

高校新入生合宿における仲間づくり活動  
—構成的グループ・アプローチを通して—

青野 篤子・田原 歩美・皿谷 陽子・中村 翔

福山大学こころの健康相談室紀要 第6号 別刷

2012年3月

## 高校新入生合宿における仲間づくり活動

—構成的グループ・アプローチを通して—

青野篤子<sup>1</sup>・田原歩美<sup>2</sup>・皿谷陽子<sup>2</sup>・中村 翔<sup>2</sup>

<sup>1</sup>福山大学人間文化学部 <sup>2</sup>福山大学大学院人間科学研究科

キーワード：仲間づくり活動，構成的グループ・アプローチ，新入生合宿

### はじめに

高校生の時期は人生の中でももっともエネルギーに満ちた充実した時期であり、アイデンティティの形成にとってもっとも重要な時期だと言える。アイデンティティ形成は自分らしさの確立であるが、それは決して独りよがりのものでなく、他者との親密さを伴っていなければいけない。近年、コミュニティの弱体化、核家族化、少子化などの影響で、現代の高校生は対人関係のスキルに長けているとは言えない。そこで、せめて高校という学びの場で対人関係を構築し、スキルを習得し、一人前の大人になっていくということが期待されるが、高学歴化による高校間格差や受験勉強に比重をおいた教育システムのなかで、協力や共同ではなく競争と排除の関係が生み出されるという問題も懸念される。

文部科学省の調査では平成 20 年度の高校中途退学者の数は 66,243 人であり、実数は減少しているものの比率は横ばいである。また、1 年次での中退率ももっとも高かった。杉江・清水 (2000) や小柳・渡邊 (2011) は、高校中途退学についての研究をレビューし、高校中退に至る要因は数多くあり、かつ複合的であるとしている。教師の報告をもとにした上記の文部科学省の調査で、もっとも多い理由は、学校生活・学業不適應であった。内閣府が 2011 年に、高校中途退学者 (高校中退後おおむね 2 年以内の者) 1,176 名を対象に行った調査では、高校をやめた理由として、欠席や欠時がたまって進級できそうになかったからが 54.9%、校則など校風が合わなかったからが 52.0%、勉強がわからなかったからが 48.6%、人間関係がうまくいかなかったからが 48.3%であった。

ある高校の中途退学者と在学生の比較調査を行った久保・坂西 (1999) は、退学者は友人に対して気を許さず、ちょっとしたことですぐ怒るといった傾向があり、人間関係に不信感をもっていることがうかがえ、中学校までの成績、学校生活で身につけてきた学校教育に対する否定的態度や対人関係上の問題などが、高校生活全体に対する無目的や消極性を生み出し、そのことが退学につながっているのではないかと考察している。またクラス別に中退率の差があったことから、クラスの雰囲気やグループ・ダイナミクスが個人個人のモチベーションや精神状態に影響を与えることが推測される。

以上のように、高校中途退学は社会の変化や構造的な問題を背景としており、根本的な問題解決が必要であるが、少しでも中途退学をくいとめるための方策を講じるべきであろう。とくに高校入学直後の人間関係の構築が非常に重要な課題ではなかろうか。第一著者は、2009 年の秋に広島県 A 高等学校 (高大連携校) から、大学院生や学部生に参加してもらって新入生を対象とした人間関係構築のためのプログラムを実施してほしい旨依頼を受けた。A 高等学校はやや山間にある 1 学年約 50 名の小規模校である。地域の中学校から進学する者が圧倒的多数の中、他の地域から進学してくる者はきわめて少ない。前者は中学校の人間関係をひきずって関係の改善が難しい場合が多いとのこと、また、後者はすでにできあがっている集団のなかになかなか溶け込めない難しさがあるとのことだった。その結果、1 年生に退学者があることが少なくないのでこれを何とかくいとめたいとのことだった。校長先生 (2009 年当時) との相談の結果、プログラムの主な目的を、「新しい友人と出会い、以前からの友人と新たな関係を再構築し、クラスにおける自分の居場所作りの体験を通して、新しい人間関係を築

