

論文

特別活動における「笑育」の取り組みが キャリア発達に及ぼす効果

— 大阪市 A 中学校の場合 —

青 木 信 一

〔抄 録〕

「笑育」とは、アナウンサーや漫才師・芸人などを学校に派遣し、プロのアドバイスの下、子ども達が実際に台本から漫才を作り、人前で発表するという活動を通して、基礎的・汎用的能力や21世紀型スキルの育成をめざす、松竹芸能独自のプログラムである。

本稿では、A中学校と松竹芸能との協働による、特別活動の時間を使った「笑育」の取り組みに着目し、「笑育」が子どものキャリア発達に及ぼす効果を明らかにすることを目的とした。「笑育」が、楽しい思い出づくりのためだけの行事ではなく、子どもの基礎的・汎用的能力の育成に有効な方策である、という仮説を立て、4件法によるアンケート調査と、テキストマイニングによる自由記述の調査から検討した結果、一般化という観点では、課題が残るものの、「笑育」の取り組みが、子どものキャリア発達を促す有効な方策のひとつとなりうる、と提言するにいたった。

キーワード：「笑育」、キャリア教育、特別活動の時間、基礎的・汎用的能力

1. はじめに

A中学校は、大阪市南部に位置し、各学年5学級・全校生徒数が550名を超える、市内では大規模校に属する。学校教育目標を「心～魅力ある生徒の育成～」と掲げ、その実現に向けて、校内組織であるキャリアグループ¹⁾を中心に、学校教育の柱の一つとして、基礎的・汎用的能力の育成を目指し、様々なキャリア教育の取り組みを進めている。その成果が認められ、平成31年1月には、キャリア教育優良学校として、文部科学大臣表彰を受賞した。

それらキャリア教育の取り組みの一つである「笑育」は、21世紀型スキルの育成を目指し²⁾、松竹芸能が提案するプログラムである。本稿では、松竹芸能との協働により実現した、第1学

年での取り組み（対象生徒 176 名，実施期間と回数は，平成 28 年 9 月から平成 29 年 2 月の全 14 回，主に特別活動の時間を活用）から考察をすすめる。

2. 研究の背景と目的

キャリア教育という文言が，文部科学行政関連の審議会報告等に初めて公的に登場した平成 11 年度中教審答申³⁾以降，様々なキャリア教育施策が展開され，中学校の現場においても，キャリア教育に関する意識や取り組みが定着してきた。平成 23 年度中教審答申⁴⁾では，キャリア教育を「一人一人の社会的・職業的自立に向け，必要な基盤となる能力や態度を育てることを通して，キャリア発達を促す教育」と定義づけ，キャリア教育で育成すべき力として，基礎的・汎用的能力を掲げている。基礎的・汎用的能力とは包括的な能力概念であり，具体的には，自己理解・自己管理能力，人間関係形成・社会形成能力，キャリアプランニング能力，課題対応能力の 4 つの能力により構成される⁵⁾。自己理解・自己管理能力とは，自分ができること・意義を感じることに・したいことについて社会との相互関係を保ちつつ，今後の自分自身の可能性を含めた肯定的な理解に基づき，主体的に行動すると同時に自らの思考や感情を律し，かつ今後の成長のために進んで学ぼうとする力をさす。人間関係形成・社会形成能力とは，多様な他者の考えや立場を理解し，相手の意見を聴いて自分の考えを正確に伝えることができるとともに，自分の置かれている状況を受け止め，役割を果たしつつ他者と協力・協同して社会に参画し，今後の社会を積極的に形成することができる力をさす。課題対応能力とは，しごとをするうえで様々な課題を発見・分析し，適切な計画を立ててその課題を処理し，解決することができる力をさす⁶⁾。キャリアプランニング能力とは，働くことの意義を理解し，自ら果たすべき様々な立場や役割との関連を踏まえて働くことを位置づけ，多様な生き方に関する様々な情報を適切に取捨選択・活用しながら，自ら主体的に判断してキャリアを形成していく力をさす。

