

短大生に対する対人関係ゲームの実践報告 —グループアプローチからみえる学生の課題—

森田 裕子*

* 帝京短期大学 生活科学科

要 旨

学生にとって友人との関係を上手く築けるか否かは、その後の学生生活を送る上で大きな課題となりかねない。しかし、自ら積極的に関係性を築こうとする行動にはつながりにくい傾向もみられる。そこで、1年生を対象に、1) 教室内で 2) 授業前の短時間に 3) 固定された場所を使用し 4) 大きな動作や運動を用いないという4つの状況の下、継続的に対人関係ゲームを実践した。学生の自由記述から、体験が関わるきっかけとなったことや他者に対する気づきにつながったこと等が示された。また、友人関係の満足感が上がった一方で、自身の進路意識や学習面についての課題も明らかとなった。

キーワード：対人関係ゲーム、限られた教室空間、グループアプローチ

I はじめに

大学への進学率が高まるなか、短期大学への進学者数は平成に入ってから過去最低を更新している¹⁾。どの大学でも様々な特色を生かし学生確保に向けた取り組みが実施されるなか、短期大学の場合、実質はほぼ全入に近い状況が続いている²⁾。その一方で、進学動機が不明確で学業意欲の低い学生や、学業意欲の高い学生であっても不登校や休学・退学に至る学生がある³⁾ことも指摘されており、課題も多いのが現状である。特に、近年では大学生の不登校の問題も取沙汰されており、その要因として「学業意欲の低下」「学業不振」「進路の迷い」「孤立」「メンタルヘルス上の問題」「経済的問題」「アルバイトやサークル活動中心の生活」などが挙げられている³⁾。また、中村・松田⁴⁾は、「入学目的の明確さおよび友人関係の良好さは、大学不適應、大学満足、就学意欲のいずれに対しても影響する要因である」と述べており、友人関係が大学生活に大きな影響を与えることは、これまでの研究^{5,6)}でも指摘されている。

学生の志望動機を見てみると、自身が何らかの形で世話になった経験を有し、身近なイメージから進路選択を行っている学生も少なくない。しかし、養護教諭養成課程を例にとってみると、憧れを抱きながらも職務について十分な理解がないなど、自身の進路に関する意識が明確にならないまま進学してくる学生も多い。短期間で資格取得を目指す短期大学の場合、入学と同時に専門科目からスタートし、タイトなスケジュールで学習に取り組む必要がある。特に教職科目

を選択する学生は、入学一年後には教員採用試験の受験が控えており、4年制大学とは比較にならないほど厳しいスケジュールをこなすこととなる。さらに、実際の学校で養護教諭に求められる期待は大きく、職務の幅も広い。児童・生徒との関わりだけでなく、保護者、教職員、外部の専門機関等、様々な人との関係性を築きながら、連携する力が求められている。このような力を2年間で身につけるためには、基本的な学力に加え、人と関わるのが好きであること、周囲と協力しながら物事に取り組める力が必要となる。

しかし、学生の現状をみると対人関係を起因とする問題も生じやすい。SNSの普及により入学前からすでにグループが出来上がっていることも多い。新しい友人関係を築く機会を逃すと大学生活への不適應を起こす確立が高くなる⁷⁾ことも指摘されている通り、友人との関係を上手く築けるか否かはその後の学生生活を送る上で大きな課題となりかねない。コースの特徴として必修科目が多く、限られた同じメンバーで講義を受けている。また、女子学生が多いことから小グループが形成されやすく、閉鎖性も生じやすい。自身のことを理解して欲しいという気持ちはあるものの、傷つく（と感じる）ことへの恐怖感から、自ら働きかけることをしない傾向も見受けられる。この点は「人見知りなので、気軽に声をかけて欲しい。」という入学当初のスピーチからもうかがえる。つまり、『自分からは声をかけられないが、声をかけてくれれば話します。』なのである。したがって、対人関係を築くことの必要性は感じているものの、自主的に多くの人に働きかけることが苦手な学生には、きっかけを作る必要

がある。「親しい仲間がいる」ことは、基本的な安心につながり、大学生活を送る上での土台となるものと考えられる。このため、早い段階から仲間づくりを行うことが、不安要素の軽減につながるものと考えられる。