き、意欲的にまた支え合って新学期の学習をスタートできるように活動を支援する」と定めた。

楠本（2005）は、学校教育における予防的・開発的アプローチとしては、実習（structured experience）を実施する構成的なグループ・アプローチが現実に即していると述べている。構成的グループ・アプローチとしては、構成的エンカウンター・グループ、アサーション・グループワーク、ソーシャルスキルトレーニング、ラボラトリーメソッドによる体験学習、ピア・サポートなどが含まれる。本取り組みにおいては、学習研修合宿の限られた時間帯で実施しなければいけないという制約があり、ラボラトリーメソッドによる体験学習のアプローチを採用した。ラボラトリーメソッドによる学習とは「そこ（ラボラトリーまたは研修）に設定された主題（学習目標）の本質と方法を、体験的に、主体的に同時に追求する教育（教授・学習の相互作用）の方法」と定義されている（柳原，1985）。体験学習は、①体験（experience）、②指摘（identify）、③分析（analyze）、④仮説化（hypothesize）、⑤試行＝新しい体験（experience）という循環過程を繰り返すことにより学習が深められる（星野，2005）。また、この方法は、「今・ここ」の体験から一人一人が自分・他者・グループについて学ぶということ、そこで起こっているできごと（コンテンツ＝内容）よりも、その背後にある自分・他者・グループの感情の動き（プロセス＝過程）に気づくことを重視する（津村，2005）。

前述のように、これから一緒に学ぶ仲間としてお互いに成長できるような人間関係をつくっていけるよう、出会いのきっかけを作り、コミュニケーションを促進し、お互いの理解を進めることをプログラム全体の目的と考え、「仲間づくり活動」と命名した。ここで、「仲間」とは閉鎖的な仲良しグループという意味ではなく、対等な親しい仲間関係としてのピア（peer）と言い換えてもよいが、そういった関係を自らつくり出していくという意味で「仲間づくり活動」と呼ぶことにした。

また、そういった目的を達成するために、自己開示とフィードバックが促進されるような体験学習が望ましいと考え、組織開発のための実習集（Cycling to growth）の中から、自己開示とフィードバックを主なねらいとした2種類を高校生向けにアレンジして使用した（第一著者が株式会社プレスタイムにより使用契約を結んでおり、教育目的での教材の部分的使用は認められている）。プログラムの具体的な進め方、リラックス・タイムのゲームは第二著者以下の大学院生・学部生が中心となって立案した。本稿では、2011年度に実施したプログラムの概要述べ、参加した高校生のふりかえりから、高校生の気づきや気持ちの変化を明らかにし、仲間づくり活動の成果と課題について考察する。なお、本稿の投稿にあたっては、A高校の了解を得た。

## プログラムの概要

### 実施場所と時間帯

**場所と時間帯** 公立の研修施設で行われる新入生オリエンテーション合宿の中で3つのセッション（1日目午後、1日目夕食後、2日目朝、それぞれ約2時間）の担当を任された。合宿中のスケジュールは下記の通りで、3つのプログラムを、仲間づくり活動Ⅰ・Ⅱ・Ⅲとして配置している。

日時	活動内容
1日目 11:00	入所式と入室
12:00	昼食
13:00~14:30	仲間づくり活動Ⅰ
14:45~15:45	数学      国語
15:55~16:55	国語      数学
17:05	荷物整理、活動準備
17:35	夕食
18:30~20:00	仲間づくり活動Ⅱ

2日目 6:00	起床、清掃
7:30	朝食
8:30~10:00	仲間づくり活動Ⅲ

大学院生・大学生退出

その後のスケジュール概要

2日目午前	英語・数学・国語
2日目午後	校歌の練習、英語・国語・数学、進路の話
3日目午前	英語・国語・数学テスト
3日目午後	レクリエーション、退所式

**参加者** 広島県内のA高等学校の1年生51名(当時)の中の49名(女性26名,男性23名)が参加した。ファシリテーターとして,心理臨床学を専攻する大学院生および研究生3名(第二著者と第三著者である女性2名,第四著者である男性1名)と,心理学科の学生2名(男性2名)が参加した。

**実施日** 2011年4月24日~2011年4月25日の2日間。

### 仲間づくり活動Ⅰ お互いに知り合う「選択を迫られての自己発見」

**ねらい** 自分に合ったことばを選ぶという実習を通して,自己開示,コミュニケーションを促進する。合宿の1日目でもあり,お互いに顔見知りになる必要があることから,なるべく多くに友だちに出会って話をする機会を提供しようと考えた。

**内容** 4つのことばから自分にもっともよく合うものを選び,そのコーナーに移動する。そこに集まった人が,なぜそのことばを選んだのか,お互いの選択はあっていると思うか,など自由に話し合う(使用したことば:①「めんどくさい」「涙もろい」「明るい」「おとなしい」,②「ドラえもん」「のび太」「ジャイアン」「しずかちゃん」,③「観覧車」「ジェットコースター」「メリーゴーランド」「お化け屋敷」,④「映画館」「水族館」「動物園」「遊園地」)。

