

# 高等学校の新入生オリエンテーションにおける 構成的グループ・エンカウターの実践的研究

伊藤 嘉奈子 (子ども心理学科・准教授)・工藤 吉猛 (鎌倉女子大学中・高等部・教諭)

## Effects of Structured Group Encounter on High School Girls in Freshman Orientation

Kanako Ito and Yoshitake Kudo

### Abstract

This study aims to investigate the effects of structured group encounter (SGE) on high school girls in freshman orientation.

Participants in this study were 159 female students, who, at the end of a practical exercise, were asked to respond to a questionnaire that consisted of free remarks. Category analysis of the free remarks revealed a few aspects.

Results indicated that many students had a positive image of SGE and that their self-awareness and understanding of others changed positively after SGE.

**Key words** : structured group encounter, freshman orientation, high school girls

キーワード：構成的グループ・エンカウター、新入生オリエンテーション、高等学校女子生徒

### 1. 問題と目的

文部科学省(2011)によれば、平成23年3月に中学校を卒業した生徒数は1,121,316名、同年4月に高等学校に入学した生徒数は1,101,314名で、卒業生の約98.2%が高等学校に進学している。これだけ多くの生徒が高等学校に進学している一方、入学後の4月、5月に友人ができず、教室に居場所がないと感じるなどの「高1クライシス」に陥る生徒への対応策は少ない。

ところで、榎本(1999,2000)は、中学生から大学生までを対象とした、青年期の友人関係の発

達的变化について明らかにした。その結果、小学高学年生、中学生で見られる類似性を重視した関係から、高校、大学生で見られるお互いの違いを理解した相互的な関係へと変化していくと述べている。すなわち、相手の立場を思いやる言動に欠ける相互理解を行う状態から、相手の立場を思いやる言動が伴った相互理解に変化していくということである。そして、お互いを理解し合うような話し合いをする活動を「相互理解活動」と述べ、青年期の友人関係の最終段階の活動と位置付けている。さらに、女子の高校生や大学生は、相互理

解活動を行う関係においては、不安や懸念を感じるとも述べている。また、田上（2004）は、居場所のある集団の条件として、① いい人間関係がある、② 仲間とともに自分は意味あることをしているという充実感がある、③ 楽しい経験ができる集団である、の3つの条件を挙げている。高校入学後の4月、5月に自分の居場所がないと感じる生徒は、このいずれも体験できていないか、あるいは相互理解活動に臨んで、その結果不安を感じていると考えられる。

女子校である本調査協力校の高等学校においても、入学直後の相互理解活動を行う時期に、生徒が不安や懸念を抱いていることは十分に考えられる。また、高等学校入学後に友人ができるか、居場所ができるか不安であるということも十分に考えられる。そこで、本校では4年前より、入学時のオリエンテーションの際に、構成的グループ・エンカウンター（structured group encounter：以下、SGEと示す）を実施して、友人関係構築のきっかけや居場所作りのきっかけを提供している。SGEとは、人間関係づくりや集団適応の支援、自己・他者理解、自己・他者受容をねらいとして、自己開示を促進するような内容の「エクササイズ（体験活動）」を行うものであり、近年、教育現場で活用されるようになってきた心理教育プログラムである（國分，1992）。

以上より、本研究では、新入生オリエンテーションにおいて、SGEを実施し、生徒がその体験をどのように捉えたかを検討し、SGEの効果を検討することを目的とする。

## II. 方法

### 1. 対象者と実施時期

神奈川県内の私立女子高等学校1年生159名に対し、2010年4月に入学時オリエンテーションの1コマとして、SGEを実施した。実施は、キャリア・カウンセリング担当の男性教諭が行った。

### 2. SGEの概要

2日間に渡って行われる新入生オリエンテーションの初日に、50分の授業1コマを当ててSGEを実施した。エクササイズは4～5名のグループに

なり、体育館で実施した。本校高等部は、中等部からの内部進学者も一定の割合で在籍しているので、事前に中等部出身者が同じグループにならないように、担任がグループ分けを行った。