以上を踏まえ、短大生を対象とした対人関係ゲーム・プログラムの実践について報告する。

なお、グループアプローチには様々な方法がある。特に、構成的グループ・エンカウンター⁸⁾（以下SGE）と混同されることも多いため、相違点について示しておく。

SGEについて田上⁹⁾は、「人間関係を基にした出会いによって自己理解・他者理解を深め、自己成長を促すことを目指すものであり、思考・感情・行動に影響するエクササイズを実施後、振り返りの中で人と人が本音で心に触れあうことで、メンバーがお互いに自己成長するものである」と述べている。したがって、自我を揺さぶることもある。一方、対人関係ゲーム⁹⁾とは、人と人をつなぐ質の高い集団をつくるカウンセリング技法である¹⁰⁾。不安・緊張を緩和するために、身体運動反応と楽しいという情動反応を活用したプログラムで、不安の抑制止といった拮抗動作法や、SGEの技法が取り入れられている¹¹⁾。また、対人関係ゲームは、実施する集団が学級などの日常集団であることを意識し、ゲームで自身が体験した内容を語ったり、他者の体験を聞いたりするにとどめ、あえて本音を語ることを求めない¹²⁾。特に、集団になじめない人の存在を意識し、振り返り用紙に記入するだけにとどめることも多い⁹⁾。

以上の特徴を踏まえ、本研究の実践は、周囲との関係づくりを目指すものであることから、対人関係ゲームを活用することとした。

II 対象および実施方法

1. 対象

養護教諭養成課程に在籍する1年生33名のうち、当日の欠席者を除く31名を分析対象とした。

2. 実施期間

2016年4月から7月までの精神保健講義期間

3. 実施条件

1) 教室内で 2) 授業開始時の短時間に 3) 固定された場所を使用し 4) 大きな動作や運動を用いない、という4つの制約の下、実施可能なゲームを選択し、プログラムを組み立てた。なお、実施の際は、毎回違う座席に違う相手と着席するようにプログラムを

工夫した。

なお、分析にあたり、学生個人を特定するものではないこと等、倫理的配慮について説明を行った。また、実施に際し本学研究倫理委員会の承認を得ている。

4. 実施内容

前期ではできるだけ多くの仲間と関わる機会を作ることが目的でもあり、毎回座席や一緒に座るメンバーも異なるように展開した。特に前期のクラスメートとの関わりでは、不安、緊張の高さが目立つ。このため、不安や緊張を抵抗感なく低減できるじゃんけんゲームを中心に、非言語で実施できるプログラムや、自身との共通点を見つけるゲームを中心に展開した。

中期・後期では、これまでのゲームに加え、自身の意見・考えを発表する、他者の考えを聞くなど、言語化するゲームを取り入れた。主な実施内容をTable.1に示す。

Table.1 段階別実施項目

初期	ひたすらじゃんけん、後出しじゃんけん、あいこじゃんけん、パスデライン、自己紹介（誕生月、好きな食べ物、好きな花、好きなアーティスト）、ビンゴ（好きな食べ物・彼氏の条件）、足し算トーク、さけとサメ
中期	ひたすらじゃんけん、後出しじゃんけん、あいこじゃんけん、どびん・ちゃびん・はげちゃびん、キャッチ、ウェビング（keyword：コミュニケーション）
後期	じゃんけん、小テストでディスカッション、ことばの花束を作ろう（あいうえお）、自分の長所・短所、ビンゴ（養護教諭に必要な力）、聞く練習・聞かない練習

5. 評価および分析方法

実施後に感想および自己の変化について自由記述で回答を求めた。また、授業開始初期と後期に大学生活について質問紙調査を実施した。

授業開始初期の質問紙では、大学生活に対する期待感について、「友人関係」「学業」「教員との関係」「進路意識」「大学生活」の5項目を設定し、「とても期待している」から「全く期待していない」の5件法で回答を求めた。後期には実際に大学生活を送った上での満足感として、同様の5項目について、「とても満足」から「不満足」までの5件法で回答を求めた。

III 結果

1. 対人関係ゲーム実施後の感想から

対人関係ゲームを体験した感想として、85%が良かったと回答した（Figure.1）。その理由として、普段あまり話さない人と話すきっかけになった点や、自分とは違う考え方や価値観を知ることができたという

