

## 第7回実践事例研究会

# スコットランドにおけるいじめ解決プログラムの実際について

話題提供者 センター客員教授（エジンバラ大学教授） パメラ・マン

2000.3.25

前回 (p.62~p.65参照) の講演では、学校でのいじめに取り組むためにスコットランドで行われているアプローチ全般について話した。前回強調したことは、resource packsを開発する、教師に対して現職教習を実施する、反いじめネットワークやウェブサイトを作る、という3点であった。今日は、学校内でポジティブなエトス(ethos)を創り出すことによっていじめ問題への助けとなるような二つの実践的戦略に焦点を当てる。私が話す最初の戦略、「サークル・タイム」は、日本の企業で始まったもので日本文化の一つの特徴ではないかと思う。そして、二つ目の戦略、賞賛と報償のシステム(Praise and Reward Systems)は、米国により密接な関係がある。これらは必ずしも日本の学校には現実的や適切ではないと思われるかもしれないが、面白いアプローチだと思ってもらえると幸いである。

### 「サークル・タイム」

「サークル・タイム」の利用は、企業で長年使われているクオリティ・サークルから発展したものである。普及に大きな役割を果たしたジェニー・モーズリーは、「クオリティ・サークルが企業で用いられたのは、経営者と現場労働者の間に生じる障壁を乗り越えるためであり、日本の品質に対する高い評価は、主としてこのアプローチを広範囲に用いたことによるものである。」と述べている。また、サークル・タイムは、ソーシャルグループワークや問題解決に焦点を当てた治療的アプローチに起源を持つものである。

現在、この方法はイギリス中の学校で広く利用され、スコットランドの多くの小学校ではこの方法を定期的に利用し、中学校にも導入し始めている。この方法は、ポジティブなエトスを創り出し、いじめ問題により効果的に対処することを目指した学校の全体方針の一部として、その利点がますます認められるようになってきている。もし、この方法が注意深く導入され、対象となる子供たちの年齢や発達段階に適した技術やリソースでそれを支えるならば、これはどの年齢段階の子どもにも使うことができるだろう。

まず最初に、適切な状況を作ることの必要性から話したい。最も適当な参加人数は、6人から18人である。これ以上になると、全員がその過程に十分に参加することが難しくなる。必要な用具は、円形に並べた椅子か座布団のみである。テーブルや机は障害物になったり、時には参加したくない意思をもつ子どもが頭をもたせかける支えになることがあるので使うべきではない。サークルはできるだけ完全な円形にし、各人の顔が他の参加者すべてから見えるように注意しなければならない。多くの学校では、議論をうまく進めるために、「発言者の目印(talking object)」を使うこともある。「発言者の目印」は熊のぬいぐるみやかわいいおもちゃ、クッション、木やプラスチックの置き物など何でも可能であり、それをサークルの中で廻し、それを持つ人だけが話することができる。

次に、教師の役割についてであるが、教師はサークルの一部となり、皆と同じ種類の椅子、または座布団に座る。これは、この出来事が特別な教室活動であり、ここでは教師は指導者であるよりもむしろまとめ役(facilitator)であることを示す。教師には、参加者が合意したルールを守り、個人個人の感情を保護し、適当な活動が準備されているようにするという特別の責任がある。また教師は、生徒が絶えずルールを破る場合には、そのセッションを終わらせる覚悟をしておかなければならない。これは特にティーンエイジャーのサークルの場合に起こり得ることであるが、1回のセッションの失敗でこの方法を断念しないことが大切である。参加者は自分自身の発言や行動に責任を持つことが励まされるが、一部の生徒はこのような活動に慣れるのには時間がかかるからである。

サークル・タイムのルールに関して最も重要なことは、全員でルールについて話し合い合意しなければならないということである。これは最初に行わなければならない活動の一つである。話し合わなければならない基本的なルールは、以下の三つである。

- ①一度に一人の人しか話さない（発言者の目印がこのルールを守るのに役立つだろう。）

②もしも話したくない時は、パスすることができる。

③発言者をけなしたりしない。

最初のルールは、秩序を生み、参加者が他の人の意見を聞くようにするのに役立つ。2番目と3番目のルールは、参加している子ども達の感情の安全性を保障するのに役立つ。恥ずかしいと思うことについて無理やりしゃべらされたり、自分が心から信じていることを話して、たとえ大多数の人がその考えに反対だとしても、それだからかわれたりするようなことがあってはならない。これら以外に他のルールを付け加えてもよい。