また、自己紹介を行う内容のエクササイズを独自に考案し、これを「積み重ね自己紹介」と呼ぶことにした。具体的には、まず、グループ内で自己紹介の順番を決め、次に、順番に自己紹介をフルネームで1周行うものである。ただし、「○○さんのお隣の××さんのお隣の△△です」というように、自分より前に自己紹介した人の名前を全て言った最後に自分の名前を伝えるよう、インストラクションの際に指示した。また、自己紹介の最後の人は全員分の名前を言わなくてはならないため、名前を忘れて思い出せない場合、周囲に聞いても良いことや、グループのメンバーが教えてもよい旨も伝えた。

続いて、発表の順番を1人ずらして自己紹介を実施した。2回目の自己紹介では、自分の名前の前に好きな食べ物をつけ、3回目の自己紹介では、自分の名前の前に出身中学校名をつけ、さらに、4回目の自己紹介では、名前の前に好きな教科をつけて紹介するよう指示した。全てのエクササイズ終了後、以下に示す質問紙への記入を求めた。そして、3分程度で、思ったこと、感じたことについてグループ内でシェアリングを行った。

### 3. 質問紙

①「積み重ね自己紹介」のエクササイズを体験して、今、ここで思ったこと、感じたことなどについての自由記述と、②SGEを体験して嬉しかったことや楽しかったこと、面白かったこと、悲しかったこと、辛かったことなどについての自由記述と、③今日、体験したSGEをクラスでも体験したいと思うかどうか（はい・いいえの2択）からなるものを独自に作成した。

### 4. 倫理的配慮

質問紙実施前には、この質問紙が学校の成績や本人の評価に一切関係がないことと、データは研究目的でしか使用せず、引用する場合には個人が特定できないようにし、個人のプライバシーは保護されることを話し、全員の了承を得た。

## 5. 分析方法

自由記述については、記述文を意味内容が類似しているものでカテゴリー分析を行った。その際に、1人の記述文の中に複数の意味内容が含まれている場合は、別々に扱った。分析においては、研究者2名の合議に基づいて行った。その他は、単純集計を行った。

## III. 結果・考察

### 1. 4回の「積み上げ自己紹介」を体験しての感想について

「積み重ね自己紹介」のエクササイズ体験について回答を求めた自由記述では、159名の対象者の内128名が回答し、258個の具体的な記述文が抽出された。これらから、エクササイズに対する評価的な130記述を抽出しカテゴリー分析をした(Table 1)。その結果、記述文は、次の6カテゴリーに分類された。「1. 良かった」、「2. 楽しい」、「3. 大変」、「4. 覚えられた」、「5. 個性への興味」、「6. 難しい」であった。

「1. 良かった」、「2. 楽しい」の肯定的な記述は60個(46.2%)、「4. 覚えられた」という達成感を記述したものは24個(18.5%)、「3. 大変」、「6. 難しい」という否定的な記述は33個(25.4%)であった。

「3. 大変」の26個の記述や「6. 難しい」の7個の記述については、名前や好きな食べ物、好きな教科などを覚えることへの否定的な感情を示している。この点については、グループのメンバーに聞くことに恥ずかしいや失礼という感情があったように思われるので、今後のエクササイズではこの点への対応も考慮する必要があるといえよう。

#### (1) 「1. 良かった」について

「1. 良かった」を含む記述は33個(25.4%)であった。具体的な記述では、「相手のことを知ることができて良かった」、「名前を覚える機会を得て良かった」、「クラスの自己紹介より種々のことを知ることが出来て良かった」、「話をするきっかけとなったので良かった」などの記述が多く見られた。榎本(2000)が指摘したように、相互理解活動では不安を抱くことが多いことから、「相手を知る

機会」、「名前を覚える機会」、「話をするきっかけ」を必要としていることがうかがえる。

#### (2) 「2. 楽しい」について

「2. 楽しい」を含む記述は27個(20.8%)であった。具体的な記述では、「ゲーム的・遊び的で楽しい」、「気軽に楽しめた」、「趣味などを知ることが出来て楽しい」、「好きな教科・食べ物などを知ることが出来て楽しい」などの記述が見られた。ここでも、友人に関する情報を知ることによって肯定的な記述をしており、相互理解活動を行う機会の重要性がうかがえる。また、「ゲーム的」、「遊び的」、「気楽さ」のような、相互理解活動を気楽に行えることの重要性もうかがえる。

