介されていた、「KOSUGE1-16」によって発案されたワークショップ「どんどこ！巨大紙相撲」の様子を紹介し、約2mの巨大紙相撲力士を制作して遊ぼうと投げかけた。子どもは大喜びで賛成し、A児は男児2人と3人グループをつくり、ジャンボ紙相撲力士の制作に取り掛かった。

縦2m、横1.6mの段ボール板2枚を貼り合わせ、力士の形に切ったり色を塗ったりするには、必然的に協働しなければならない。A児はグループの友達と話し合い、大きなお腹をした、本物の力士そっくりの紙相撲力士を作ることにした。そして、3人で役割を分担したり、助け合ったりしながらジャンボ紙相撲力士を完成させた。(写真2)



【写真2 ジャンボ紙相撲力士】

今日、わたしたちの紙ずもうりきしがかんせいしたよ。できあがったとき、みんなで「やったあ」っていったよ。名前は「レストス」にしたよ。色ぬりとか大へんだったけど、みんなでがんばったからできたよ。早くほかのりきしとたいせんしたいな。  
(作文2 1月19日 A)

この作文からは、力士の完成を喜び、他のグループとの対戦を心待ちにしているA児の心情が読み取れる。

合計10体の力士が勢揃いし、8枚のベニヤ板とビールケースで作成した特製の巨大土俵を集会室に設置し、いよいよジャンボ紙相撲大会が開かれた。初めはトーナメント戦を行った。A児チームの1回戦の相手は男児4人チームの「カラー海」である。行司役である担任の「はっけよい、のこった！」の掛け声がかかると、子どもたちは一斉に土俵を両拳でドンドンと叩き始める。ジャンボ紙相撲力士は子どもたちが勢いよく叩く振動で揺れ、前へ後ろへと動き、もつれ合う。「カラー海の勝ち！」歓声をあげ喜ぶ相手チームの男児たち。

A児のチームは残念ながら1回戦で敗退してしまった。A児は普段からあまり感情を表に出さないため、敗れた心境をうかがい知ることはできない。しかし、大会後に書いた作文には、A児の思いが記されていた。

今日、ジャンボかみずもう大会をしたよ。はじめてやったよ。わたしたちのレストスは1かいせんでまけてしまったよ。すごくくやしかったよ。でも、あいては強かったよ。だから、レストスをかいりょうして、もっと強いりきしにして、つぎのしあいではぜったいに、ぜったいにかちたいよ。  
(作文3 1月24日 A)

A児の作文からは、負けた悔しさだけでなく、相手を称える言葉、そして、次の活動に向けて自分がしたいことが綴られている。「ぜったいに、ぜったいに」という繰り返しから、勝利への強い思いが伝わる。

A児は、レストスは足が小さく、不安定なので、倒れやすいと考え、同じチームの友達と相談して、足に段ボールを貼り付けて補強することにした。A児たちのチームに刺激され、他のチームも段ボールやガムテープを用いて自分達のジャンボ紙相撲力士を改良し始めた。

改良した力士を持ち寄り、2度目のジャンボ紙相撲大会が開かれた。学習参観の機会に合わせ、保護者からも参加してもらうことにした。子どもは、親に勝利を見せたいと大張り切りの様子である。話し合いの結果、10体の紙相撲力士を5体ずつの2チームに分け、5対5の対抗団体戦をすることになった。5回の取組のうち、3勝したほうが勝ちとなるため、自分の力士の勝敗だけでなく、チームの勝利のために熱心に応援をしたり土俵を叩いたりする姿が見られた。

(写真3)

5番目の大将戦に選ばれたA児の紙相撲力士「レストス」の対戦相手は、「かえるの海」に決まった。「かえるの海」を作成したB児は、紙相撲大会決勝でA児を倒し、横綱になった子どもであり、ジャンボ紙相撲



【写真3 ジャンボ紙相撲の取組の様子】

でも無敗を誇っているため、他の友達から一目置かれていた。

2勝2敗で迎えた大将戦。いよいよA児たちの取組の番になった。この対戦に勝利したチームが優勝となるだけに、会場は両者を応援する声が割れんばかりに響く。「はっけよい・・・のこった！」かけ声を合図に一齐に土俵をドンドンと叩く。ジャンボ紙相撲力士が土俵の中央で押し合い、振動で揺れるたびに歓声上がる。そしてついに、両方の力士が絡み合い、土俵に倒れた。「レストスの勝ち！」行司の判定に、A児のチームは一齐に喜びの声をあげた。普段なかなか感情を表に出さないA児も、両手を上げ、飛び跳ねて喜びを表した。大会後、A児は次のような作文を書いた。