サークル・タイムにおいて最も大切なことは、ポジティブな状態を保つことである。このサークル・タイムが、すべての生徒が嫌っている授業時間のように否定的な活動になる可能性はある。教師は、「それはとても面白いですね」「ありがとう。それは非常に役に立ちます」など出来る限り肯定的なコメントを与え、リードしなければならない。仮に、オープンディスカッションの場でよくある例として「学校のトイレがくさい。」というような否定的な意見が出た場合、教師は、他の生徒達にその不平を繰り返させるよりは、解決策を出させるようにすることが大切である。すなわち、過ぎ去ったことを繰り返す述べることよりも、問題解決に焦点を当てたアプローチが重要なのである。

サークル・タイムをどう始めるかについてであるが、各セッションをゲームで始めるのが望ましい。これは、参加者全員がリラックスし、また議論のきっかけを作るのにも役立つ。例えば、参加者間の信頼を築き上げるのに使えるゲームとしては次に述べるようなものがある。参加者が2人組になり、最初の人、相手の顔の正面からちょうど30cm離れたところに自分の手を出す。2番目の人は、最初の人、手をゆっくり動かす間、30cm離れたこのポジションを保つようにしなければならない。決められた間隔を維持するために、爪先立ちで背伸びしたり、床まで顔を下げたりすることになるので大騒ぎになる可能性もあるがこれを黙って行われなければならない。ルールを破ればそれでアウトで、1分間続けたら今度は役割を交代する。このゲームは、信頼の本質についての議論の前に行うことができる。また、ウェブ作りは、協力を推進するために使え、推測ゲームは質問する技能を高めるのに使える。聞く技能を高めるのに、2人1組のゲームが使える。2人組のそれぞれが、自分自身に関する面白いことを二つ三つ相手に言い、それぞれが相手の面白い話を繰り返して、紹介し合う。さらに、買い物リストゲームも、幼い子どもの聞く力を伸ばすために使える。これは、参加者がサークルのメンバーが言った物

の名前を覚えなければならないというものであるが、かなり集中力が必要なものである。

議論はさまざまな形で行われる。教師は最初に、グループで合意したルールを確認し、順番に意見を言ってもらう。最初は、参加を活発にするために、論争にはならないタイプの議題から始める。例えば、「私の大好きな活動」「私の友人」などである。セッションが続くにつれ、参加者は自信を高め、自分自身をもっと外に出すようになっていく。「自分の人生で最良の日」「自分の人生で最悪の日」などのテーマで始めると、グループにとって非常に意味深い、時には感動的な意見が出ることもある。教師は、傷つきやすい参加者がけなされないように配慮しなければならない。例えば、グループで「自分の人生で最良の日」について話し合われた時に、8歳の少年が「僕の人生で最良の日は、家族から離れた日だった。自分の人生で最悪の日は、3歳の時に自分の父親が家に火をつけた日だった。」と語ったことがあった。この少年の発言は、グループのメンバー一人ひとりに考えさせる非常に感慨深いものであった。このようなテーマを扱うと、グループのメンバーの心を動かす感動的な意見が出てくることがある。

次に問題解決についてであるが、サークル・タイムは、教師または生徒が認識した問題の解決を助けるのに使うことができる。課題や問題は、ブレインストーミングや、「この学校の最も良い点」「この学校の最も悪い点」などの意見交換で認識できるだろう。現実的な問題が認識された場合、セッションが終わる前に、少なくとも一つの建設的な提案に合意するようにする必要がある。例えば、トイレ問題に関して、ジョンとサラが校長先生と話し合いの時間を持つよう、J先生が手配するようにするというのである。