#### (3) 「3. 大変」、「6. 難しい」について

「3. 大変」を含む記述は26個(20.0%)、「6. 難しい」を含む記述は7個(2.7%)であった。具体的には、「覚えるのが大変」、「名前を間違えてはいけないと思大変」、「最後は大変」、「全部覚えなくてはいけないので大変」、「記憶力が無いから大変」などの記述が見られた。これらのことから、名前や他の情報を間違えることを嫌う傾向がうかがえる。今回のエクササイズでは、間違えることや、忘れたらメンバーに聞くことは許容することをインストラクション時に伝えていたが、それでも間違える、思い出せないことに不安を抱えていることがうかがえた。相互理解活動時に不安を助長することは望ましいことではないので、今後の課題としていきたい。

#### (4) 「4. 覚えられた」について

「4. 覚えられた」を含む記述は24個(18.5%)であった。具体的な記述は、「何度も繰り返したので覚えられた」、「名前を覚えられた」、「好きなものなどを組み合わせて覚えられた」、「覚えることに慣れた」などの記述が見られた。これらの記述から、繰り返し言うことで、名前を覚えられることを実感してもらえたと思われる。また、名前だけでなく、好きなものなどと組み合わせて覚えると良いことも実感している様子や、「名前をただ覚えるよりも好きなものと合わせて覚えたら早く覚えられると思った」などという記述から、名前を覚える際のこつを掴んだ生徒がいるこ

とが伺える。

(5) 「5. 個性への興味」について

「5. 個性への興味」に関する記述は13個(10.0%)あった。具体的な記述は、「個性的な人が多い」、「人はそれぞれ違うんだ」、「友達の内面

を知ることが出来た」、「みんな違って個性的でいい」などの記述が見られた。20分程度のエクササイズの中で、名前だけでなくグループのメンバーの内面や個性の違いにまで興味を持つ生徒がいることがうかがえる。

Table 1. 「積み重ね自己紹介」のエクササイズを体験しての感想

カテゴリー	具体的記述
1. 良かった (回答数：33、25.4%)	名前を覚えて良かった
	相手のことを知れて良かった
	クラスの自己紹介で言わなかったこととか色々知れて良かった
	積み重ね自己紹介をして名前も覚えられたし今まで知らなかったことを知ることができたので良かった
	名前を覚える良い機会となって良かった
2. 楽しい (回答数：27、20.8%)	人の話を聞いている時にその人に興味を持って聞いて話せたのでよかった
	思っていたより気まずくなくて楽しく話せた
	次第に「これ記憶力のゲームだ」と楽しく積み重ね自己紹介できた
	ちょっとしたことから会話が起き少しの時間でも気軽に楽しむことができた
	中学校名や好きな食べ物、好きな教科を知ることができて楽しかった
3. 大変 (回答数：26、20.0%)	友達のことをすぐに分かる遊び的なものだったので楽しかった
	色んな趣味とか聞けて楽しかった
	覚えることが大変で難しいなと思った
	最後の方の順番になると覚えるのが多くなって大変
4. 覚えられた (回答数：24、18.5%)	後になるにつれて覚えるのが大変で人の名前を間違えてしまうと失礼で申し訳ないと感じた
	順番が最後のほうになるとだんだん難しく暗記力が無い私は大変だった
	初めは覚えられなかったが何度もやったので覚えられた
	名前と顔を覚えられた
	〇〇さんの隣の～と続けて言うことで友達の名前とか頭にインプットされて効率よく覚えられた
5. 個性への興味 (回答数：13、10.0%)	名前をただ覚えるよりも好きなものと合わせて覚えたほうが早く覚えられると思った
	名前だけではなくて好きな食べ物とか一緒に言っていたので「〇〇が好きな××さん」という風に覚えることができた
	個性的な人が多いと思った
	人それぞれ本当に違うんだと実感した
6. 難しい (回答数：7、5.4%)	名前だけでなくその人の好きな教科・食べ物・出身中学など皆の内面を知ることが出来た
	みんなの好きなことを聞いたけどみんなばらばらで好きなことやものが違って個性的でいい
	人の名前を覚えるのは難しいと思った
	最初言うのは簡単だけど最後に言うのは難しい
記述数合計 130(100%)	最初に言うのはやりやすいけど最後に言うのはかなり難しい
	最初に言うのは簡単だったけれど後になると沢山覚えられないといけないので難しかった