一方，中学校学習指導要領⁷⁾では，特別活動の目標を「望ましい集団活動を通して，心身の調和のとれた発達と個性の伸長を図り，集団や社会の一員としてよりよい生活や人間関係を築こうとする自主的，実践的な態度を育てるとともに，人間としての生き方についての自覚を深め，自己を生かす能力を養う。」としている。よって基礎的・汎用的能力の育成をめざすキャリア教育と，特別活動の時間に養おうとする資質や能力及び態度は，深い関わりを持つと言える。

中学校・高等学校のキャリア教育における特別活動の役割について，長谷川（2015）は「キャリア教育の推進を図るうえでは，特別活動は中核的な役割を果たすものと考えられる」⁸⁾と論じている。一方「企業が求める人材育成像とキャリア教育とは必ずしも一致しない状況が生じる可能性があること」⁹⁾，「キャリア教育において重視される基礎的・汎用的能力は，その重要性は認めつつ，本稿で示した各調査データをみると，必ずしも実態と即しているとはいえないこと」¹⁰⁾と指摘している。

本稿では、特別活動の時間を使った「笑育」の取り組みが、子どもの基礎的・汎用的能力の育成に有効な方策である、という仮説から、「笑育」が子どものキャリア発達に及ぼす効果を明らかにすることを目的とする。

3. 「笑育」の実践

(1) 「笑育」とは

「笑育」とは、アナウンサーや漫才師・芸人などを学校に派遣し、プロのアドバイスの下、子ども達が実際に台本から漫才を作り、人前で発表するという活動を通して、基礎的・汎用的能力や21世紀型スキルの育成をめざす、松竹芸能独自のプログラムである。

(2) 学年目標あ・じ・み

学校教育目標「心～魅力ある生徒の育成～」を受けて、この学年では、学年目標を「あいての話を最後まで聞こう」「じぶんの気持ちをしっかり伝えよう」「みんなで協力しよう」の頭文字をとり「あ・じ・み」と設定している。今回の「笑育」でも「あ・じ・み」の実践から、基礎的・汎用的能力を育成することを、活動目標の一つとし、その取り組みを進めた。

(3) 指導計画

全14回の指導計画を表1に示した。

表1:「笑育」指導計画

回	日付	概要	内容と講師	特に育てたい能力			
				①	②	③	④
1	9/13 5限	ガイダンス 「お笑ってどんなもの？」 学年全体 体育館	・今後の学習内容について ・あいうえお作文に挑戦 ・代表が人前に立って発表 講師 チキチキジョニー やのぼん トライアングル	○	○	○	
2	9/13 6限	「漫才のボケを考えよう」 各学級 各教室	・ボケを考えて、芸人と2人1組になり、クラスの前で発表 ・芸人は各学級に1人配置 講師 チキチキジョニー やのぼん トライアングル		○	○	
3	9/28 5or6限	「伝える力を身に付けよう」 学年2つ分け 小体育館	・アナウンサーから伝える力を学ぶ ・滑舌、早口言葉、腹式呼吸 ・読解力、句読点の位置や強弱 ・キャラクターになりきり文章を読む 講師 アナウンサー 遠藤萌美	○		○	

