

友人関係構築のきっかけづくり～イベントを通して～

F10班

序論

「友達」が果たす役割

- ・趣味や余剰の共有
- ・悩み事の相談 etc...



声のかけ方が分からないなど、「友達」を作るのが苦手な人もいる

研究の目的

- ・体育祭などのイベントで友達ができる仕組みを解明
- ・友達作りを促進するゲームやイベントの開発

アンケートの実施

イベント中に新しい友達ができるという傾向がある！？



その仕組みを解明して、新しいゲームの参考にしよう！！

○校内アンケート

アンケートの目的

- ①何かを一緒にしている時のほうが友達ができやすいのか、何かを一緒に見ている時のほうが友達ができやすいのかを調べるため
- ②喜びを分かち合うほうが仲良くなりやすいのか、その人の意外な一面を見たほうが、仲良くなれるのかを調べるため

仮説: 目的をもって一緒に何かをしながら喜びをわかちあうと心の距離が縮まる



☆体育祭後にアンケートを実施

- ・仙台三高前期体育祭(7月11～12日開催)後の7月19～8月17日に2年6～8組の新しい友達ができたとする28名の生徒を対象にアンケートを実施。

・質問事項

- ①体育祭を通して新しい友達ができたと最も感じた場面
・競技中、応援、練習中、休憩中、その他(項目とそのエピソード)
- ②何がきっかけで仲良くなったか
新しい一面を見た、喜びを分かち合った(応援中、試合中)その他

まとめ・結論

アンケートの結果から

- ・共通の目的を持つ活動が有効
- ・一緒に喜び合う経験が有効

ハーバード大学医学心理学教授セルマン氏によると

- ・共有経験を通して対人関係が成長
- ・共有したことが対人関係を永続的にする

⇒新しいゲームに含むべき要素 ①作戦を必要とする ②チームで競い合える

オリジナルゲームを開発 (資料①、資料②)

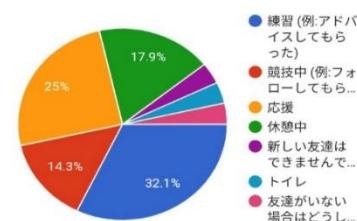
今後の展望

オリジナルゲームの実践、改善、教育現場への提案

結果と考察

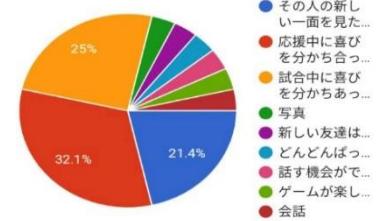
体育祭を通して新しい友達ができたと最も感じた場面

28件の回答



何がきっかけで仲良くなりましたか

28件の回答



結果から...

- ・目的をもって活動と一緒にしている時のほうが仲良くなりやすい
- ・喜びを分かち合うことのほうが、仲良くなりやすい



つまり...

考察

- ①目的をもって活動しながらコミュニケーションをとることで仲良くなれる
- ②一緒に喜びあうと仲間意識が生まれ、仲良くなれる

裏付けとなるデータ

実験: とある小学校のあるクラスでアメフトをやらせたところ生徒たちの親密化が図れた。

ゲームに必要な要素

- ・作戦を必要とする (コミュニケーションが取れる)
- ・チームで競い合える (喜び合うことができる)

参考文献

前青年期の親しい同姓友人関係“chumship”の心理学的意義について repository.kulib.kyoto-u.ac.jp 2019年9月13日閲覧
集团的協力を基底においた体育授業実践のための事例的研修 http://52.197.196.111/dspace/bitstream/10132/2177/1/t_takada_2007_03_rp.pdf
2020年6月27日閲覧

～オリジナルゲーム～

<想定>

- ・40人クラス→1チーム5人(全8チーム)のリーグ戦
- ・場所：体育館(最高4コート同時進行)

<ルール>

- ・開始直前に班ごとにくじ引きを行い、ランダムな配点分担を行う。5点(1名)、3点(1名)、2点(1名)、1点(2名)に分かれ、点数に対応したタグを背中に張り付ける。
- ・2チーム対抗。攻撃と守備に分かれ、両チームコート内で準備が整ったらスタート。
- ・攻撃は相手側のコートを抜け、カラーコーンをタッチすれば配点に応じた得点が入る。
- ・守備は攻撃側がつけているタグを、コート内でとる。取られた人は、すみやかにコート外に出る。点は入らない。
- ・攻撃がコート内からいなくなれば試合終了。各対戦攻守を入れ替え2回行う。