## 2. SGE を体験しての感想について

SGE を体験しての感想について回答を求めた自由記述では、159名の内128名が回答し、180個の具体的記述文が抽出された。これらをカテゴリー分析した (Table 2)。その結果、記述文は、次の10カテゴリーに分類された。まず、他者に関する記述が挙げられていた「1. 他者理解」、「2. 他者からの受容感」の2カテゴリー、続いて、自己に関する記述が挙げられていた「3. 自己への気づき」、続いて、SGE のグループ体験とワークの内容に関する記述が挙げられていた「4. グループ体験」、「5. ワークの楽しさ」、「6. ワークの難しさ・不満足」の3カテゴリー、続いて、SGE 終了後に関する記述が挙げられていた「7. 友達づくりのきっかけ」、「8. ワーク継続のニーズ」の2カテゴリー、続いて、「9. 全体的な感想」、「10. 感想なし」の2カテゴリーであった。

全体的に見ると、「5. ワークの難しさ・不満足」の全19個の記述と、「3. 自己への気づき」の10個中4個の記述の合計23個 (12.8%) において、ワークを振り返ってのネガティブな感想が述べられた。それ以外の残る157個の記述 (87.2%) は、SGE からのプラスの影響やポジティブな感想が述べられており、全体的には、SGE を肯定的にとらえていることがうかがえる結果であった。以下では、具体的記述について細かく見ていく。

### (1) 「1. 他者理解」、「2. 他者からの受容感」について

「1. 他者理解」は記述数が25個 (13.9%) と、全体の10カテゴリーの中でも一番多かった。このカテゴリーはさらに、「良かった」、「楽しかった」、「嬉しかった」、「面白かった」、「新たな発見」と5つのサブカテゴリーに分類された。

具体的な記述は、前述の「積み上げ自己紹介」の感想の結果と似ているものが多く、他者理解が嬉しさや楽しさ、面白さという感情と結びついた体験となり、良かったと認識されたことがうかがえた。

もう一つの「2. 他者からの受容感」は、19個の記述があり、「名前を覚えてもらった嬉しさ」、「他者から受容された嬉しさ」の2つのサブカテ

ゴリーに分類された。特に、他者から名前を覚えてもらったことの嬉しさに関する記述が19個中12個と多くを占めた。他には、「みんなが自分のことを一生懸命に覚えてくれるのを見て、とっても嬉しかったし、相手の人が自分のことを知ってくれるのはとても嬉しい」などの他者から受容された嬉しさに関する記述が挙げられた。

これらより、まずは自分の名前を覚えてもらったという体験が他者から自分が受容された体験ととらえられたことがうかがえる。まだ他者のことがよくわからない状況にいる新入生にとっては、SGE で他者とふれあい、学校・学級への所属感や安心感のようなものを感じられた体験となったのかもしれないと考えられる。

### (2) 「3. 自己への気づき」について

「3. 自己への気づき」は、10個 (5.6%) の記述があった。内訳は、プラス面の内容の記述が6個あり、残る4個はマイナス面の感想であった。まず、プラス面の内容の記述は、「新たな自己発見」と「不安の消失」の2つにサブカテゴリー化された。具体的には、「人と話をするのがとても苦手で、今までずっと会話を避けてきたが、エンカウターは、人と話をするための訓練になって、会話が好きになれそうな感じがした」や、「人見知りをしてしまうので、あまり話せないことが不安だったが、みんなと気さくに話せて、とても嬉しかった」というもので、SGE の有益性を感じたことがうかがえた。

一方、マイナス面の記述は、「覚えられない辛さ」と、「他者の反応への不安」の2つにサブカテゴリー化された。多かった記述は、名前を覚えるワークで、記憶力のなさを辛い体験として述べたものであった。さらに、自分の発言に対する他者の反応が、意外なものであったことによる不安感を述べた「他者の反応への不安」に関する記述があった。これらは、記述数は少ないが、配慮すべき記述であり、場合によっては、ワーク後に個別指導によるフォローアップをする必要性を示唆するものであると思われる。