大会で、かえるの海とたたかうことになってびっくりしたよ。でも、かえるの海も私たちのチームのレストスと同じ力士なんだと思って、いっしょうけんめいしゅうりをしたよ。そうしたら、かえるの海に勝ったよ。私はあきらめずにいっしょうけんめいがんばれば、強いあいてにも勝つことができるって思ったよ。これからも友だちといっしょに、なんにでもがんばりたい。  
(作文4 1月26日 A)

A児は、強い相手に対しても諦めずにがんばれば、よい結果を得ることができるということを、体験を通して実感することができたのである。

## 5 考察

A児の姿と作文の記述から、A児にどのような社会性が育まれたか、3(1)①～④に照らして考察する。A児は紙相撲遊びが始まった頃は、座席の近い、仲のよい友達と対戦を楽しむだけであった。しかし、自ら提案した相撲大会が実現すると、横綱になりたいという思いの実現に向け、対戦を通して多くの友達と関わることができた。ジャンボ紙相撲大会でも、対戦を通して友達と関わり、団体戦では同じチームの仲間を応援したり一緒に土俵をドンドンと叩いて積極的に対戦に参加したりする姿が見られた。このような姿は、子どもに育てたい社会性①(人と良好な関係を築きながら活動に取り組むことができる)が育まれてきていると判断できる。

ジャンボ紙相撲作りでは、より強く、カッコいい力士を作ろうと、友達とデザインや配色を相談し、役割分担をしながら制作に取り組んだ。「みんなでがんばったからできた」(作文3)の記述からは、友達と一緒にだからこそ、大変なこともやり遂げることができたと実感している様子が見られる。このような姿は、子どもに育てたい社会性②(課題の達成に向けて、仲間と協働して活動に取り組むことができる)が育まれてきていると判断できる。

紙相撲大会で大関になったA児は、決勝で敗れ、横綱にはなれなかったものの、大関になれたことに喜びを感じ、自信をもつことができた。この自信が、ジャンボ紙相撲の活動に対する意欲を生み、その後も進んで活動に取り組む姿が見られた。「あきらめずにいっしょうけんめいがんばれば、強いあいてにも勝つことができる」(作文4)の記述からは、これからも諦めずに努力していこうとする姿が見られた。また、1回目のジャンボ紙相撲大会で敗れた時には、悔しい気持ちをもちながらも、「あいてはつよかったよ」(作文3)と、相手を素直に認め、称える姿も見られた。これらの姿は、子どもに育てたい社会性③(自分を認め、仲間を認めることができる)が育まれてきていると判断できる。

A児は勝つ喜びや負ける悔しさを味わいながら紙相撲遊びに没頭し、紙相撲遊びが大好きになった。3学期の保護者との個別懇談では、A児の保護者から、家庭でも毎日のように紙相撲遊びの様子を話すこと、家庭でも兄を相手に紙相撲遊びを行い、どうすれば勝てるか研究をしていたこと、以前よりも表情が明るくなってきたこと、登校することを楽しみにしていることなどを話していただいた。A児は、以前に比べて他教科の授業においても発言の機会が増え、全校児童の前で発表をする活動にも進んで代表に立候補するなど、よい姿が見られるようになった。これらの姿から、子どもに育てたい社会性④(対象が好きになる、所属している集団が好きになる)が生まれ、積極的に活動に取り組む姿に結びついていると判断できる。

以上、A児の変容から、筆者が構想・展開した「協働型ダイナミクスプログラム」により、活動に没頭し、仲間と関わりながら遊びを楽しみ、思いや願いを実現していく活動を通して、A児に望ましい社会性が育まれてきていると判断できる。

## 6 子どもの社会性をはぐくむ「協働型ダイナミクスプログラム」構想上の留意点

筆者は、本活動において、次の4つが子どもの社会性を育むために有効な特性であるととらえた。1つは、紙相撲遊びのもつ、単純さ(の中に戦略等、複雑な要素が内包されている)、気軽さ(いつでも、どこでも、誰とでも)、公平さ

