特別活動

縦糸と横糸を紡いで編み込む学級づくり
～イイねカードとゴキゲン☆ミニゲームを活用した学級経営戦略～

新潟市教育委員会　生涯学習推進課
伊比　浩太郎　　（平成 22 年度）

主張

私は学級担任を務める中で，暴言・暴力，いじめ，関係の固定化，周囲への無関心など，集団として学校生活を行う上で困難を抱える子どもがどの学級にもいることを実感してきた。また，学級担任への暴言・暴力や授業妨害などの反発が見られる場合もあり，担任と子どもとの信頼関係の構築にも課題が散見される。

私が学級経営を行う上で常に心掛けてきたことは，「縦糸と横糸を紡ぐこと」である。学級経営理論の一つに，野中・横藤(2011)が提唱する「縦糸・横糸論」がある。本理論は，教師と子どもの上下関係を基礎とする関係づくりを「縦糸」，教師と子ども，また子ども同士のフラットな心の通い合いを「横糸」になぞらえて，縦糸と横糸がバランスよく編み合わさることで，安定した学級経営が行われるとしている。学級経営の研究者である赤坂(2011)も，野中の論を受け，教師と子どもの関係性や，授業場面では教師の指導性を「縦糸」，子ども同士の関係性や，授業場面では子どもの自由度を「横糸」と整理している。両者の主張に共通して言えるのは，教師の「温かく適切なかかわり」によって教師と子どもの関係性を強化し，「教師の適切な介入のもとで行われる温かい活動」によって子ども同士の関係性を強化していくという点である。本研究では，教師と子どもの関係性（信頼関係）を「縦糸」，子ども同士の関係性（安心感のある関係）を「横糸」とし，それを強化することを「縦糸を紡ぐ」，「横糸を紡ぐ」とする。縦糸と横糸が自然発生的に紡がれることは期待できないため，学級経営の充実にあたっては，これらの要素を計画的，かつ段階的に指導していくことが求められる。

縦糸を紡ぐことについて，赤坂(2011)は，教師が子どもに「『私は，あなたのことを大切に思っているよ』というメッセージを伝える」ことが大切であるとしている。そこで，縦糸を紡ぐための方法として，担任から子どもへの尊敬や感謝の思いを可視化する『イイねカード』の実践に取り組んだ。また，横糸を紡ぐことについて，佐橋(2025)は，「あそびでのあたたかな感じのイメージを言語化させて共有することで，他の場面でも生かすことができるようになります」としている。そこで，横糸を紡ぐための方法として，子ども同士で温かい時間を共有し，友達とかかわることの価値を実感させる『ゴキゲン☆ミニゲーム』の実践に取り組んだ。その上で，『イイねカード』の発展的な取組として子ども同士で渡し合う機会を設定することで，横糸を紡ぐ働き掛けとしても機能することを意図した。また，子ども同士で『ゴキゲン☆ミニゲーム』によって温かくかかわり合う前の段階として担任主導でのミニゲームを行うことで，縦糸を紡ぐ場としても機能することを意図した。これら２つの方策を用いて縦糸・横糸を紡いでいくことで，子どもが温かくかかわり合い，学校生活を楽しむことのできる学級づくりを行うとともに，子どもの自治的活動につなげていくことを目指す。

１　研究主題設定の理由

（１）主題設定に至る子どもの実態と課題

私が担任した学級（令和７年度５年生）の課題は，「相手意識が乏しく，自分本位な言動を繰り返す」及び「一部の友達とグループ化し，その他の人に関心を示さない」子どもが多いことであった。特に横糸（子ども同士の安心感のある関係）の形成が困難な状態であり，年度当初には，ペア活動やグループ学習が成立しない場面が多々見られた。また，縦糸（担任との信頼関係）が十分に紡がれていないために，指導を素直に受け止めることが難しい子どももいた。自分本位な言動を繰り返す子ども，それに対して乱暴な口調で注意をする子ども，それらにかかわろうとしないで遠巻きに見ている子どもがいる状態が固定化し始めていた。それによって「学校が楽しくない」「学校に行きたくない」と訴える子どもが出始め，学級の支持的風土の醸成が急務であった。