感想が挙げられた。

一方、「良くない」と回答したのは12%で、「移動が面倒だし、隣が会話したことない子だと面倒。」といった意見が挙げられている。また、「合わない人と一緒」や「うるさい人と一緒」に活動することが嫌だったという感想が挙げられており、自身の抵

抗感や苦手意識がある学生にとっては、条件が整わなければ楽しくないといった感想を持つことがわかった (Table.2)。

自由記述の内容から、クラスのメンバーであっても「よく知らない人」「普段話さない人」といった言葉が目立つように、日常的にクラス全体でほぼ同じ講義

Table.2 対人関係ゲーム・プログラム実施後の感想

自由記述	関わるきっかけ	<ul style="list-style-type: none"> ・よく知らない人と話す良い機会だと思う。 ・いろんな人の意見を聞けたことと、普段あまり関われない人と話すことができた。 ・楽しかったです。普段話さない人と沢山話せる機会が持ててとても有意義な時間でした。 ・最初は動くのが面倒くさいなと思っていましたが、あまり話さない人と関わる機会が増えたとし、何より企画が面白かった。 ・面倒だと思ったこともあるが、いつもあまり話さない子としゃべる機会ができてよかった。 ・席を移動するのは正直面倒だと思ったが、普段話さない人と話す機会だったため、有難かった。 ・精神保健でグループ活動をするとは思っていなかったけれど、あまりしゃべっていなかった人と話すようになり、良い機会。 ・普段話さない人たちとも話せたとし、良いコミュニケーションを取る学習にもなったと思う。 ・体を動かしたり、話したことのない子たちと会話するきっかけになったのでとても良かった。 ・知らない一面を見れたり、あまり話さない子と話せたりとても楽しかった。 ・あまり話さない人もこの時間でよく話すようになったと思う。(2) ・知らない子たちと関わって楽しかった。(2) ・いろんな人と仲良くなるきっかけができた。(2)
	気づき	<ul style="list-style-type: none"> ・クラス全体での授業がほとんどなので、仲良く過ごすためには少しでもコミュニケーションを取る努力をお互いがし、そういった機会を作ると良いと思った。 ・最初の方は全然話したことのないことグループになって抵抗はあったけど、今思うとグループ活動がなかったら仲良くなれていなかったと思う。 ・グループで話し合っただけ同じ意見でも一人ひとり言葉は違うので、そこからその人の性格が少しだけだけ見えるところが楽しかった。 ・他の授業であまりやらないので新鮮だった。ずっと講義だと眠たくなっちゃうし、他の人と意見交換したり楽しい考え方なども聞けてすごく良かった。 ・様々な考えを持つ人と話せて楽しかった。 ・苦手な人でも良いところを見つけられた。 ・クラスにまとまりがでて、みんなを知るきっかけになったので、とても良いと思った。 ・最初はあまり話さない人とのグループ活動は少し嫌でしたが、先生になったら苦手な人も関わることになるし、少しだけ話せるようになってきたので良かった。 ・その人の人となりを知れるので楽しかった。 ・意見交換することで、自分とは違う価値観を知ることができたりして、人をもっと知ろうという気になった。 ・最初はあまり話さなくて自分の意見も言えなかったけど、今はみんなと話せるようになったので、今は自分の意見も言えるようになった。
	楽しさ	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しかった。 ・週の最後に少しでも楽しい時間があってよかった。 ・みんなが参加してやる授業始めだったので楽しかった。 ・気分転換になったので楽しかった。
	否定・課題	<ul style="list-style-type: none"> ・移動が面倒だし、隣が会話したことない子だと面倒。 ・あまり楽しなかった。 ・わりと楽しかった。でも合わない人と一緒だったり、うるさい人と一緒だと少し嫌でした。

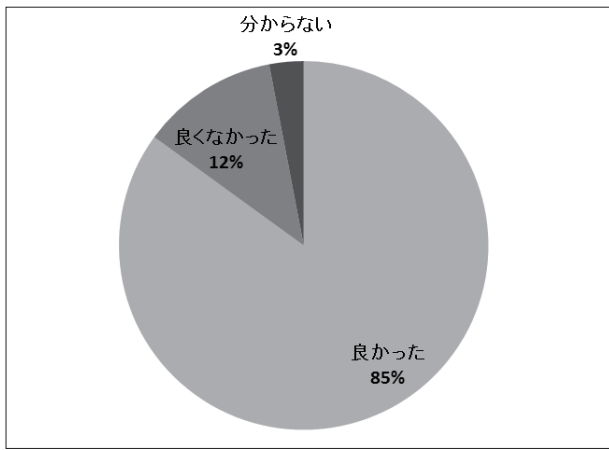


Figure.1 対人関係ゲームを体験した評価 (n=31)