**ふりかえり** ①自分と同じ選択を選んだ人に対してどう感じたか(仲良くなれそう,少し気になった,何も思わなかった,人の選択は気にしていなかった),②1つのことばを選択するのは難しかったかどうか(難しかった,少し難しかった,特に何も思わなかった,簡単だった)とその理由(好きなものを選んだ,友だちと同じものを選んだ,何となく,適当+自由記述),③話し合いの雰囲気について(話しにくかった,少し話しにくかった,特に何も思わなかった,話しやすかった)とその理由(自由記述),④活動に対する感想(自由記述)の4つをたずねた。ふりかえりシートをもとに,数名の参加者に活動に対する感想を発表してもらった。

### 仲間づくり活動Ⅱ (リラックス・タイム)

学習研修合宿1日目を終えて夕食後のくつろいでいる時間帯に,ゲームを通してなごやかな雰囲気をつくることを試みた。イラストしりとりゲームとフルーツバスケットを実施した。これはリクリエーションの要素が強いので,考察の対象にはしない。

### 仲間づくり活動Ⅲ フィードバック実習「みんなが自転車の部品だとすると」

**ねらい** お互いにどう見ているか,見られているかということを経験を通して率直に伝えあうこと(フィードバック)でお互いに理解を促進する。また,だれもがグループのなかで何らかの(重要な)役割を果たしていることを実感してもらおう。合宿2日目になると,友だちの言動を観察したり,お互いに会話をすることもふえてくると思われるので,お互いにこのように見えているかを,率直に伝えあうということを意図した。

**内容** 自転車の部品(サドル,ハンドル,ブレーキ,旗,ライト,タイヤ,ラップなど)がもっているそれぞれの機能・役割(準備した資料の説明では否定的なものは含めないようにした)を皆で確認したうえで,グループのメンバー一人一人がどの部品がふさわしいかを考える実習である。男女混合で5つのグループに分け,各グループにファシリテーターが1名参加し,必要な資料を配布した後,ルールを説明した。自転車の部品の機能・役割表をみながら,まずは各自でグループメンバーを自転車の部品に見立てたのち,グループメンバーがどの部品にあてはまるか話し合いをした。部品によっては否定的なイメージが強いものもあるため,そこにとらわれないように注意を促した。ふりかえりシート2を記入後,グループ内で各自の感想を述べ,最後にグループごとに話し合いについての感想や2日間の仲間づくり活動についての感想を発表してもらった。

**ふりかえり** ①今日話しあった人に対してどう思ったか(自由記述),②話し合って自分自身についてどう感じたか(自由記述),③プログラムを通して自分に変化があったかどうか(自由記述),④活動は楽しかったかどうか(楽しかった,まあまあ,楽しくなかった),⑤仲間づくり活動を終えての感想(自由記述),⑥仲間づくり活動を今後どのように生かすか(自由記述)の6つをたずねた。

### ファシリテーターの事前訓練

大学内で、ファシリテーターとして参加する大学院生・学部生に対して第一著者が、2回に分けて事前訓練を行った。1回目は、ラボラトリーメソッドによる体験学習のアプローチについて小講義を行った後、プログラムについての打ち合わせ、プログラムの不備をチェックするためのリハーサルを行った。2回目は、一般の大学生に高校生参加者役を務めてもらい、ファシリテーターとしての動きを確認するためのリハーサルを行った。合宿に参加する直前には、ファシリテーターの留意事項として、以下の内容を確認した。

- ・体験学習では「ふりかえり」が重要であるので、ふりかえりの時間をじゅうぶんにとること。また、それを全体で「分かちあい」をすることで、一人一人感じ方が違うことを理解してもらうこと。
- ・こちらが考えたプログラムのねらい通りにはいかない、それでもかまわない。プログラムをしめくくるにあたって一つの結論は言わないこと。
- ・生徒たちの一人一人の反応をよく観察し、ネガティブな反応には留意する必要があるが、決して何かを無理強いしないこと。
- ・プログラムで何かの効果を期待しないこと、人は簡単には変わらない。
- ・生徒とは対等な関係にいるように努めること、教えようというスタンスで生徒にかかわらない、自分も高校生から学ぶことがある。そのためにも、食事時間等でも触れ合いも大事にすること。