特別活動における「笑育」の取り組みがキャリア発達に及ぼす効果（青木信一）

4	9 / 30 1限	「漫才を体感しよう」 各学級 各教室	・DVDを見る ・チキチキジョニーの漫才ネタからボケを考える ・1枚の絵から人物像を想像する →グループワーク		○	○		
5	10 / 4 5or6限	「キャラクターを演じよう」 学年2つ分け 小体育館	・前回想像し、設定したキャラクターになりきり、全体の前でグループ毎に演じる 講師 トライアングル		○	○		
6	10 / 11 5限	「漫才づくり①」 各学級 各教室	・コンビ発表とネーミング考案 ・好きなもののマップを作り班で共有 講師 チキチキジョニー 巡回	○	○			
7	10 / 11 5or6限	「漫才づくり②」 学年全体 体育館	・マップを元に、漫才のネタを考える ・パターンシートを元に、漫才の台本を考える 講師 チキチキジョニー	○	○			
8	10 / 14 1限	「漫才づくり③」 各学級 各教室	・「好きなもの漫才」台本作りと練習	○	○			
9 10	10 / 20 5限 6限	「漫才発表」 【A 中学校 NO1 グランプリ】 学年全体 体育館	・学年全体の前で全84組が漫才発表 ・上位5組は全校文化祭に出場 ・上位3組は道頓堀角座の舞台に出場 講師 チキチキジョニー やのばん トライアングル			○	○	
11	10 / 21 1限	「振り返り」 各学級 各教室	・笑育のまとめ ・感想文記入	○	○	○		
12	11 / 15 6限	「職業講話」 学年全体 小体育館	・「しごとについて」 講師 松竹芸能 宮島友香氏					○
13	2 / 12 6限	「職業講話」 学年全体 小体育館	・「しごとについて」 講師 チキチキジョニー					○
14	2 / 15 1限	「総括」 各学級 各教室	・笑育の総括	○	○	○	○	

①自己理解・自己管理能力 ②人間関係形成・社会形成能力 ③課題対応能力 ④キャリアプランニング能力

第1時…最初に芸人（やのばん）から、「笑育」を通しての活動目標や計画、約束事について話を聞いた。次に、与えられた題名の各文字を各句の頭文字に置き、複数人で作文を綴る「あいいうえお作文」にチャレンジし、芸人（チキチキジョニー）が実演したあと、実際に代表生徒が、全体の前に出て作文を披露した。

第2時…芸人（トライアングル・やのばん・チキチキジョニー）が各学級に1人ずつ入った。それぞれが芸人の問いに対して、ワンフレーズでボケを考え、芸人と1対1でコンビを組み、学級全員の前で発表した。

第3時…プロのアナウンサー（遠藤萌美）が来校した。国語と理科の教科書の文から、句読点の位置や強弱の付け方次第で人への伝わり方が大きく変わることや、腹式呼吸について学び、滑舌や早口言葉の練習をした。この日の活動や生徒インタビューは後日、ラジオ番組で放送された。

第4時…芸人のネタをDVDで見た後、ワークシートを使い、実際の漫才ネタからボケを記入

する作業をした。その後、各学級5つの班に分かれ、与えられた絵カードに書かれている人物画を見て、班ごとで意見を出し合い、その人物のキャラクターを設定した。

第5時…学年を2チームに分け、班ごとに全員の前に出て、前回設定したキャラクターになりきり、演じる練習をした。

第6時…同学級・同性・出席番号順を基本として、機械的に作った実際のコンビ全84組の組み合わせを発表し、それぞれでコンビのネーミングを考えた。その後、ワークシート「好きなもののマップ」に各自が好きなものを考えて記入し、コンビの相方と内容を共有した。

第7.8時…「好きなもののマップ」を元に「好きなもの漫才」の台本の作成をした。実際に、芸人のアドバイスを受けながら、パターンシートをもとに台本を完成させ、できなかったコンビは、放課後や休み時間を使って自主的に活動した。

第9.10時…「A中学校No.1グランプリ」として、学年全体の前で全84組が実際に漫才を披露した。保護者や職員、松竹関係者やマスコミを入れると、総勢230名を超える観客を前に、それぞれがオリジナリティあふれる漫才を披露した。

活動当初、同学級・同性・出席番号順という条件のもと、あえて機械的にコンビを組んだため、普段は関係性が良くないコンビや、ほとんど会話したことのないコンビもあったが、会話せざるをえない状況におかれたビジネスパートナーからスタートしたコンビを含め、ほとんどのコンビが活動が終わる頃には、当初の大人が抱いた懸念をすっかり払拭するコンビへと成長していた。