を受け、所属しているメンバーが変わることはない状況にも関わらず、限られたメンバーとしか会話や交流がないことが明らかとなった。その一方で、この体験が「関わるきっかけ」となっていることも示された。また、最初は抵抗感があったが、体験を通してそれぞれの違いに気づき、他者のことを知ることができた、良いところを見つけることができたなど、体験を通しての気づきが大きいことも示された。

2. 入学時の期待感と現在の満足感の比較

入学時の期待感の得点をもとにみると、最も高い数値を示したのは、進路意識 (3.81) で、次いで学業 (3.55)、教員との関係 (3.26)、大学生活 (3.16) と続き、最も低かったのが友人関係 (3.10) であった。

次に、前期講義終了時点の満足感をもとにみると、最も高い数値を示したのは、友人関係 (4.19)、次いで教員との関係 (3.58)、進路意識 (3.55)、学業 (3.39) と続き、最も低かったのが「大学生活」 (3.29) であった。期待感では高い数値を示してい

た「進路意識」 (3.55)、「学業」 (3.39) がいずれも低下した。

「友人関係」「学業」「教員との関係」「進路意識」「大学生活」の5項目について、入学時の期待感と現在の満足感の平均値を比較したところ、「友人関係」のみ有意な差が認められた ($t(30)=3.47, p<.01$) (Table.3)。友人関係については、入学後に自身が変化したと感じている項目のなかでも示されている (Figure.2)。友人関係に関する自由記述の内容を Table.4に示す。このなかで、友人関係が不安であっ

Table.3 入学時の期待感と現在の満足感

養護教諭 (n=31)	入学時の期待感		現在の満足感		
	平均値	(SD)	平均値	(SD)	
友人関係	3.10	1.25	4.19	1.05	**
学業	3.55	1.06	3.39	0.84	n.s.
教員との関係	3.26	1.06	3.58	0.89	n.s.
進路意識	3.81	1.08	3.55	0.93	n.s.
大学生活	3.16	1.24	3.29	1.04	n.s.

** $p<.01$

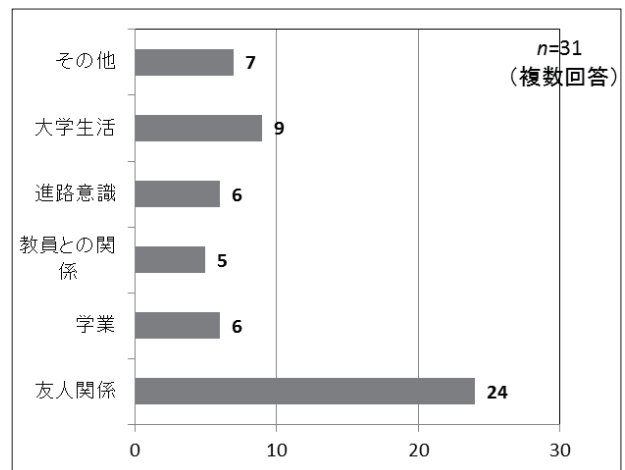


Figure.2 変化した項目

Table.4 友人関係に関する自由記述

- ・気が合う友人はできないと思っていた。
- ・学業に集中したいから友人を作るつもりはなかったが、できるととても楽しく、生活がより良いものになった。
- ・年下の子とうまく付き合えると思っていなかったから。
- ・一番悩んでいた友人関係が順調なので大学生活も充実している。
- ・同じ目標を持つ人たちがたくさんいることに刺激と安心が生まれたから。
- ・一緒にいて楽しく、同じ目標を持った仲間がいることが学業・大学生活・友人関係の3つの項目に満足している要因だと思う。
- ・初めて女性だけしかいない学校に来たが、女って面倒くさいと思う。
- ・一番の不安は友人関係でした。でもたくさん友人もでき、毎日楽しく生活できるのも友人のお陰だと思う。(2)
- ・新しい場所に行くときはいつも不安。でも、気軽に話せる友達ができ、満足している。
- ・養護教諭になるための勉強をする場と割り切っていたので、大学生活には期待していなかったから。