### ふりかえりの結果と考察

#### 仲間づくり活動Ⅰ お互いに知り合う「選択を迫られての自己発見」

①自分と同じ選択肢を選んだ人に対する気持ち 結果を表1に示している。女子の半数は、自分と同じ選択肢をした人に対して、仲良くなれそうだと感じていた。男子は、「何も思わなかった」と回答したものが最も多かったが、「仲良くなれそう」「少し気になった」を合わせると半数を超えており、クラスメートへの関心が生まれできたことを示している。男女ともに「人の選択は気にしていなかった」というものは少なかった。この選択ゲームは4試行あり、それぞれ集まる人が異なっているために、これまで話したことのないクラスメートにも関心が生まれ、話をするきっかけができたものと思われる。

表1 自分と同じ選択肢をした相手に対する気持ちの割合( $n=47$ )

	女子	男子	全体
仲良くなれそう	50.0%	31.8%	41.7%
少し気になった	19.2%	22.7%	20.8%
何も思わなかった	19.2%	36.4%	27.1%
人の選択は気にしていなかった	7.7%	9.1%	8.3%

②4つことばの選択における難易度と選んだ理由 結果を表2に示している。男女ともに、約半数の者が少し難しかったと回答しており、課題自体が正解のないもので生徒自身に考えさせる種類のものであったと思われる。ことばを選んだ理由としては「好きなものを選んだ」と回答した者が男女ともに半数以上あり、友だちに同調した人は少なかった。友だちと一緒に行動しているように見えても、自主的な選択だったと彼らはとらえている。「難しかった」と感じた人の理由としては、「他にも良いと思うのがあったから」、「好きなものが2つあったから」など、どれか1つに決めることの難しさがあげられた。反対に、「特に何も思わなかった」、「簡単だった」と感じた者は、選んだ理由を「好きなものを選んだ」と回答する傾向があった。

表2 ことばの選択における難易度と理由の割合( $n=47$ )

難易度	女子	男子	全体	理由	女子	男子	全体
難しかった	0.0%	0.0%	0.0%	好きなものを選んだ	69.2%	59.1%	64.6%
少し難しかった	53.8%	54.5%	54.2%	友だちと同じものを選んだ	7.7%	13.6%	10.4%
特に何も思わなかった	23.1%	36.4%	29.2%	何となく	19.2%	22.7%	20.8%
簡単だった	19.2%	9.1%	14.6%	適当	0.0%	4.5%	2.1%

③話し合いの雰囲気 結果を表3に示している。全体をみると、約半数の者が「話しやすかった」と回答しているが、女子は53.8%、男子は36.4%と、女子の方が話しやすかったと感じていた。話しやすかった、特に何も思わなかったと回答した理由（自由記述）として、「みんなとても楽しそうで笑ったりできたから」、「大学生がめっちゃ楽しく話してくれて、こっちも話しやすかった」、「友だちといたから」、「自分と選択した人の理由が似ていたから」などの共感を理由にあげる者が多かった。参加者の特徴として、女子生徒の方が多くしかも活発な女子生徒がめだち、グループの話し合いに積極的に参加していたからだと考えられる。一方、「少し話しにくい」と回答した者が約20%であり、特に男子がそう感じていた。その理由（自由記述）として、恥ずかしさや周囲の騒がしさなどを理由にあげていたことから、活発な生徒や、すでに形成されていた親しい仲間関係に押されて、話し合いに参加しにくかったのではないだろうか。

表3 話しやすさの割合( $n=47$ )

	女子	男子	全体
話しやすかった	53.8%	36.4%	45.8%
特に何も思わなかった	34.6%	31.8%	33.3%
少し話しにくかった	7.7%	31.8%	18.8%
話しにくかった	0.0%	0.0%	0.0%