横糸を紡ぐためには，子ども同士が温かくかかわり合うことが不可欠である。しかし，その介入を効果的なものにするためには，まず担任と子どもとの強固な縦糸が紡がれていることが大前提となる。そこで，日々の「温かく適切なかかわり」によって担任と子どもが縦糸を紡ぎ，その信頼関係を基盤として，「担任の適切な介入のもとで行われる温かい活動」によって子ども同士が横糸を紡ぐ場を意図的に設定することにした。年間を通した継続と反復によって，縦糸・横糸を繰り返し紡ぐことで，子どもが温かくかかわり合い，学校生活を楽しむことのできる学級を目指し，本研究主題『縦糸と横糸を紡いで編み込む学級づくり』を設定した。

（２）課題解決のための方策

年間を通して次の方策に取り組んでいくことで，縦糸と横糸を計画的・段階的に紡ぎ，子どもの変容を促した。

ア．イイねカードの活用　　※　補足資料①

①縦糸…担任からのイイねカード

子ども一人ひとりの，友達への思いやりのある姿や全員に広めたい行動を価値付けることで，担任と子どもとの信頼関係の構築を目指す。以下の手順で行う。

１．**カードの準備**：Ａ４画用紙の１／６サイズの紙に担任のマイキャラクターを描き，100 枚ほど印刷する。
２．**子どもによる色塗り**：希望する子どもに，授業の課題が早く終わった時間や休み時間に自由に色塗りをして良いと伝え，カードへの愛着をもたせる。
３．**カードの作成**：子どもの，友達への思いやりのある姿や全員に広めたい行動を見付けたら，裏面に「日付」「氏名」「具体的な事実と担任のコメント」を書き，黒板に表面を前にして掲示する。
４．**見取りの記録**：誰にどのような内容でカードを作成したかを名簿に記録し，価値付けの偏りを防ぐ。
５．**全体への共有**：終会において，全員の前で発表し，本人に手渡す。

②縦糸＆横糸…キッズイイねカードタイム　及び　みんなのいいとこいっぱいあるね

子ども同士で素敵な姿や感謝の気持ちを書き合うことで，子ども同士が温かくかかわり合う姿を目指す。また，担任がその交流を見守り，適切な介入によって価値付けることで，担任と子どもとの信頼関係を同時に強化する。以下の手順で行う。

a.「キッズイイねカードタイム」

1．**カードの準備**：Ａ４画用紙の１／６サイズの紙を一枚子どもに配付する。
2．**カードの作成**：一枚目は人間関係の固定化を防ぐため，担任が指定した人（隣，前後，くじで当たった人など）に向けて書かせる。二枚目以降は，希望者に男女交互に書かせる。
3．**カード渡し**：一斉にカードを手渡す場を設定する。

i.「みんなのいいとこいっぱいあるね」

1．**名簿への記述**：子どもに名簿を配り，友達への思いやりのある姿や感謝の思いを，可能な限り具体的に書かせる。
2．**記述の整理**：記述内容を文章に起こし，紹介行数が均等になるように削除・調整する。
3．**本人の確認**：子どもに本人宛ての記述を事前配付し，内容の確認と全体配付の承諾を得る。
4．**全体への共有**：学級通信として印刷・配付する。

③横糸…子どもによるイイねカードアレンジ

取組が学級に定着し，互いに認め合える雰囲気が醸成されてくると，進んでイイねカードをアレンジしようとする子どもが現れる。担任は，その姿やつぶやきを励ましたり，助言したり，価値付けたりすることによって，子ども同士が安心感をもって温かくかかわり合う姿につなげていく。