「笑育」の取り組みは、漫才を上手に完成させることが目的ではなく、漫才を完成させるための取り組みの過程を通して、その教育目標を達成することが本来の目的である。しかしながら、より行事を盛り上げるために、という松竹芸能からの提案があり、発表会当日は芸人が審査員になり、上位5ペアを入賞、1組ペアを審査員特別賞とした。この6ペアについては、翌週の文化祭の舞台で、全校生徒約700名の前で漫才を披露し、更に上位3ペアについては、後日プロの芸人と共に道頓堀角座の舞台に立ち、客前で漫才を披露した。

第11時…「笑育」を終えて、4件法によるアンケートと、自由記述の感想を書き、振り返りの活動をした。

第12.13時…職業講話として、笑育の松竹芸能プロデューサー、芸人(チキチキジョニー)を講師として招き、職業人の立場からの講話をしていただいた。

第14時…ピア・サポートの要素を取り入れ、各学級で話し合い活動中心に、総活をした。

4. 考察

(1) 事前・事後のアンケート結果の分析

事前と事後に1年生176名を対象に行ったアンケート結果を表2に示した。基礎的・汎用的

能力の育成において、表2の質問項目で、A～Eを自己理解・自己管理能力の育成、FからIを課題対応能力の育成、J～Mを人間関係形成・社会形成能力の育成への効果をはかる質問項目とした。これらの能力は、包括的な能力概念であり、必要な要素をできる限りわかりやすく提示するという観点でまとめたものである。故に、それぞれが独立したものではなく、相互に関連・依存した関係にあるということを補足しておく。また、キャリアプランニング能力の育成については、表1の「笑育」指導計画で、特に育てたい能力としては、第12回から第14回での活動である、職業講話と総括の活動をもってあてていることから、表2のアンケートによる分析ではなく、後述のテキストマイニングによる自由記述からの分析とした。

表2の事前と事後のアンケート結果では、それぞれの質問に対して、4件法（非常にあてはまる・ある程度あてはまる・あまりあてはまらない・全くあてはまらない）で回答、うちポジティブ回答（I非常にあてはまる・IIあてはまると答えた人数）の割合を表している。

表2：事前と事後のアンケート結果（％）

	質問	笑育前		笑育後		上昇率	
		I	II	I	II	I	II
A	自分の短所がわかっている	34	40	40	45	6	5
B	自分の意見を他人に伝えることが得意だ	20	19	25	25	5	6
C	自分の感情をコントロールすることができる	41	31	45	37	4	6
D	人前で話すことが得意だ	18	18	23	22	5	4
E	自分の長所がわかっている	23	22	28	25	5	3
F	物事を筋道立てて考えることができる	24	28	28	32	4	4
G	新しいアイデアを生み出すことができる	18	30	21	34	3	4
H	必要な情報を収集することが得意だ	32	27	35	30	3	3
I	人を説得することが得意だ	10	27	11	29	1	2
J	人の話をきくことが上手だ	26	37	30	40	4	3
K	人の考えを理解し、受け入れようとしている	36	45	40	47	4	2
L	人をまとめることが得意だ	13	18	16	20	3	2
M	人と協力することができる	57	33	56	31	↓ -1	↓ -2

ポジティブ回答の割合から見ると、笑育終了後、ほとんどの項目で上昇がみられた。中でもA・B・Cの項目では、ポジティブ回答の上昇率が10%を超えており、今回の取り組みを通して、特に自己理解・自己管理能力の育成に、大きな効果がみられた。

F・G・Hの項目については、「笑育」実施前のポジティブ回答が約50%程度と低く、今回の取り組みを通して、6～8%の上昇が見られたものの、依然ポジティブ回答の割合は低い。今後は、課題対応能力の育成に特に着目した取り組みを推進していく必要がある。