④仲間づくり活動Ⅰを通して気づいたこと、感じたこと 「人それぞれ個性があった」、「共通点があると話しやすい」など他者の理解や他者との共感を示す感想が最も多く、仲間とのコミュニケーションが深まったことや、仲間づくり活動自体に対する満足感など、ポジティブな感想が多くみられた。つまり、多くの生徒が、友だち（仲間）の新しい一面を知ることができ、共通の意見を持つ人と話ができただけでなく、普段あまり話をしない人とも仲良くできたと感じていたと言えよう。そのため、多くの生徒が、仲間とのコミュニケーションをとることの楽しさを感じ、今回の仲間づくり活動に対して満足していたのではないかと考えられる。しかし、自分に対するネガティブな面を発見したり、人前で話すことを苦手だと感じている生徒は、恥ずかしさから積極的に参加できなかった様子がかがえた。

表4 活動Ⅰに対する感想（一部）( $n=47$ )

活動への満足感	おもしろかった いろいろ話し合えて楽しかった
仲間とのコミュニケーション	コミュニケーションができたことが楽しかった みんなでいろいろ話せて楽しかった。最高でした！大学生の人も話しやすかったです 同じ意見の人といっぱいしゃべって、仲良くなれたなあと思いました
他者理解、共感	やっぱり、人の好みなどは違うなと思った 人それぞれ個性があった みんなの選んだ言葉の理由が聞けたりして、あまり話さない人と仲良くなれた気がした みんなの意外な一面を知ることができた。すごく楽しかった 相手の好きなもの、あてはまることがわかってよかった。同じグループであり話をしない人の話すきっかけになったと思う 自分と同じ部分を持っていることに気づいた 自分と同じ部分みんなにもあってとても話しやすかった 4つともよく同じ顔を見ることがあったが、その人とは気が合うな、と思った 共通点があると話しやすい 同じ選択肢を選んだ人と仲良くなれそうだった ひとりひとり違う考えを持っていると思った
ネガティブな自己	自分が選んだのをみてへたれだと思った 自分は頭が悪いと思った
恥ずかしさ	人前で話すのが恥ずかしかった。

仲間づくり活動Ⅲ フィードバック実習「みんなが自転車の部品だとすると」

①仲間に対する思い 結果を表5に示している。仲間づくり活動1と同様、友だち(仲間)の新しい部分を発見することができ、それぞれに個性があることを感じていた。また、仲間と楽しく活動ができ、仲間づくり活動1のときよりも、コミュニケーションが深まったと感じ、活動2に対しても満足を示すものが多かった。しかし、仲間の声が小さくて聞き取りづらい、もう少し発言してほしいなど、グループ活動に消極的な生徒に対して不満を抱く生徒もいた。自転車の部品の機能や役割の中には、ややネガティブな印象を与えるものもあり、自分が選択した仲間の役割(部品)をなかなか正直に言えなかったり、仲間が選択した自分に対する役割を聞きたくなかったことも考えられる。

表5 活動中の仲間に対する思い(一部)(n=48)

新しい発見	その人の意外な部分を知ることができた みんながひとりひとりの性格を考えられていて、自分にも相手にも新しい発見があった
コミュニケーション	コミュニケーションがとれてよかった(複数回答)
個性	みんなそれぞれ個性があった 個性があっておもしろい
満足感	楽しかった みんな明るいと思った
仲間への不満感	もう少し発言、声が小さい

②話し合いをして自分自身をどう思ったか 結果を表6に示している。自分で考えている自分の役割と友だち(仲間)から伝えられる自分の役割の不一致に戸惑いを感じる生徒もいたが、多くの生徒が、自分の知らない自分を知ることに関心を感じたり、自分に自信が持てるようになったと感じていた。おとなしい生徒やグループ活動に消極的な生徒は「キー」や「サドル」が多く選択されていたが、どの部品も欠かせない重要な役割を担っているのだという教示にもかかわらず、自分に対してややネガティブなイメージをもったのも事実である。しかし、このような日常から離れた場所(ラボラトリー)だからこそ可能な実習であり、ここでこそ可能な体験であったと言える。

表6 活動Ⅲを通じての自分自身のことについて(一部)(n=48)

自己発見	相手が自分のことをどう思っているのかが知れた。自分が思っていることと違うことを言ってくれた こんな一面があるなんて! みたいな感じで思いました
他者からみられた自己	自分が他人からどんなふうに使われているのかがわかった 他の人からみる自分がみれて良かった
自己展望	いろいろな答えが出てきて少し自信がついた 自分が目標としている項目を、みんなが選んでくれていた。これからも伸ばしていきたい
自己理解	空まわりをしていることが多いんだと マイペースだと思った
仲間とのコミュニケーション	もつと人のことを知って3年間いろんな人と話してコミュニケーションをとっていきたい
ネガティブな自己発見	自分自身が不安定だった 役に立ってないんだと思った
他者からみた自己への戸惑い	リーダーって言われたけど、そんな気がしない