(運動神経等の個々の能力に左右されない)、分かりやすさ(ルールがシンプル)といった魅力が、2年生の発達特性に適しており、子どもが人と関わりながら、対象に強い興味と関心をもって活動に没頭できたこと。2つは、活動が易しい課題から難しい課題へ、個の活動から集団へと、段階的に活動を連続発展させることのできる教材であり、課題の達成に向けて仲間と協働して活動に取り組めたこと。3つは、紙相撲は対戦を前提とした活動であり、低学年にありがちな勝ち負けへのこだわりを緩やかに脱却し、認め合い、称え合いの気持ちを育むことができたこと。4つは、終末に保護者と関わるイベントを設定することで、人と関わる機会が広がり、人から認められることで、自己有用感をもつことができたことである。

紙相撲遊びの実践の他にもさまざまな活動を構想、実践してきた。それらの活動における特性を集約・分類し、「協働型ダイナミクスプログラム」を構想する上での留意すべき条件を以下の3つにまとめた。

#### ○子どもが思いや願いをもてる活動対象を選ぶこと

活動づくりにおいて、子どもが思いや願いをもつことのできる対象を設定することが重要である。その際、活動が進むにつれて対象との関わりが深まっていくこと、対象を介して、人と結ばれていくこと、活動を通して身に付けさせたい資質・能力が明確であること、対象のもつ特性が、子どもの発達特性に適していることなどを吟味する。

#### ○易から難へ、個から集団へと、活動や関わり方を広げたり深めたりできる展開にすること

初めは達成しやすい活動から始め、対象のもつ魅力やよさを存分に味わうことができるようにする。そして、子どもの思いや願いを基に、徐々に達成することが難しい活動へと緩やかに発展していく活動のづくりを大切にす。また、始めは子ども一人でする活動から、徐々に仲間や他者、地域の人と関わりながら取り組む活動へと発展していくようにする。そうすることにより、子どもが身に付けた技能や知識を生かしながら、思いや願いの達成に向けて、試行錯誤して活動に取り組むことができる。

#### ○成果を共有し、次への見通しが持てる振り返りの場を作ること

活動するだけでなく、活動の成果を自ら意味づけたり、仲間と共有したりできるようにすることを大切にする。子どもが達成感や悔しさなど、様々な思いをもつことができるようにする。また、他者から賞賛されることにより、次の活動への見通しをもつなどして、さらなる思いや願いが生まれるようにする。そのため、話し合い活動や振り返りの活動、作文シートの書かせ方などを、発達特性や活動内容に応じて工夫するようにする。

上記の3点を念頭に置き、「協働型ダイナミクスプログラム」を構想・展開することで、子どもによりよい社会性の育ちが期待できる。

## 7 成果と課題

研究の結果、A児の変容から、構想・実践した「協働型ダイナミクスプログラム」が、子どもの社会性を育むことに有効であると判断されたこと、「協働型ダイナミクスプログラム」構想上の留意すべき3つの条件を明確にすることができたことが成果として挙げられる。しかしながら、本実践は1学級のみの実践であるため、より多くの学級で実践を積み重ね、多様な子どもの姿を分析・考察することで、子どもの社会性の育ちを多面的に検証し、「協働型ダイナミクスプログラム」の有効性について更に深く議論する必要がある。

社会性の芽生えは子どもが自立への基礎を育むための大きな資質・能力であり、生活科の果たす役割は大きい。「協働型ダイナミクスプログラム」を実践することで、子どもが活動を楽しみ、仲間とよりよい関係を築きながら、自立への歩みを進めていくことができるよう、今後もよりよい活動を構想・展開していきたい。

### 〈引用・参考文献〉

- 1) 木村吉彦「子どもの社会性を育む体験活動 ー体験や活動を通じた生活科学習がもたらすものー」, 教科教育研究所「CS研レポートVol.58 pp.38-42」, 2006年
- 2) 国立教育政策研究所生徒指導研究センター「『社会性』の基礎を育む『交流活動』・『体験活動』 ー『人とかかわる喜び』をもつ児童生徒にー」, 平成13~15年度文部科学省委嘱研究「児童生徒の社会性を育むための生徒指導プログラムの開発 pp.8」, 2004年
- 3) 渡辺弥生ほか「心理学辞典」, 有斐閣, 1999年