KやMのポジティブ回答の割合が高いことが、この学年の強みである。一方、D・Lの割合が低いことから、引き続き、人間関係形成・社会形成能力の育成、特にプレゼンテーション活動などを増やしていく必要がある。

Mの項目のみ、「笑育」の取り組み以前に、ピア・サポート活動や、各教科でのアクティブ・ラーニングなどの活動を積極的に取り入れていること、また学年目標の「あ・じ・み」が子ども達の間で定着しつつあることなどから、すでに事前に90%がポジティブ回答をしている。今回の取り組みを通して、自分を内観する機会が増えたことで、逆に若干、伸び率がマイナス傾向となったと言える。

(2) テキストマイニングによる自由記述の分析

① KH Coderの共起ネットワーク

「笑育」最終回である第14回目の授業で「笑育を終えての感想を書こう」と「自分にとって、ためになったと思うことがあれば書こう」という題での自由記述をさせた。本稿では「自分にとって、ためになったと思うことがあれば書こう」の自由記述から、テキストマイニングによるKH Coder³を活用した分析をおこなった。KH Coder¹¹⁾とは、テキスト型データの計量的な内容分析もしくはテキストマイニングのためのフリーソフトウェアであり、テキストから自動的に語を取り出し、頻出語を確認したうえで、それらの語の共起関係を探ることを通して、恣意的になりやすい手作業を極力廃した分析方法である¹²⁾。今回の自由記述は強制ではなく、あくまで、ためになったことが「あれば」記述するという形をとり、対象生徒176名中、記述があった170名を分析対象とした。

まず最初に、KH Coderを用いて「前処理」のコマンドを実行し、文章の単純集計を行った結果165の段落、232の文が確認された。また総抽出語数は5539、異なり語数は562であった。また、文章から自動的に語を取り出すと「利用者」という言葉が「利用」と「者」という2つの語として認識されてしまう¹³⁾ように、必ずしも意図通りの抽出がおこなわれないことがあるため、今回は「笑育」という語を「語の取捨選択」コマンドから強制抽出する語として指定した。

次に、記述に含まれるすべての文章を単語レベルに分解し、それぞれの語の出現頻度を算出した。出現頻度の多い単語から上位150語を示したのが表3である。

表3：頻出150語のリスト

抽出語	出現回数	抽出語	出現回数	抽出語	出現回数
思う	83	出す	6	まし	2
前	79	初めて	6	アナウンサー	2
発表	78	普段	6	セリフ	2
人	54	たくさん	5	一緒	2

特別活動における「笑育」の取り組みがキャリア発達に及ぼす効果（青木信一）

人前	54	楽	5	一生懸命	2
話す	53	慣れる	5	印象	2
漫才	50	芸人	5	遠藤	2
楽しい	30	見れる	5	学校	2
自分	29	今	5	活かす	2
授業	29	相方	5	完成	2
緊張	25	多い	5	感じ	2
考える	24	来る	5	感覚	2
出る	23	ば	4	簡単	2
少し	23	ヘア	4	間違える	2
得意	23	違う	4	頑張る	2
立つ	18	好き	4	気持ち	2
経験	17	自信	4	克服	2
見る	16	初め	4	残る	2
練習	16	早口	4	仕方	2
最後	15	他	4	持てる	2
お笑い	14	大きい	4	取れる	2
コミュニケーション	13	達成	4	出来る	2
笑育	13	発声	4	将来	2
ネタ	11	披露	4	場面	2
苦手	11	分かる	4	色々	2
大切	11	本当に	4	人数	2
面白い	11	友達	4	人物	2
協力	10	良い	4	生徒	2
言う	9	話し合う	4	声優	2
言葉	9	あ	3	絶対	2
作る	9	トライアングル	3	全て	2
笑い	9	悪い	3	全員	2
笑う	9	感じる	3	組む	2
声	9	嬉しい	3	知れる	2
恥ずかしい	8	交換	3	喋る	2
コンビ	7	今回	3	動き	2
意見	7	子	3	特に	2
滑	7	時間	3	内容	2
貴重	7	傷つける	3	難しい	2
教える	7	心	3	拍手	2
嫌	7	深まる	3	班	2
舌	7	性格	3	普通	2
相手	7	大勢	3	舞台	2
体験	7	知る	3	聞ける	2
伝える	7	能力	3	勉強	2
聞く	7	必要	3	勇気	2