イ．ゴキゲン☆ミニゲームの活用　　※　補足資料②

①縦糸…定期的なミニゲーム

担任主導で子どもが共通の「楽しさ」を共有する場を設定することで，担任と子どもとの信頼関係を構築し，温かい雰囲気の醸成を目指す。以下のようにして行う。

1．**ミニゲーム集の構造化**：「ペア・グループ・全体・タブレット活用」などの形態別，及び準備やルールの「難易度順」に整理したミニゲーム集を作成する。
2．**実施のタイミング**：「月曜の朝学習」「学習内容と関連付けた授業時間」などを活用して定期的に行う。
3．**価値付けと言語化**：子どもの素敵な姿や温かい雰囲気を声掛けやイイねカードで価値付ける。また，普段の生活でも同様の姿を目指すことができるように，温かい雰囲気がつくられた理由を言語化させて共有する。
4．**選択性の導入**：実施したゲームは短冊に書いて教室に掲示し，子どもが視覚的に選べるようにする。

②縦糸＆横糸…子どもが計画するミニゲーム

行事や学級活動において，子ども主体でミニゲームを行う活動を計画・運営していくことで，子ども同士が温かくかかわり合う姿を目指す。担任は実行委員との事前の打ち合わせや役割分担の場面において適切な介入を行う。当日は子ども同士の温かくかかわり合う姿を価値付けることで，担任と子どもとの信頼関係を同時に強化する。ゲーム後には，「定期的なミニゲーム」と同様に，価値付けと言語化を行う。

③横糸…子どもによるミニゲームアレンジ

取組が学級に定着し，様々な友達と楽しめる雰囲気が醸成されてくると，進んでミニゲームを行おうとする子どもが現れる。担任は，その姿やつぶやきを盛り上げたり，助言したり，一緒に行ったりすることで，子ども同士が安心感をもって温かくかかわり合う姿につなげていく。

（３）研究仮説

学級経営において，『イイねカード』を活用して「子どもの素敵な姿や感謝していることを価値付ける」場を設定するとともに，『ゴキゲン☆ミニゲーム』を活用して「子ども同士で温かい時間を共有し，友達とかかわることの価値を実感させる」機会を積み重ねていく。このような働き掛けを年間を通して行うことで，学級内に縦糸と横糸が形成され，子どもは温かくかかわり合い，学校生活を楽しむことができるようになるであろう。

（４）検証方法

ア．自作アンケートによる各因子の変容，及び自由記述の変容の分析（４・５・７・９月実施／４件法）

横糸の捉えの量的変容を検証する。「友人サポート」「生活満足感」の肯定的評価の割合の変容を比較・分析するとともに，自由記述から子どもの心情の質的変容を分析する。

イ．学校環境適応感尺度「アセス」（栗原，井上：2010）による各因子の変容の分析（９・12・３月実施）

「学級平均表」を活用して縦糸・横糸の捉えの量的変容を検証する。縦糸は「教師サポート」，横糸は「友人サポート」「向社会的スキル」「非侵害的関係」，双方に関連する「生活満足感」の適応感得点の変容を比較・分析する。

ウ．抽出児Ａの変容

人間関係構築及び学級適応に著しい困難を示す子どもＡ（過去数年間にわたり，教育活動への不参加，担任・友達への攻撃的言動，集団内での孤立が顕著であった子ども）を対象とし，手立てによる縦糸・横糸の構築が子どもの変容にどのように有効であったかを質的に検証する。

２　研究の実際（令和７年度　新潟市立江南小学校５年生　34 人）

（１）縦糸を紡ぐ

４月の始業式から，**「担任からのイイねカード」**を開始した。物珍しさに驚く子どもや「３年生の時にも先生がくれた！」と当時を懐かしむ子どもが見られるとともに，「いいなー！」「俺２枚目―！」と，カードをもらった子どもは喜んでいる様子だった。終会で発表して渡す度に，「これはすごい！」「確かにやってた！」などの声が上がり，拍手が起こった。抽出児Ａは，始めはカードには興味がなさそうにしていたが，４月中旬に「掃除，委員会，そして授業と，一日頑張ったね。とっても立派でした！」と書いてカードを渡すと，嬉しそうにしていた。