仲間づくり活動全体を通して

①仲間づくり活動を通して、自分の中で変わりそうなもの 結果を表7に示している。多くの生徒が、積極的にコミュニケーションをとっていきたくて感じていた。また、新しい自分を発見できたことに満足を得ており、自分のネガティブな面を改善していきたいと感じる生徒もいれば、自分のポジティブな面をこれからも伸ばしていきたいと感じる生徒もいた。仲間づくり活動の中で、互いの気持ちを分かちあうことによって、新しい仲間の発見や仲間の新しい一面、自分の新しい一面を知ることの気づくと同時に、自分や相手を知ることへの関心が高

まり、積極的なコミュニケーションをとっていこうという意識に変化してきているのではないかと考えられる。

表7 活動を通しての自分自身の変化 (一部) (n=48)

自己発見	自分の新しい発見ができた 周りの人から、どんなふうに使われているのかがわかったので、自信につながった
自己のみつめ直し	空まわりを直す 今まで通りで気を遣わなくていいかな
積極的なコミュニケーション	知っている人だけじゃなくて、知らない人にもどんどん話しかけていく 相手のことをもっと知ろうと思った 友達作りが変わりそうになった

②2 日間の仲間づくり活動を終えて感じたこと、気づいたこと 結果を表8に示している。普段あまり話をしない仲間と関わりを持つことができたため、新しい友だち(仲間)ができたことに喜びを感じ、友だちとまではいなくても話ができ少し仲良くなれたことに対して満足感を得ていた。また、仲間の新しい側面を見つめることができたことで、今まで以上に仲良くなれそうだという意見もみられた。仲間づくり活動に対して、「楽しい」と感じている生徒は約70%と多かった。特に女子はフルーツバスケットを楽しんでいた。生徒の中には、集団になかなかなじめない自分、積極的に人と関わりたくない自分を再確認した者もあり、それは個性でもあるが、この活動が新たな自分づくりの契機になればと願う。

表8 仲間づくり活動を終えての感想 (一部) (n=48)

新しい仲間づくり	みんなと楽しく仲間作りの活動ができた。いろんな話ができみんなのことが知れた 入学してまだ知らない人ばかりで今まで話せなかった人とも話すことができてよかったです 仲間作りがすごくでき友達が増えた
仲間の新しい発見	知っているつもりでも、人のわからない部分が出てきた 友達の意外な一面がみれて良かった
活動内容に対する満足感	フルーツバスケットが一番楽しかった。大学生がよかった この仲間作りのおかげで、グループのみんなと仲良くできた。フルーツバスケットが楽しかった
自己発見	積極的に人と関わりを持ちたがらないところがあるとわかった 自分はへたれだということがわかった

③今後の生活に仲間づくり活動をどう生かすか 結果を表9に示している。文化祭や体育祭などの学校行事やクラスで活動していく際に生かしたいと、これからの高校生活を楽しく過ごせるように仲間づくり活動を生かして、積極的にコミュニケーションをはかっていきたいという回答が多かった。また、グループの中で自分の役割(特にリーダーシップ)を見出した生徒は、自分の能力が発揮されるようにがんばりたいと感じていた。逆に、暴走しがちな自分に気づき、他者への配慮が重要だと考えた生徒もいる。

表9 仲間づくり活動の生かし方について(n=48)

仲間づくり活動	これからの高校生活でみんなとしっかり仲良くなって3年間頑張りたいです 初めて会う人でも何かきっかけを作れると思った 新しい環境での仲間作り。コミュニケーション
積極的な関わり	これからも積極的に話しかけたい もっと人と関わりを持っていこうと思う
仲間との団結	学校行事などで、クラス、学年で協力できそう 体育祭などで団結。文化祭
高校生活	高校生活に生かせそうです 楽しく過ごせる
自己のみつめ直し	良いリーダーシップをとれるように頑張りたい 暴走しているので落ち着いて過ごしてみる。周りを見る