ア. 人前で発表する機会を通して、自信がついた。

図1の右上に「発表」「人前」「話す」「思う」「前」などの大きな一群が見られる。実際の子どもの記述からの抜粋を表4に示した。

表4：アに属する記述

- | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">・自分は人前で話すのが苦手やったけど、少しは人前に慣れることができた。・みんなの前に出て発表するのって、面白いなと思った。・たくさん人の前で発表して、勇気が持てた。・いざ発表すると、自分が思っているほどのことではなく、人前に出るのが少し得意になった。・たくさん人前で話すことの大変さがわかった反面、まわりの優しさや温かい気持ちに気づくことができた。・授業中に発表することが平気になった。・やってみて、人前で話したり、相手に何か伝えるのって楽しいと感じた。・人前で話すのが苦手だったけど、少し克服できた。・みんなががんばって発表する姿を見たら、自分も楽しんで発表できた。・人の前に立つのは元々から得意だったけど、もっと得意になった気がする。・久しぶりに人前で話すことができた。・人前で話せる良いチャンスだった。・ふだん人前に出ない私にも、平等に発表の機会があり良かった。 |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

表4の「苦手やったけど」「自分が思っているほどのことでなく」「楽しいと感じた」「楽しんで発表できた」「元々から得意だったけど」などの記述から、自己理解・自己管理能力の育成、「少しは人前に慣れた」「勇気が持てた」「少し得意になった」「平気になった」「少し克服できた」などの記述から、課題対応能力の育成に効果があったと言える。また「久しぶりに人前で話すことができた」や「人前で話せる良いチャンスだった」「ふだん人前に出ない私にも、平等に発表の機会があり良かった」などの記述から、今後、より多くの生徒が人前で発表する機会を増やしていく必要がある。

イ. 言葉のもつ大切さを知った。

図1の左中央に「言葉」「伝える」「大切」「相手」など、アに次ぐ一群が見られる。実際の子どもの記述からの抜粋を表5に示した。

表5：イに属する記述

- ・言葉を伝えるって、簡単に見えて、とても難しいことだなと思った。
- ・大きな声で分かりやすく、言葉を相手に伝える方法を学ぶことができた。
- ・私は滑舌があまりよくなって、相手に言葉を伝えるのが苦手だったけど、大切なのは気持ちを込めることだと思い、少し自信がついた。
- ・漫才が完成するまでには、相手の意見を聞いて、自分の意見を言って、時に衝突し、勉強になった。
- ・相手を傷つける言葉は絶対に言うてはダメということを知った。
- ・人の話を聞く大切さ、思ったことを相手に伝える大切さがよくわかった。
- ・しゃべり方だけで印象が大きく変わることを知った。
- ・笑いには、いい笑いと悪い笑いがあり、言葉や伝え方をちょっと間違えると、悪い笑いになってしまうと知った。
- ・言葉は凶器にも魔法にもなるということを学んだ。
- ・人に聞いてもらいやすい話し方を意識してから、友達と話している時、「えっ？」と聞かれることが少なくなった。
- ・笑育を経験して、学年目標のあじみを考えるようになった。

表5の「とても難しいことだなと思った」「言葉を相手に伝える方法を学ぶことができた」「大切なのは気持ちを込めること」「時に衝突し、勉強になった」「相手に伝える大切さがよくわかった」「言葉は凶器にも魔法にもなる」「学年目標のあじみを考えるようになった」などの記述から、人間関係形成・社会形成能力の育成に効果があったと言える。