いじめ問題との関連については、サークル・タイムは、いじめ防止の上で重要な役割を果たす。これは、子ども達の聴く力や共感の技能を高めるのを助け、他者の尊重や自尊心を高めることができる。このフォーラムの中で、いじめの本質やその影響をじっくり考えたり、学校コミュニティの全員が貢献して反いじめの規定を作るときにも使うことができる。さらに、特定の問題に対応するために使うこともできる。例えば、子ども達の間で特定のグループがいじめ行動にかかわっている場合、これはサークルの中で自由に議論できる。別の例としては、ある生徒が変わっていると思われ、そのために社会的に除外されている場合、サークル・タイムの議論は、人とは違っていることという個人の権利に焦点を当てて始めることができる。こうすることによって、仲間はずれにさ

れている個人に注目を集めることなく、孤立の原因について反省を促すことができる。ただし、サークル・タイムが、飛び飛びに行われる活動になると、その価値は大きい下がっていく。しかし、サークル・タイムの原理が学校の方針全体に組み入れられ、生徒同様大人達によっても実践されれば、学校のエトスに本質的な違いをもたらすことができる。いじめを完全に止めることはないだろうが、学校方針の作成に子ども達をかかわらせ、より多くの小事件が明るみに出て、よりケアリング的な雰囲気高めるのに役立つだろう。また、子ども達は、「けなさない」という規則を、サークルの外にも適用するようになり、このルールが破られた時は、友達や教師にも、それを指摘するようになるだろう。

### Praise and Reward Systems (賞賛と報償のシステム)

賞賛と報償のシステムの起源は行動主義的心理学にある。現在では学校で利用できる規律ある行動を促進するためのコマーシャルパッケージを支えるものである。手短かに言うと、これらのパッケージは、明確なルールを設定したり、報償やルール違反に対する罰則を明確に示すことで、子どもたちの行動に大きな違いを生み出すことができることを示している。これらのシステムの本質は、子どもたちが行動の仕方を選ぶことができるという信念に基づくものである。良い行いを認めたり誉めることや、悪い行いを罰することによって、良い行いは促進される、と信じられている。多くの解説者の主張によれば、学校はほとんどの場合、たいていの幼い子どもたちの悪い行いにばかり反応し、良い行いを認識したり強化していない。そのようなやり方はあまりにも単純過ぎるし、行動が起こった前後関係を見せず、行動の全責任を個人に委ねているのではないかという批評がある。これらの批評にもかかわらず、賞賛と報償のシステムは、現在スコットランドの多くの小・中学校で実施されている。教師も生徒もこの賞賛と報償のシステムを好み、一般に生徒の行動に有効な効果をもたらしていることが報告されている。賞賛と報償のシステムの細かいやり方はいくつかの種類があるが、それらに共通の特徴もいくつかあげられる。

まず、ルールの設定について話したい。明確な規則が設定される必要がある。学校の報告では、規則の数は誰もが覚えられるように少ない方が好ましいとされている。多くの学校では、学校全体で3～4個の規則、教室にも同じ程度の数の規則がある。時には、ある特定の科目には、その特別な状況を考慮してもう一つ余分の規則がある。例えば、理科や保健体育のクラスには安全のための

規則がある。これらの規則は肯定的な表現で示されている。次にあげるのは、教室の規則の典型的なものである。

- ・時間通りに、礼儀正しく、必要な物を持ってきなさい。
- ・先生が説明をしている時は、作業をやめ、よく見て、よく聞いて、言われたとおりにやりなさい。
- ・課題には全力を尽くして取り組みなさい。また他の人も全力が尽くせるようにしなさい。
- ・もし発言したいことがあれば手を上げ、先生からの指名を静かに待ちなさい。

先生たちの報告によれば、規則をどのようにすべきか、また、それらの規則がなぜ必要なのかを決める過程に生徒や保護者が参加すれば、これらの規則への敬意は高まる。認められた規則は教室や学校中に掲示して、みんなに規則がどのようなものであるかを思い出させる。

次に、罰則についてであるが、規則を破った場合、その結果どうなるかは明確に決められている。生徒や保護者が協力して罰則を作り出した場合に最も効果がある。教室の規則を破った場合の罰則の例としては、次のような例がある。罰則はそれほど厳しくないものからしだいにその厳しさを増していく。