Table 2. エンカウンターを体験しての感想

カテゴリー	サブカテゴリー	回答数	具体的記述
1. 他者理解 (回答数：25、13.9%)	良かった	8	お互いのことを自己紹介を通じて、知ることができたので良かった。 みんなのことをいろいろ知ることができて、とても良かった。
	楽しかった	6	みんな、個性豊かで楽しかった。 人の意外な所を見ることができて、けっこう楽しめた。
	嬉しかった	5	意外な一面を知り、その事でたくさん笑顔になれたことが嬉しかった。 理解できることは嬉しさと楽しさがあると思った。
	面白かった	5	自分以外の人の意見や考え方を間近で聞いたり見たりできたので、面白かった。 みんな、それぞれ好きなものが違って、色々なが出てきて面白かった。
	新たな発見	1	とっても面白い子がたくさんいて、新しい発見ができた。
2. 他者からの受容感 (回答数：19、10.6%)	名前を覚えてもらった嬉しさ	12	みんなに名前を覚えてもらえて嬉しかった。 今まで、名前を間違えられたのが悲しかったけれど、今日のワークで覚えてもらったので、とても嬉しかった。
	他者から受容された嬉しさ	7	自分の好きなものを人に覚えてもらえることは、思っていたよりも嬉しかった。 みんなが自分のことを一生懸命に覚えてくれるのを見て、とっても嬉しかったし、相手の人が自分のことを知ってくれるのはとても嬉しい。
3. 自己への気づき (回答数：10、5.6%)	新たな自己発見	3	人と話をするのがとても苦手で、今までずっと会話を避けてきたが、エンカウンターは、人と話をするための訓練になって、会話が好きになれそうな感じがした。 自分が不思議な感性を持っている人と見られていたなんて、びっくりした。
	不安の消失	3	人見知りをしてしまうので、あまり話せないことが不安だったが、みんなと気さくに話せて、とても嬉しかった。 臆病な私には、こういう体験も一策だなと思った。
	覚えられない辛さ	3	自分には記憶力がなさすぎる。 記憶力の悪い自分には辛い体験だった。
	他者の反応への不安	1	自分が普通に発言したことに対して、なぜか笑っている人がいたので、自分の発言がちょっと変かなと思った。
4. グループ体験 (回答数：23、12.8%)	対話の楽しさ・嬉しさ	8	いろんな人と話せて楽しかった。 会話が止まることなく時間をみっちり使って交流できたことが楽しかった。 自分の話した話題から、話が発展して、色々話せるようになって楽しかった。
	交流体験の楽しさ	6	すぐに同じグループの人と仲良くなれたので、嬉しかった。 同じクラスの人でも、まだ入学したばかりなので少し緊張していたが、他の人たちがとてもフレンドリーに話しかけてくれたので、結構楽に接することができた。
	グループ体験の楽しさ・面白さ	5	グループが同じというだけで、話すきっかけにもなり、おしゃべりできて楽しかった。 みんなで笑いながらできたので楽しかったし、より一層友情が深まった気がした。
	他者のフォローの嬉しさ	4	私かわからないところを同じグループの人に聞いてみると、優しく教えてくれたので、とても嬉しかった。 みんな笑い合っ、わからなくなったら教えてあげたりしたので、仲良くなれたと思う。
5. ワークの楽しさ (回答数：23、12.8%)	ワークのやり方の楽しさ	8	ゲーム自体はとっても楽しくて、友達の意外な一面がみれて、面白かった。 ワークがゲーム感覚で楽しくできたので、みんなと打ち解けられた気持ちになれた。
	ワークが難しい・大変ゆえの面白さ	7	ワークで覚えるのは大変だったけれど、みんなでわいわいできたので、楽しかった。 人前で話すのは難しかったけれど、色々知ることができて嬉しかった。
	ワークの内容の楽しさ	5	積み重ね自己紹介は楽しかった。 こんな単純な話題で笑い合うことができて良かった。
	エンカウンターの良さ	3	エンカウンターで友達に自分のことも少し知ってもらえて、私もグループの人達のことを知ることができたので良かった。 エンカウンターを通じて、まだ性格などがわからなかった子と楽しく会話することができた。