ウ. 普段できない貴重な体験ができた。

図1の下に「貴重」「体験」「初めて」など的一群、図1の左上に「コンビ」「最初」「面白い」など的一群が見られる。これら2つの群に関係する、実際の子どもの記述からの抜粋を表6に示した。

表6：ウに属する記述

- ・みんなでアイデアを出し、協力し合ってネタが完成。相方がいないとコンビは成立しないし、相方がいたら人を笑顔にできる。それって奇跡だと思った。
- ・普段はできない体験。私は「やるならとことんやろう」と思った。この体験はまた次の道へとつながるはず。自分の心の中で点数をつけたら200点!
- ・初めての体験ばかりで緊張したが、芸人さんに励まされ勇気が出た。
- ・最初緊張したが、やり終えた後、達成感があった。
- ・いつもは見ている側の漫才を、逆の立場ですること、いい経験になった。
- ・現役アナウンサーの方に発声練習を学んだおかげで、大きな声で発表できた。
- ・他の人のキャラになりきるなど、初めての体験ばかりで、すごくためになった。
- ・初めての体験をする中で、いつもは見れないみんなの良い面が見れた。
- ・自分たちの力で試行錯誤の末、完成させた貴重な体験だった。
- ・職業講話で松竹の人やチキチキさんの仕事に対する思いが聞けて、自分の将来を考える、いい機会になった。

表6の「それって奇跡だと思った」「この体験はまた次の道へとつながるはず」「やり終えた後、達成感があった」「逆の立場ですること、いい経験になった」「すごくためになった」「試行錯誤の末、完成させた貴重な体験」などの記述から、課題対応能力の育成に効果があったと言える。また「職業講話で松竹の人やチキチキさんの仕事に対する思いが聞けて、自分の将来を考える、いい機会になった」という記述からも、今後は、キャリアプランニング能力の育成

を、より考えた取り組みを進めていくことが必要である。

エ. 人と協力し、作り上げる楽しさを知った。

図1の右下に「相方」「協力」「作る」の一群が見られる。この一群に関係する、実際の子どもの記述からの抜粋を表7に示した。

表7：エに属する記述

- ・普段あまり話したことがない人と、話し合ったり、意見を交換して、仲が深まった。
- ・人の漫才を見て、みんなで声を出して笑ったり、大きな拍手をしたり、発表する人だけでなく、みんなで作り上げていく大切さを知った。
- ・発表する方も見る方もみんなが一生懸命やっていて、みんなで協力したから成功したと思う。
- ・グループワークでは、あまりしゃべらない人と一緒やったけど、みんなで考えたり話したりして、他の人がどんな考えをしているのかを考えるようになった。
- ・笑育をして、みんな楽しかったといっていたし、よりみんなのコミュニケーションが深まったと思う。

基礎的・汎用的能力の4つの能力は、包括的な能力概念であり、必要な要素をできる限りわかりやすく提示するという観点でまとめたものである。故に、それぞれが独立したものではなく、相互に関連・依存した関係にある。表7のエについては、前述ア～ウの項目と相互に関連・依存する分が多く、独立したエというよりは、ア～ウの総括的な意味合いを込めてのエであると判断できる。

ア～エの各群から、基礎的・汎用的能力の育成において、特に効果がみられたと言える項目を、筆者および「笑育」を担当した担任2名、松竹芸能の「笑育」担当者1名の計4名により考察し、表8にまとめた。いかに客観性を担保するかに粉骨砕身するのではなく、従来、質的調査法の弱点とされてきた主観的・個別的な調査者の解釈は、現場改善の声の反復を促す有効な戦略として再認識されるべきである¹⁴⁾、と筆者は考えている。

表8：基礎的・汎用的能力の育成

	自己理解・ 自己管理能力	人間関係形成・ 社会形成能力	課題対応能力	キャリア プランニング能力
ア	○		○	
イ		○		
ウ			○	○
エ	○	○	○	○