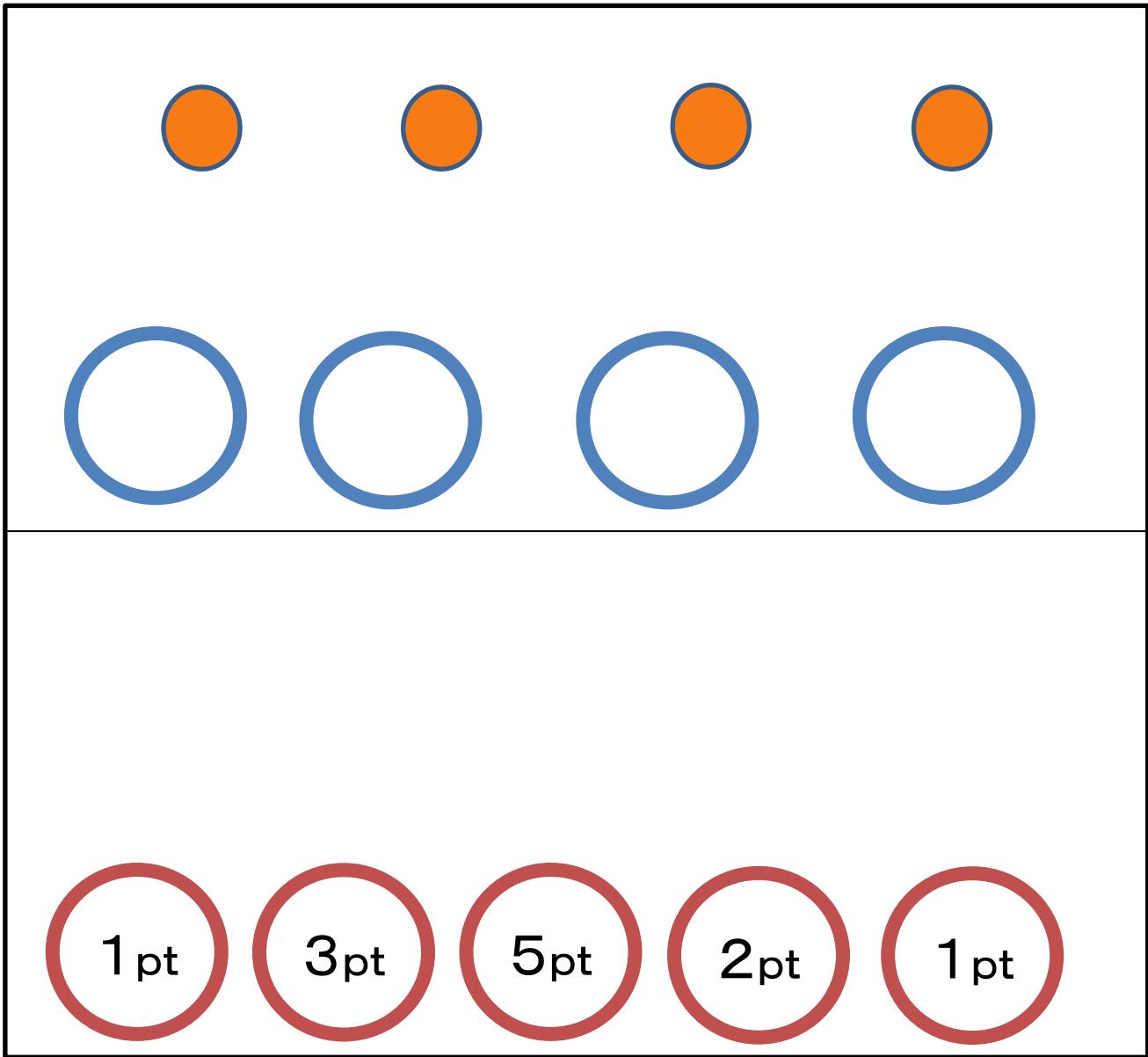
資料②

①

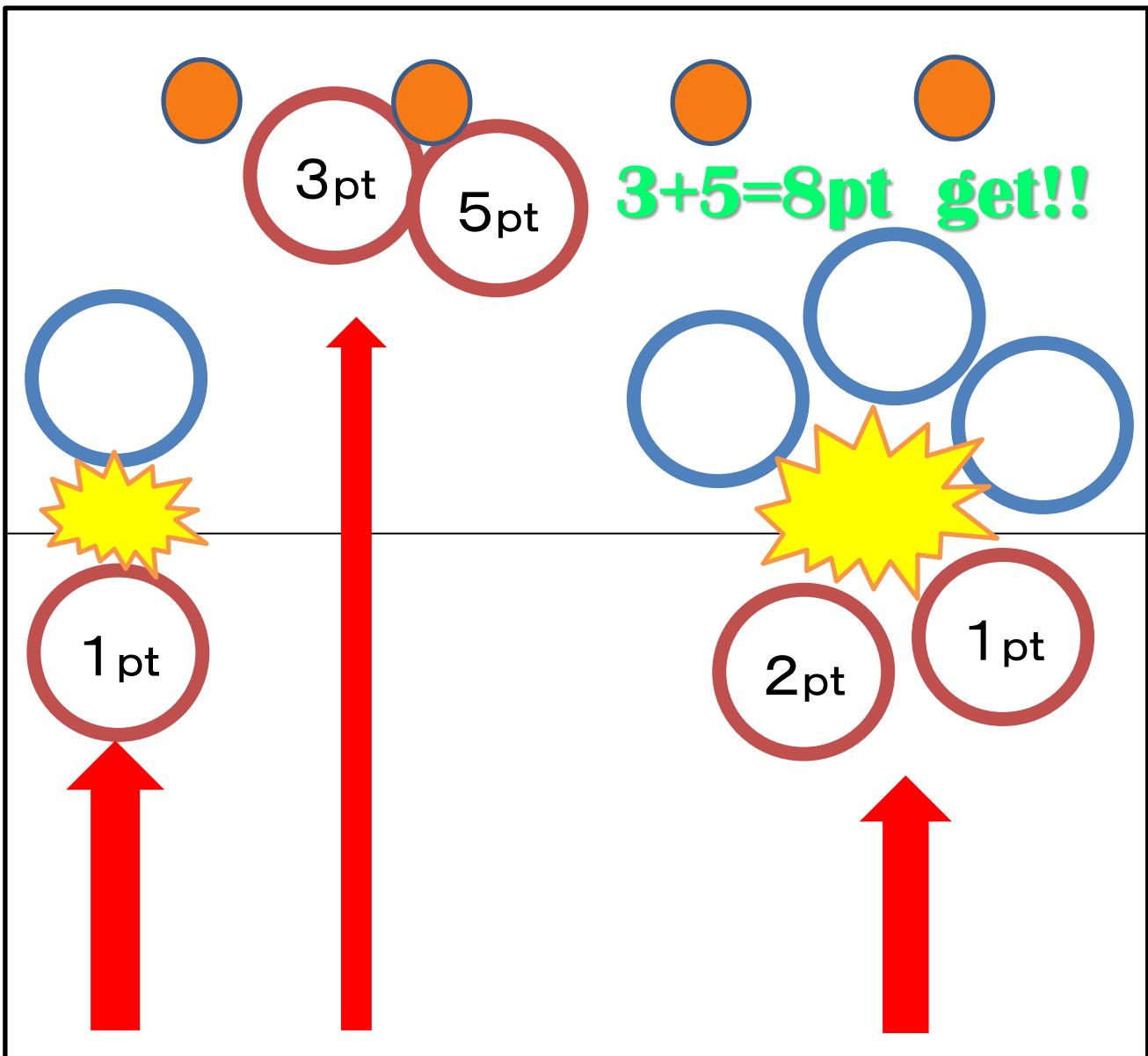
○ 守備選手

○ 攻撃選手

● カラーコーン



②



攻撃側は誰を
を囲にして誰を
誰をいかすのか。
守備側はどう
やってみるのか。
勝負をにぎる
のは作戦です。