6. ワークの難しさ・不満足感 (回答数：19、10.6%)	名前を覚えられない難しさ・辛さ	11	グループ全員のコメントを記憶し、自分のコメントも発言するのが大変だった。 最初に言うときは、簡単で、余裕があったけれど、最後の方になると、名前などを覚えるのがとても大変で辛かった。
	ワークの実施方法・内容に対する不満足感	6	マイクの調子が悪く、話が聞こえにくかった。 うるさくなってしまって、先生の指示がしっかりと聞けなかったのが少し残念だった。 グループの人数が少なかったと思った。 4人グループだと、そこまで「積み重ね」のむずかしさが出ていない気がした。
	その他	2	1番最後になった時、名前を思い出してもらえない子がいてかわいそうだった。 「シーン」となることが辛かった。
7. 友達づくりのきっかけ (回答数：13、7.2%)	友達づくりのきっかけになった嬉しさ・楽しさ	10	話しかけたくてもかけられない子と話ができて良かったし、嬉しかった。 初めての人も仲間良く話せるきっかけになって、とても嬉しかったし楽しかった。 エンカウンターがあったから、たくさん友達できて、良かった。
	対人関係の深まり	3	みんなときずなを深められた。 友達との距離が縮まったことが一番嬉しかった。
8. ワーク継続のニーズ (回答数：3、1.7%)	またやりたい	3	またやりたい。 今回と違うメンバーとやってみたい。
9. 全体的な感想 (回答数：18、10%)	楽しい・面白い	17	なんかすべてが面白かったし楽しかった。 悲しかったことと辛かったことは全くなかった。
	その他	1	中等部の人たちは、みんな、仲が良くて良いなと思った。
10. なし (回答数：27、15%)	なし	27	なし
記述数合計		180	(100%)

### (3) 「4. グループ体験」、「5. ワークの楽しさ」、「6. ワークの難しさ・不満足」について

これら3カテゴリーは、SGEのグループ体験とワークの内容に関して記述されており、その内、プラスの内容が述べられた「4. グループ体験」と「5. ワークの楽しさ」は、各23個（各々12.8%）と記述が多かった。残る「6. ワークの難しさ・不満足」（回答数19個、10.6%）は、マイナスの内容が述べられていた。

まず、「4. グループ体験」については、さらに、「対話の楽しさ・嬉しさ」、「交流体験の楽しさ」、「グループ体験の楽しさ・面白さ」、「他者のフォローの嬉しさ」という4つのサブカテゴリーに分類された。具体的な記述は、前述の「積み上げ自己紹介」の感想の結果と同じようなものが挙がった。

続いて、ワークに関しては、「5. ワークの楽しさ」（23個の記述）と「6. ワークの難しさ・不満足」（19個の記述）という二極の記述が見られた。まず、「5. ワークの楽しさ」は、さらに「ワークのやり方の楽しさ」、「難しい・大変ゆえ

の面白さ」、「ワークの内容の楽しさ」、「エンカウターの良さ」の4つのサブカテゴリーに分類された。

一方で、「6. ワークの難しさ・不満足」も19個と多くの記述があった。これらは、さらに「名前を覚えられない難しさ・辛さ」、「ワークの実施方法・内容に対する不満足感」、「その他」という3つのサブカテゴリーに分類された。具体的には、「名前などを覚えるのが難しかった」という記述が19個中12個と多かった。さらに、「マイクの調子が悪く、話が聞こえにくかった」や「グループの人数が少なかったと思った」という記述に見られるような「ワークの実施方法・内容に対する不満足感」が挙げられた。また、他者が名前を覚えてもらえない状況を見て「かわいそうだった」と感じたというような他者への同情に関する記述や、グループ内での沈黙について「辛かった」と感じたというような沈黙の辛さというグループ体験であったがゆえの感想が見られた。これらは、SGEを継続実施する際に検討する必要がある記述といえよう。

#### (4) 「7. 友達づくりのきっかけ」、「8. ワーク継続のニーズ」について

「7. 友達づくりのきっかけ」は、13個 (7.2%) の記述があり、特に、「友達づくりのきっかけになったことの嬉しさ・楽しさ」の記述が10個と多かった。

「8. ワーク継続のニーズ」については、3個 (1.7%) の記述があり、具体的には「またやりたい」という、SGEの継続希望という内容だった。これらからは、学校教育の中で、人間関係づくりのワークを提供していくことへの生徒側からのニーズがうかがえた。

#### (5) 「9. 全体的な感想」について

18個 (10.0%) の記述があり、そのすべての記述がプラスの内容であり、その具体的な内容は「楽しい・面白い」という全体的な感想を述べたものであった。

#### 3. ワークへの今後の希望について

今回の体験をクラスでも体験したいかについて2択で回答を求めた結果、「はい」が56.3% (128人中72人)、「いいえ」が18% (128人中23人) であり、約6割の者がクラスでの実施も希望していた (Table 3)。また、「その他」については、「どちらでもない」と欄外に記述されていた回答で、11.7% (128人中15人) あった。以上より、学級というより大きなサイズの集団での実施についての期待があることがわかった。一方で、実施に関してはどちらともいえない心境がある者の存在もうかがえた。