## 総合考察

先に述べたように、A高校は山間にある小規模校で、地元中学校の同級生がそのまま同じ高校に進学するため、もともと仲の良いグループがそのまま持続することが多く、逆に町外から入学する生徒がクラスになじめず、孤立しがちであること、また、中学校でこじれていた人間関係が高校にそのままもちこまれるケースも少なくないことが学校長（2009年当時）の懸念であった。全国的な傾向と同様に、この高校でも1年次での退学が多いとのことであり（図1参照）、入学の段階で、クラスの人間関係を（再）構築し、生徒たちの帰属意識を高め、学校適応を促すことが課題であった。

そこで、高校に入学したばかりの生徒たちが、これまでの人間関係を基盤にしながらも、一人一人が自分と友だちの新たな側面に気づき、新たな人間関係をつくっていくようなきっかけになるようなプログラムを考案し、新入生合宿のなかで実施することになった。短期間であること、対象が高校生であることを考慮し、構成的なグループ活動を行うこととし、教師ではなくやや年長の大学生・大学院生がファシリテーターとして参加することとした。

1日目に行った互いに知り合う実習では、自分が好きなものを選ぶことで自己概念を見直し、同じことばを選んだ人同士で話し合うことで、自己開示とフィードバックの両方が促進されることが期待された。生徒たちのふりかえりから、新たな自己発見ができたこと、他者との共通点や相違点を発見し関心が高まったこと、コミュニケーションの機会がもてたことが伺われる。翌日のフィードバック実習では、他者からみられている自分を知ることによって、自分を見つめ直すきっかけとなったと思われる。

全体を通して、積極的に活動に参加し、コミュニケーションを活発に行い、自分や仲間の持っている内面を新たに知ることができた者がいた反面、最後まで活動になじめない生徒や他者とのコミュニケーションを避けようとする生徒もいた。前述のように、すでにできあがっている友人関係が実習（ラボラトリー）にもちこまれたことから、参加しにくい生徒が出てきたことは反省すべき点である。今後は、事前に友人関係を調査し、よりダイナミックな人間関係が展開するような配慮が必要だと考えられる。

女子が多い学年であることから、女子の元気がよいのがめだった。また、にぎやかな女子グループと物静かな女子グループで分かれており、にぎやかな女子グループに対して、男子生徒から「うるさい」といった意見もあったが、にぎやかな女子グループの生徒が全体をひっぱっている様子であった。物静かな女子グループからは、「話せてよかった」などの意見もあり、リーダーとフォロワーの関係の中で、フォロワーたちも比較的活動を楽しんでいたのではないかと考えられる。しかし、全く交流がないわけではないが、食事の席順やグループになって座る位置などは、女子と男子が完全に分かれていた。そのため、女子同士あるいは男子同士の交流は深まっても、男女で交流が深まったとは言い難い。男女が分かれるのは思春期的特性の現れとしても、男女の交流を深めるような働きかけも今後は必要であろう。