同じく４月の始業式から，**「定期的なミニゲーム」**も開始した。始めは，学級の様子や授業に関連付けて担任がゲームを選び，行った。実施したゲームの数が 10 を超えた頃から，行う際には何をしたいか担任が子どもに聞き，出されたものの中から多数決で行うゲームを決めた。その際に「新しいゲームをしたい」という意見が多かった場合には，子どものかかわり合いの雰囲気や使用可能な時間に合わせて，形態や内容を選んで新しいゲームを行った。ゲーム後には，子どもたちの温かくかかわり合う姿や雰囲気を価値付けた。担任が「どうしてみんなが楽しめたと思う？」と問い掛けると，「みんなが楽しめるようにノリをよくしたから」「男子とも女子とも話す人が増えたから」と子どもが言った。そこで，「そうだね。みんながお互いにゴキゲンであろうとしたり，男子とも女子とも話したりしていくことで，楽しい雰囲気がどんどん大きくなっていくね。普段の生活でも意識していきたいね」と伝えた。Ａは，４月はゲームに参加しない時が多かったが，周りの子どもが楽しんでいる様子を見て，段々と子ども全員と担任で行うゲーム（なんでもバスケット，ピタリ当てなど）に参加するようになった。その姿を見た周りの子どもがＡに話し掛けるようになり，Ａも友達に誘われたことで，子ども同士で行うゲーム（〇〇ジャンケン，15 秒早描き伝言リレーなど）にも参加するようになった。５月にはどのゲームでも，周りの子どもと楽しみながら参加することができるようになった。

（２）縦糸・横糸を紡ぐ

６月に入ると，子どもから「僕たちもイイねカードを書きたい」という声が上がったことを受けて，**「キッズイイねカードタイム」**を開始した。２・３週間おきに書く時間を設定し，席替えをした直後には一枚目を隣や前後の人に向けて書き，そうでない時にはくじを引いて出た番号の人に向けて書いた。二枚目以降は「書くか書かないか」，また「書く場合の相手」を自由にしていたが，ほぼ全員が書いていた。Ａは，６月の時点では書こうとしていなかったが，次第に書くようになった。担任は，「友達のいい所に気付ける人は，心の優しい人だね」と価値付けた。

７月には，子どもから「先生みたいに，帰りの会でもイイねカードを渡していいですか？」という声が上がったことを受けて，**「子どもによるイイねカードアレンジ」**として，紙を自由に使えるように教室に置いた。子どもは，友達の「素敵な姿，すごいと思うこと，感謝していること」などを書いて黒板に貼り，終会で発表して渡すようになった。担任は，最初に上記を行った子どもに対してイイねカードを渡し，「自発的に行ったこと」「友達の素敵な姿に目を向けていること」を価値付けた。何人もの子どもからこのような姿が見られるようになった後で，希望者にカードに自由に絵を描かせ，200 枚ほど印刷して教室に置くようにした。日によっては 10 人以上の子どもが終会で前に出て，50 枚以上ものキッズイイねカードが友達に渡された。全員の前で「素敵な姿や感謝していること」を発表されてカードを受け取る子どもは，みな嬉しそうだった。Ａも友達からカードをもらって嬉しそうにしていた。

Ａの言動にも徐々に変化が見られ，参加できる授業が増えるとともに，自分からかかわろうとする友達が少しずつ増えていった。７月に「掃除の時に，ペア学年の２年生に優しく声を掛けて一緒に掃除をしていたね」と書いてイイねカードを渡すと，周りから「スゲーじゃん！」「さすが！」と声が上がった。９月には，「キッズイイねカードタイム」でカードを３枚書いて友達に渡す日もあった。この時には，Ａも友達からカードをもらって笑顔を見せていた。

９月になると，子どもから「お楽しみ会でミニゲームをしたい」という声が上がったことを受けて，学級会で**「子どもが計画するミニゲーム」**を提案し，全員の承認を得た上でお楽しみ会を行った。実行委員が内容を企画し，当日は「消えた人物探し」「絶対に笑ってはいけない３分間」「宝探し」「人間知恵の輪」を行った。また，同じく９月に行われた宿泊行事では，「キャンドルファイヤーの第二部で，５年生全員でウインクキラーをしたい」という声が上がった。どちらも実行委員はスムーズに会を進行して盛り上げていた。ゲーム後には，実行委員の計画的に準備に臨む姿や，当日のスムーズな進行の様子を担任が全員の前で価値付け，イイねカードを渡した。担任が「どうしてみんなが楽しめたと思う？」と問い掛けると，「楽しむ時と聞く時のメリハリをつけたから」「自分たちで準備を頑張って進行したから」と子どもが言った。そこで，「そうだね。みんなが話す人の話をしっかり聞いたり，自分たちで考えて準備したりしていくことで，楽しい時間がどんどん増えていくね。普段の生活でも意識していきたいね」と伝えた。Ａも活動に参加して楽しんでいた。