Table 3. 今後、SGEをクラスでも体験したいと思うか

				人(%)
1. はい	2. いいえ	3. その他	4. 無回答	合計
72(56.3)	23(18.0)	15(11.7)	18(14.1)	128(100)

#### 4. SGEの感想とSGE実施に対する希望との関連について

前述のカテゴリー分析で「ワークの難しさ・不満」について記述した19名と、「自己へのネガティブな気づき」について記述した4名の今後の実施希望を Table 4 に示す。

その結果、65% (19名中15名) の者が、実施を希望した。よって、ネガティブな内容の感想が記述されたものの、今後、学級集団の中で再度やってみたい気持ちは持っている者がいることがうかがえた。一方で、実施を希望しないと回答した者は4名おり、周囲のざわつきにより、指示が聞き取りにくかったことや、ワークの大変さなど、実施者側の配慮や工夫・改善の必要性を示唆する重要な記述をした者であり、今後の課題と思われた。

Table 4. SGEの感想と今後の希望との関連人(%)

	ワークの難しさ・不満 足感あり	自己へのネガティブな 気づきあり	合計
1. はい	12	3	15(65.2)
2. いいえ	4	0	4(17.4)
3. その他	3	1	4(17.5)
4. 無回答	0	0	0
合計	19(82.6)	4(17.4)	23(100)

#### IV. 全体考察

以上より、多くの生徒が、楽しさや嬉しさといった肯定的感情とともに、SGE体験からプラスの影響を受けたことがうかがえた。また、自ら新たな友人関係を築き上げることへの悩みや不安を抱える者が少なからずいる中、楽しみながら人間関係づくりを体験できるSGEを実施することは、生徒にとっては有益だったことがうかがえ、今後の学校生活への適応につなげるという意味においてもSGEの実施は意義のあることといえる一面がうかがえた。

ただし、体験で感じたことには個人差があり、楽しいなどの意見が良いなどというように一律な回答を期待し、それを効果があると評価することは危険であると思われた。

水野 (2009) や原田・田中 (2006) は、SGEが、本来必要な準備や配慮が欠如したまま、安易に教育現場で実施される現状について注意を促している。そして、SGE実施による効果ばかりに着目して、安全性への配慮を疎かにしてしまう危険性を指摘しており、まさに本研究においてもこの点における示唆が得られた。



さらに、今回の体験は、4人という小グループでの体験であり、そこでの高い満足度が伺えたということであり、この体験がその後の学校生活にまで般化し、満足度や達成感が持続するものなのかどうかは今後も継続研究を行う必要があると言えよう。

の者がクラスでの実施も希望した。一方で、ワークの内容や実施環境に関する改善点も明らかとなった。

(2011年10月3日受稿)

## 引用文献

- 榎本淳子 1999 青年期における友人との活動に対する感情の発達的变化 教育心理学研究, 47,180-190.
- 榎本淳子 2000 青年期に友人関係における欲求と感情・活動との関連 教育心理学研究, 48,444-453.
- 原田友毛子・田中輝美 2006 構成的グループ・エンカウターの校内研修会におけるリーダーの働きかけ—実施への効力予期をたかめるために— 教育カウンセリング研究, 1,12-21.
- 國分康孝(編) 1992 構成的グループ・エンカウター 誠信書房
- 水野邦夫 2009 学生集団に対する継続的構成的グループ・エンカウ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紀要, 5,113-123.
- 文部科学省 2011 学校基本調査結果概要
- 田上不二夫 2004 不登校 日本教育カウンセラー協会 編 教育カウンセラー標準テキスト初級編, 図書文化, pp184-192.

## 要旨

本研究では、高等学校1年生の女子生徒159名を対象に、新入生オリエンテーションにおいて構成的グループ・エンカウター(SGE)を実践し、その効果を検討することを目的とした。具体的には、自己紹介といった内容のワークを実施した後、自由記述の質問紙を実施し、体験に関する感想やSGEに関する感想、継続実施の要望を検討した。

その結果、多くの生徒が今回の体験やSGEに対して肯定的な感情を述べていた。また、約6割