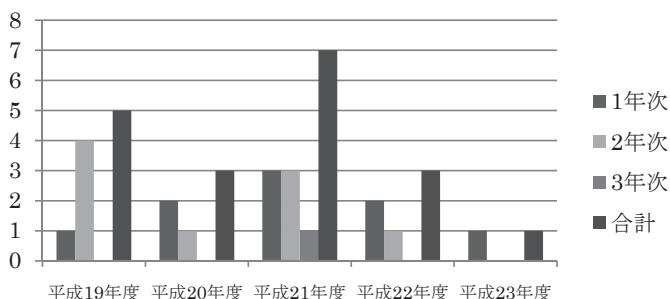


図1 A高校の最近5年間の中途退学者数（平成23年10月1日現在）

以上、生徒たちのふりかえりによりこの研修が彼ら・彼女らの意識に与えた影響について考察し、おおむね肯定的な影響が伺えたが、それらは主観的でその場限りの評価である可能性がある。そこで、客観的な指標により、また長期的な観点から研修の効果を検証する必要がある(橋口, 2010)。そこで、この仲間づくり活動の導入前と導入後の A 高校における中途退学者の数を、一つの指標として見てみたい。A 高校における中途退学者の数は平成 19 年度 5 名(内 1 年生は 1 名)、20 年度 3 名(内 1 年生は 2 名)、21 年度 7 名(内 1 年生は 3 名)であった。このように 1 年生の段階での退学が増加している状況を改善するために、仲間づくり活動が導入されたという経緯がある。平成 22 年度に仲間づくり活動に参加した 1 年生は平成 23 年度には 2 年生になっているが、この学年で退学者はまだいない。平成 23 年度に 1 年生が 1 名退学しているが、この生徒は今回の仲間づくり活動に参加しなかった生徒である。よって、入学早期にこのような仲間づくり活動を経験することで、クラスメートとの相互理解やコミュニケーションが促進され、自分の居場所を確認することができたのではないかと考えられる。一方、退学者は、合宿に参加することができない事情がすでにあったわけであり、高校入学以前の問題をひきずっているか、入学初期の段階で何らかのつまずきを経験していると考えられる(久保・坂西, 1999)。したがって、入学時点で不登校傾向のある生徒や合宿に参加できない生徒に対しては、何らかの働きかけが必要であろう。杉山(2007)は、中途退学の原因について、高校生活への不満、個人的理由、対人関係、対教師関係の 4 因子を見出し、中途退学者の意見から、教師に対して「もっとかわってほしい」という期待が読み取れるとしている。生徒同士の仲間づくりとともに、教師・生徒の関係づくりが必要であり、そのためのプログラムを考案していくことも、今後の高大連携の一つの課題となろう。

#### 引用文献

- 星野欣生(2005).体験から学ぶということ 津村俊充・山口真人(編)人間関係トレーニング 第2版 ナカニシヤ出版 pp.1-6.
- 星野欣生・柳原 光(1986).Cycling to Growth. 行動科学実践研究会
- 小柳ひろ子・渡邊岸子(2011).高校生の学校不適応の現状と課題 新潟大学医学部保健学科紀要, 7(1), 79-84.
- 久保千恵子・坂西友秀(1999). 高校中途退学に影響を及ぼす入学時の要因の検討——保健室から見た学校教育相談とカウンセリング—— 埼玉大学紀要 教育学部(教育科学), 48(2), 139-163.
- 橋口捷久(2010). 人間関係トレーニング技法の開発と実践——三年課程看護学校学生の場合—— 九州情報大学研究論集, 12, 93-105.
- 楠本和彦(2005). 学校教育における予防的・開発的アプローチ——グループ・アプローチを中心に——津村俊充・山口真人(編)人間関係トレーニング 第2版 ナカニシヤ出版 pp.136-139.
- 文部科学省(2009). 報道発表 平成20年度「児童生徒の問題行動等生徒指導上の諸問題に関する調査」等(小・中学校不登校の確定値及び高校長期欠席、高校中退の数値の訂正值)の公表について  
<[http://www.mext.go.jp/b\\_menu/houdou/21/12/\\_icsFiles/afieldfile/2009/12/25/1288459\\_1\\_1.pdf](http://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/21/12/_icsFiles/afieldfile/2009/12/25/1288459_1_1.pdf)>
- 内閣府(2011). 若者の意識に関する調査(高等学校中途退学者の意識に関する調査)報告書(解説版)  
<<http://www8.cao.go.jp/youth/kenkyu/school/kaisetsu.html>>
- 杉山雅宏(2007).「高校中途退学の原因」に関する調査研究 日本福祉図書文献学会研究紀要, 6, 87-99.
- 津村俊充(2005).プロセスとは何か 津村俊充・山口真人(編)人間関係トレーニング 第2版 ナカニシヤ出版 pp.42-44.
- 柳原 光(1985).人間のための組織開発シリーズ vo.1.1 行動科学実践研究会

Laboratory training of peer relationship in a new high school students seminar

Atsuko Aono, Ayumi Tahara, Yoko Saragai, and Sho Nakamura

This paper reports the activities of establishing a peer relationship to promote the high school students' adaptation to school life in a new A high school students seminar in Hiroshima prefecture. This seminar was administered to 49 high school students for the intensive study and evaluation of it at a public seminar house in April 2011. Peer Relationship Activities as experience learning consisted of three sessions. Five graduate and undergraduate students of Fukuyama University attended as facilitators. The first session on the first afternoon was "the practice of knowing each other", in which the students selected the most favorite word in four words and talked about the reason why they selected the word. In the second session on the first evening, they enjoyed recreation games. The third session on the second morning was "the practice of feedback" in which the group members used the parts of a bicycle to resemble each other. Almost all participants reported that they became more concerned about themselves and other members. Also, there have been no drop out students among the participants after this seminar.