- ・言葉での警告
- ・生徒を他の席へ移動させる
- ・罰として課題を与える
- ・生徒を他の教室へ移動させる
- ・放課後の居残り (留め置き)
- ・主任、教頭、校長など上の方の先生の所へ行かせる
- ・教室から退室させる
- ・親に知らせる

スコットランドの教師にとって、これらの賞賛と報償のシステムの中で最も斬新な側面は、良い行いを認めてあげることである。私達は良い行いを認めることよりも、悪い行いに気づいたり反応することによってずっと慣れている。教室における教師の会話に関する研究が示すところによれば、教師が誉めることはとてもめずらしい。教師の会話のほとんどは、指示を与えたり、何かを説明したり、課題や仕事をまとめることに関連している。たとえ個々の教師が生徒を誉めたり励ます場合でさえ、生徒の努力を認識するための明確なシステムなどはほとんどなく、対照的に、悪い行いを認識するための明確なシステムはしっかりある。賞賛と報償のシステムには良い行いを正式かつ公に認めることが含まれる。認めてあげることが賞賛である。現在利用されている個々のシステムは、それぞれの学校の個々の状況によってさまざまである。典型的なものとしては、良い行いや努力の印として、教師がごほうびのカードをあげたり、宿題ノートにスタンプ

を押したりシールを貼ってあげるといったものがある。各スタンプは得点に代わる価値を持ち、その得点の合計で銅賞・銀賞・金賞が決まり、最も価値ある賞として、学年の集まりや全校集会の場で表彰される。学校は独自の賞や証書をデザインし、中高等学校の学年の集まりや小学校の各クラスは独自の特別なデザインを作ることも可能である。生徒の保護者は子どもたちへの表彰について知らされ、表彰式に参加することができる。学年が低い場合は、良い行いをしたことや努力したことを先生に肯定的な意味で知らせてあげることもある。このことは、普段良い行いよりもむしろ規律を守らないことなどのために生徒に会うことに慣れている先生にとって、かなり大きな変化をもたらす。もちろんこれらのシステムが規律に関するすべての問題の万能薬では決していないが、これらのシステムを使っている学校では、環境が改善されると報告されている。

学校は、賞賛と報償のシステムが有効であるために検討されるべきいくつかの問題点をあげている。

- ・罰則や報償を与える教師の間で、そのやり方が一貫していること（の必要性）

これは、システムを立ち上げ、その原理を説明し、教師の自律性を減らすために長時間議論することを意味している。

- ・システムがどう機能しているかを定期的にチェックし、良い行いと悪い行いの指摘パターンを見て、科目間での違いを調べ、一貫性を保つような措置をとること
- ・マクドナルドのクーポン券などの金銭的価値のある報償や、遅刻を許したり宿題を免除するなど、学校の課題が価値のないものであることを意味する報償は避け

ること

- ・誉める場合は純粹に誉めるべきであり、お決まりのものや意味のないものにならないようにすること
- ・システムを新鮮で意味あるものにしておくこと—新入生が来る年ごとに、それらは改めて紹介される必要があること

賞賛と報償のシステムは、生徒の良い行いや努力を認めることによって学校のポジティブなエトスの確立を助けることができる。例えば、いじめのような場合に役立つ。ほとんどの学校は悪い行いに対処するためのシステムや、生徒のスポーツや学業面を認めるためのシステムは持ち合わせている。しかし、最近まで生徒の良い行いを認めてあげるためのシステムを持っている学校はあまりなかった。もし、システムを支えるための原理に関する議論を十分にしたり、共通理解をはからず、表面的な飾りの部分だけが導入されたとするならば、システムはすぐに失敗に終わってしまう。さらに、賞賛と報償のシステムは、ポジティブな関係という学校全体のエトスの全体像の中での一部を形成するものでなければならない。別の言葉で言うならば、そのようなシステムは学校の深い意味での構造や価値と一致するものでなければならない。もしそうでなければ、それらは生徒の行動に関する問題に応急処置をするに過ぎなくなる。これらの賞賛と報酬のシステムを経験したほとんどの学校は、それらが規律の乱れを少なくしたり、感情面や行動上の深刻な問題を抱える生徒を援助するのに役立つと報告している。しかしながら、もちろんこのような生徒を助けるには更に別のサポートや援助も必要となってくると思われる。