たことも述べられている。また、「気が合う友人はできないと思っていた。」等、友人関係について最初から大きな期待を持っていなかった学生も多いことがわかる。また、同性の友人関係の難しさも挙げられている。これらの結果から、友人関係が上手く構築できることが学生生活にも影響を与えていることが示されている。

3. 変えたいと思う項目・状況について

変えてみたい項目として多く挙げられたのが、学業、進路意識の2項目であった（Figure.3）。

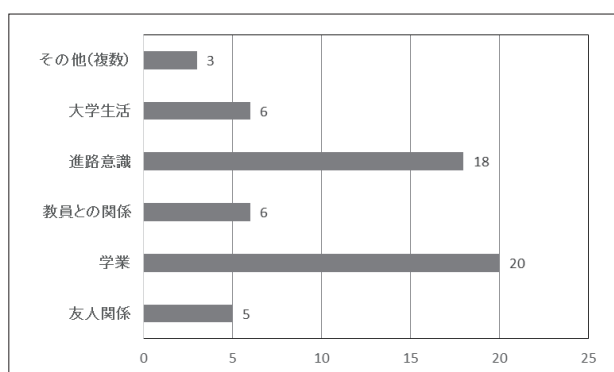


Figure.3 変えたいと思う項目・状況
(n=31, 複数回答)

学業について自由記述をみると、「うまく勉強できない。」「勉強の仕方に不安を感じている。」といった勉強の仕方がわからないことに加え、本人の意欲の問題が挙げられている。この点は進路意識でも同様に、課題として挙げられている。特に、進みたい進路に進めるかという不安の大きさが目立つ。さらに、大学生活では自身の思い描いていたものとのギャップが大きいことが挙げられている（Table.5）。

IV 考察

1. 対人関係ゲームの実施結果について

今回は 1) 教室内で 2) 授業前の短時間に 3) 固定された場所を使用し 4) 大きな動作や運動を用いないという制約の下で、グループアプローチを実践することが条件であった。本来は、野外や体育館等広い場所を活用したプログラムが多く、活動の醍醐味が味わえるのが対人関係ゲームの特徴でもある。しかし、今回は教室内という限られた条件下で、有効なプログラムを組み立てることが課題でもあった。展開として、不安や緊張の緩和に効果的なじゃんけんを中心とした内容を取り入れ、限られたスペースであっても有効に実施することができた。

実施後の感想に挙げられていた「知らない子」、

Table.5 変えたいと思う項目・状況に関する自由記述

自由記述	つ学 い業 てに	<ul style="list-style-type: none"> ・うまく勉強できない。 ・周りからの刺激がある。 ・勉強の仕方に不安を感じている。 ・自分でしっかり復習できていないから。 ・思っていたよりやる気が出ない。授業に対して意欲がなかなかわかない。
	進路意識	<ul style="list-style-type: none"> ・今やっている授業に意欲が出ない。 ・進みたい進路に進めるか不安。 ・周りからの刺激がある。 ・本当に養護教諭になれるか不安、迷い。 ・進路に不安。 ・自分が思っていたより編入先がなかった。
	大学生活	<ul style="list-style-type: none"> ・想像と全く違った。周囲の意識と自分の意識が全く違い、周囲に対していらつきを感じ、常に疲れているから。 ・思っていた大学生活と違った。 ・バイトを始めて少し辛い。 ・入ってみて割と忙しく、思っていたのなんか違う。 ・もっと自由だと思った。高校生みたい。 ・年下の子たちという意識が入学前は強かったが、実際はみな真面目でとてもいい子ばかりだった。
	関係師との	<ul style="list-style-type: none"> ・過保護すぎるくらい先生は生徒の問題に介入してくれていることに驚いた。 ・すぐ面倒を見てくれる。先生が熱心。 ・先生方が相談にものってくれるから。先生大好き。
	その他	<ul style="list-style-type: none"> ・大学に落ちて短大になったので最初はあまり色々なことに期待していなかったけど、良い先生や友人がいて相談にものってくれるので、ここに来てよかったと思うようになった。 ・すべてに関して、思った以上の忙しさ。