11 月になると，体育館やグラウンドが使えない休み時間に，子どもから「ミニゲームしたい！」という声が上がったことを受けて，**「子どもによるミニゲームアレンジ」**として，掲示してある短冊からゲームを選んで子どもと一緒に行った。子どもは「手押し相撲やろう！」「15 秒早描き伝言リレーにしよう！」と相談してゲームを決め，先生役も決めて自分たちで進行していた。担任は盛り上げ役に徹し，ゲーム後には，男女を問わずかかわってゲームを楽しむ子どもの姿や，ポジティブな言葉掛けの様子を価値付け，イイねカードを渡した。その後も，時間の短い 15 分休みや，天気が悪い日の昼休みに，子どもが短冊を見てゲームを選び，友達と楽しむ姿が見られた。

そして，12 月には**「みんなのいいとこいっぱいあるね」**を行った。子どもはこれまでの友達の姿や思い出を想起して具体的に記述していた。全員の「いいとこ」を記述していた子どもは，23 人いた。冬休み後に全員の承諾を得た後に配付すると，友達と嬉しそうに読み合っていて，休み時間も一人で見返している子どもが何人もいた。Ａも家族に見せて，「みんな褒めてくれた」と嬉しそうに言っていた。

一年間で，「担任からのイイねカード」は約 900 枚（一人あたり約 27 枚）を記述・配付した。また，「ゴキゲン☆ミニゲーム」は 111 のゲームが学級に掲示された。

3　仮説の検証　　※　補足資料③

（1）自作アンケートによる各因子の変容，及び自由記述の変容の分析…横糸の量的・質的変容

「①友達は優しくしてくれる」「②学校は楽しい」の項目に関して，時間が経つにつれて肯定的評価の割合は高まり，7月には両項目とも100%に達した。抽出児Aは，4月当初は回答を拒否していたが，5月には①に対して「まあまあ思う」，②に対して「あまり思わない」と回答した。7月以降はどちらも肯定的評価となり，①に対して「まあまあ思う（理由：仲のいい友達がいるから）」，②に対して「まあまあ思う（理由：クラスがにぎやかだから）」と回答した。人間関係構築に著しい困難を示し，周りへの攻撃的言動の見られたAがこのような記述をしたことからも，学級において横糸が紡がれ，強化されていったと考えられる。

（2）学校環境適応感尺度「アセス」による各因子の変容の分析…縦糸・横糸の量的変容

縦糸に関係する「教師サポート」（担任の支援がある，認められているなど，担任との関係が良好であると感じている程度），横糸に関係する「友人サポート」（友達からの支援がある，認められているなど，友人関係が良好であると感じている程度），「向社会的スキル」（友達への援助や，友達との関係をつくるスキルをもっていると感じている程度），縦糸及び横糸に関係する「生活満足感」（生活全体に対して満足や楽しさを感じている程度）の適応感得点は，すべて上昇した。横糸に関係する「非侵害的関係」（無視や意地悪など，拒否的・否定的な友達関係がないと感じている程度）には有意差は見られなかったが，学級プロットは，第3回目（3月）には「対人的適応」を示す垂直方向へ推移した。以上のことから，学級において縦糸・横糸がともに紡がれ，強化されていったと考えられる。