5. おわりに

本稿では、特別活動の時間を使った「笑育」の取り組みに着目し、「笑育」が子どものキャリア発達に及ぼす効果や影響を明らかにすることを目的に、考察を進めた。「笑育」が、楽しい思

い出づくりのためだけの行事ではなく、子どもの基礎的・汎用的能力の育成に有効な方策である、という仮説を立て、4件法によるアンケート調査と、テキストマイニングによる自由記述の調査から検討した結果、一般化という観点では、課題が残るものの、「笑育」の取り組みが、子どものキャリア発達を促す有効な方策のひとつとなりうる、と提言するにいたった。では、この「笑育」は、A中学校でのみ、なしえたのであろうか。A中学校が位置する大阪は、サムライ文化におけるように、笑いを軽蔑することなく、むしろ笑いを推奨する文化を発達させてきた¹⁵⁾。また、A中学校では、元々からキャリア教育を、学校教育の柱の1つとして、様々な取り組みを展開してきた。それらの土壌があったうえでの「笑育」の取り組みを、そのまますぐに、他の中学校が導入していくのは難しい。今後は一般化という観点から、この点を課題としていきたい。

平成19年に改正された学校教育法第20条2項¹⁶⁾では、今後の学力の重要な要素として「知識・技能」「思考力・判断力・表現力」「主体性・多様性・協働性」という、いわゆる学力の三要素が定められた。この「笑育」の取り組みは、学力向上という観点からも、今後の新たな方向性を示唆するものとなりうるのではないだろうか、と提言し、本稿の結びとする。

〔注〕

- 1) 管理職と各学年2名の職員で構成する校内組織。週に1回定例会議を開催し、キャリア教育についての企画立案を担当
- 2) 松竹芸能事業開発室『笑育 笑いで育む21世紀型能力』毎日新聞出版, 2018年, pp.15 - 16
- 3) 「初等中等教育と高等教育との接続の改善について」, 平成11年12月
- 4) 「今後の学校におけるキャリア教育・職業教育の在り方について」, 平成23年1月
- 5) 「中学校キャリア教育の手引き」文部科学省, 2001年3月, p.22
- 6) 青木信一「総合的な学習の時間に関する一考察」『佛教大学教育学部学会紀要』第14号, 2015年, p.40より加筆
- 7) 平成24年度より中学校で全面实施
- 8) 長谷川誠「中学校・高等学校のキャリア教育における「特別活動」の役割」『佛教大学教育学部学会紀要』第14号, 2015年, p.101
- 9) 同上 p.95
- 10) 同上 p.106
- 11) 樋口耕一『社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して』ナカニシヤ出版, 2018年12月
- 12) 「テキストマイニングによる授業評価アンケートの分析—共起ネットワークによる自由記述の可視化の試み—」『宮城教育大学情報処理センター研究紀要』第22号, 2015年
- 13) 樋口耕一『社会調査のための計量テキスト分析—内容分析の継承と発展を目指して』ナカニシヤ出版, 2018年12月, p.133
- 14) 古賀正義『学校のエスノグラフィー』嵯峨野書院, 2004年, p.5
- 15) 井上宏「大阪の笑いの文化について」『フォーラム現代社会学』5巻, 2006年, pp.57 - 58
- 16) 「前項の場合において、生涯にわたり学習する基盤が培われるよう、基礎的な知識及び技能を習得させるとともに、これらを活用して課題を解決するために必要な思考力、判断力、表現力その他の能

特別活動における「笑育」の取り組みがキャリア発達に及ぼす効果（青木信一）

力をはぐくみ、主体的に学習に取り組む態度を養うことに、特に意を用いなければならない」と規定

（あおき しんいち 教育学研究科生涯教育専攻修士課程修了）

（指導教員：原 清治 教授）

2019年9月2日受理