「よくわからない子」、「普段話さない子」という言葉からもわかるように、クラスではほぼ毎日同じ時間割で過ごしていても、関わるメンバーは限られており、日頃の友人関係の希薄さが伺える。しかし、短時間での取り組みがきっかけとなり、様々な気づきが生まれていた。「知らない子」「よくわからない子」「普段話さない子」への認識が少しずつ変化した様子が伺える。慣れないと思う相手や良く知らない相手に対する不安・緊張、他者からどう思われるのかといった感覚が強い学生にとって、簡単な身体運動や楽しい情動反応を活用したプログラムを体験することで、不安・緊張が緩和されたことが推察できる。今回のプログラムでも、じゃんけんゲームを多く取り入れた。一見単純なゲームの繰り返しに見えるが、声を発し動作を行うじゃんけんは、意識せず自然に不安や緊張を和らげることに繋がっている。さらに、一緒に座席に着く相手を毎回変えたことで、必然的に会話が生まれたことも影響している可能性がある。学級に入る不安・緊張と同時に、学級集団側の受け入れる不安・緊張を緩和するための技法⁹⁾として開発された対人関係ゲームのねらいに沿った結果ともいえる。

自由記述をみると、「楽しかった」という感想も挙げられている。また、「最初は面倒だと思った」ものの、実際にやってみて「面白かった」「話す機会」ができた等の感想もある。プログラムの体験を通して、普段は関わらない人と関わり、異なる考えや価値観に触れることが「楽しい・面白い」と感じる体験につながったものと考えられる。人と共に楽しむ感覚は、実際の体験を通してのみ学べることであり、対人関係ゲームの体験を通して、関わる機会を設定することの必要性が示されたものといえる。

これまでの研究からも、初期には単純に勝敗を意識していた対象者（対象集団）が、様々なプログラムを通して次第に仲間と協力し、折り合いを付けることができるようになり、同じゲームを実施しても、その内容は大きく異なっていくことが指摘されている¹²⁾。今回の実践ではチームプレイを必要とする内容や、折り合いを付ける内容までには達していない。しかし、自由記述で示されているように、関係性を作るきっかけとしての意義は大きかったものといえる。

その一方で、否定的な感想も挙げられている。「合わない人」、「うるさい人」、「会話したことない子だと面倒」といった言葉も挙げられていることから、自身の考えにそぐわない相手とは関わろうとしない、これまでの対人関係の持ち方がうかがえる。しかし、対人援助職を志望する学生にとっては、仕事をする上で人と関わる力が重要な要素となる。対人関係に課題がある学生に対するプログラムの検討も必要と感じ

る。学生自身の気づきも含め、早期に関わる機会を積極的に設定していくことで、学生同士の関係性の構築につながられるものと考えられる。

また、教師に対する学生の印象や、実施する側の教師にも変化があることが推察される。この点は信頼関係の構築につながる可能性があるが、心理的な距離感については測定しておらず、今後さらに検討する必要がある。

2. 期待感と満足感の比較について

期待感と満足感の比較では、「友人関係」、「学業」、「教員との関係」、「進路意識」、「大学生生活」の5項目のうち、満足感が有意に高かった項目は友人関係だけであった。「期待感と満足感で変化している項目とその理由」で、友人関係に関する自由記述をみると、気が合う友人はできないと思っていた等、最初から期待を持っていなかった様子がみとれる。しかし、その反面、一番の不安は友人関係という記述に示される通り、新しい環境で新たな対人関係を築くことへの不安の大きさがうかがえる。この点は野土谷・西谷⁵⁾指摘に通じる結果であり、友人関係が大学生活を送る上で重要な意味を持つことを示唆している。対人関係ゲームでの関わりを通して、個々の異なる意見や価値観に触れることは双方の理解につながっていることが推察される。しかし、友人関係の満足感の変化については、様々な要因が関わっていることが考えられるため、今回の取り組みに限った効果とはいえない。しかしながら、友人関係の満足感が上がったことは、一定の評価につながるものといえる。

3. 変えたいと思う項目・状況について

変えたいと思う項目・状況では、友人関係に関する項目は挙げられていない。友人関係に関する不安が軽減され、他の課題に目が向いている結果ともいえる。変えたいと思う項目・状況には進路意識、学業が多く挙げられている。この2項目については、入学時の期待感で高い数値を示していたものの、現在の満足感では有意差は認められないものの平均値自体は低下している。