※　各因子は『アセスの使い方・活かし方（ほんの森出版，2010）』参照

（3）抽出児Aの変容…縦糸・横糸の質的変容

4月時点では授業にほとんど参加せず，友達への乱暴な言動が目立っていた。担任とは会話をしようとせず，話し掛けても「は？うっせーし」「別に」「死ね」のように反発していた。特に友達への乱暴な言動で注意を受けた時には，相手のせいにして一層反発するばかりで，反省の様子や謝罪の言葉は一度も見られなかった。

そのようなAであったが，「イイねカード」で努力の様子を担任及び友達に認めてもらえたことにより，言動に変化が見られた。10月頃には自分から担任に話し掛けに来るようになり，好きな漫画やゲームの話をするようになった。また，Aが友達のことを叩いたり嫌なことをしたりした時には，担任と話した上で，友達に初めて「ごめん」と謝ることができた。そこで，Aを廊下に呼び，「友達に自分から謝ることができたね，立派でした」と書いてカードを渡した。Aは，もらったイイねカードは「家族に見せてリビングに貼ってある」と言っていた。また，「ゴキゲン☆ミニゲーム」で周りの子どもとかかわることによって，少しずつ話すことのできる人が増えた。それに伴い，参加することのできる授業が増え（令和7年4月：2教科→令和8年3月：11教科），休み時間に一緒に遊ぶ友達も増えていった（令和7年4月：約3人→令和8年3月：約15人）。学期末の振り返りアンケート「4月と比べて自分が成長したと思う所はどこですか？」，「その理由は何だと思いますか？」では，前期末は回答しようとしなかったが，年度末には「クラスの人たちと仲良くなった（理由：成長したから）」と回答した。年度末に子どもたちが担任へのサプライズで書いたメッセージには，「一年間ありがとうございました。イビゲームが楽しかったです」と記述していた。人間関係構築に著しい困難を示し，周りへの攻撃的言動が散見されていたAが，周りの人と穏やかにかかわったり，感謝や謝罪の言葉を述べたりすることができるようになったことから，担任との縦糸及び子ども同士の横糸が紡がれ強化されたと考えられる。

4　研究の成果・今後の課題

『イイねカード』を活用して担任が子どもの良い姿を認め，それを積み重ねたことによって，一人ひとりとの信頼関係を築き，縦糸を紡ぐ（「教師サポート」の向上）ことができた。また，友達への思いやりのある姿や全員に広めたい行動を価値付けることで，横糸を紡ぐ（「友人サポート」「向社会的スキル」の向上）ことができた。さらに，子ども同士で『イイねカード』を書き合う時間を設定したり，子どもが自発的に『イイねカード』を書いたりしたことで，友達の思いやりのある姿や感謝していることを伝えて認め合う機会が増え，横糸を紡ぐことができたとともに，「生活満足感」の向上にもつなげることができた。

次に，『ゴキゲン☆ミニゲーム』を活用して担任と子どもが温かく楽しむ時間を共有し，それを積み重ねたことによって，一人ひとりとの信頼関係を築き，縦糸を紡ぐ（「教師サポート」の向上）ことができた。また，子ども同士で温かくかかわり楽しむ機会をつくることで，休み時間や授業中に進んでかかわろうとする子どもが増え，横糸を紡ぐ（「友人サポート」「向社会的スキル」の向上）ことができた。さらに，子どもがミニゲームを計画・進行したり，休み時間に友達と主体的にミニゲームを行ったりしたことで，様々な子ども同士で温かくかかわり合う機会が増え，横糸を紡ぐことができたとともに，「生活満足感」の向上にもつなげることができた。

私はこれらの活動を10年以上に渡り，学級担任として取り組んできた。今回の成果を活かし，今後は縦糸と横糸を基盤として，さらに「自治的活動」につなげていくための方策を探っていきたい。

《引用・参考文献》

- 文部科学省『学習指導要領（平成29年告示）解説　特別活動編』東洋館出版社，2018
- 野中信行，横藤雅人『必ずクラスがまとまる教師の成功術！』学陽書房，2011
- 赤坂真二『学級づくり　成功の極意』明治図書，2011
- 佐橋慶彦『学級経営あそび図鑑』明治図書，2025
- 栗原慎二，井上弥『アセスの使い方・活かし方』ほんの森出版，2010