自由記述をみると、進路に関する不安や、授業に意欲が出ない、学業では、やる気のなさや意欲がわかないといった状況に加え、勉強の仕方や自分自身で復習できていない等が挙げられている。特に学業に関しては、短期大学の場合、免許や資格取得のために必要な必修科目を2年間に凝縮しており、専門科目を中心としたカリキュラムのため、基本的な基礎学力は必要不可欠である。しかし、実際には学習の仕方に苦慮している現状がうかがえる。それに付随して、進路意

識についても自身の現状を踏まえ、目標や課題がより明確になった半面、不安が高くなっているものと考えられる。この点は水野ら⁸⁾の指摘と一致する。また、中村・松田⁴⁾は「入学目的の明確さ」に加え「授業理解の困難さ」は大学不適応に直接影響する要因であることを示しており、今回の学生の状況についても同様に、不適応につながる可能性を示すものと考えられる。さらに、大学生活では様々な点で自身が思い描いていたものと違ったことに対する不満や不安、経済的な面での問題があることも推察される。しかし、今回の記述だけで分析するには不十分であり、今後の検討課題としたい。

今回、対人関係ゲームの実践が学生同士の関わりや、関係を築くことのきっかけとなったことが示された。また、友人関係は大学適応や満足感とも影響し合うことが示されていることから^{5,7)}、早期から計画的かつ継続的な実践を行う必要があるものとする。今後は、継続的な実践に向けた具体的なプランの設定や、積極的に対人関係を築くことが苦手な学生を対象としたアプローチについても検討を行いたい。

文献

- 1) 文部科学 平成28年度学校基本調査 文部科学省 Retrieved from www.mext.go.jp/component/b_menu/.../1375035_1.pdf (2017年7月)
- 2) 清水一彦 短期大学をめぐる現状と課題——再生に向けた新たな戦略—— 短期大学シンポジウム報告書 公益財団法人大学基準協会 (2012年)
- 3) 藤田長太郎 大学生の不登校 大学のメンタルヘルスの現状と課題、そして対策 全国大学メンタルヘルス研究会, 1-9, (2015年)
- 4) 中村真・松田英子 大学生の学校適応に影響する要因の検討——大学不適応、大学満足、就学意欲に着目して—— 江戸川大学紀要, 23, 151-160, (2013年)
- 5) 野土谷真弓・西谷健次 親しい友人に対する自己開示と大学生活満足度の関連 作大論集, 2, 215-224, (2012年)
- 6) 井森澄江・伏見友里 大学期における女子大学生の対人関係の形成と大学への適応 東京家政大学附属臨床相談センター紀要, 17, 35-51, (2017年)
- 7) 水野邦夫・田積徹・炭谷将史・多胡陽介 大学新入生の大学適応を促進する授業プログラムの検討 聖泉論叢, 15, 125-140, (2008年)
- 8) 國分康孝 構成的グループ・エンカウンター 誠信書房 (1992年)
- 9) 田上不二夫 (編) 対人関係ゲームによる仲間づくり 学級担任にできるカウンセリング 金子書房 (2003年)
- 10) 岸田幸弘 対人関係ゲームが学級集団の育成に功を奏する条件 学苑・初等教育 学科紀要, 884, 42-50, (2014年)
- 11) 大澤靖彦・田上不二夫 対人関係ゲームの動向と展望 東京福祉大学・大学院紀要, 6 (1), 87-107, (2015)
- 12) 伊澤孝 田上不二夫 (監) 学級の仲間づくりに活かせるグループカウンセリング 対人関係ゲーム集 金子書房 (2015年)

Practice Report of Social Interaction Games to a Junior College Student: The Problem Seen from Group Approach

Hiroko MORITA *

* Department of Living Science, Teikyo Junior College

Abstract

To develop good relationship with your friends in your college life is an important issue. However, it seems somewhat difficult for college students to develop such relationship proactively. Therefore, we continuously conducted social interaction games over first year Junior College student.

To conduct them, we set 4 conditions, (1) Can play the game in the classroom, (2) Can play the game in a short time at the beginning of class, (3) Play the game at the fixed location, (4) No large motion is allowed for the game.

The statement of impression freely described by the students showed that they found the opportunities to interact with others, understand others through the experience. Moreover, they found that their satisfaction with own relationships with friends improved. On the other hand, they also became aware of the issues regarding their career development and study.

Keywords : Social interaction games, Limited classroom space, Group approach