

[特別支援教育]

通級指導教室におけるカードゲームを用いた
ソーシャルスキルトレーニングに関する実践

星野 克*

1 問題の所在

文部科学省(2012)は、共生社会の形成に向けてインクルーシブ教育システムの理念が重要であるとし、「基本的な方向性としては、障害のある子どもと障害のない子どもが、できるだけ同じ場で共に学ぶことを目指すべきである」と報告している。共生社会を形成していく子どもたちが学校という場で共に学び、生活することの意義は大きい。一方で、集団生活の中には特別な支援を必要とする児童生徒も少なくない。文部科学省(2022)の調査によれば、通常の学級に在籍する小・中学生の約8.8%が学習面または行動面で著しい困難を抱え、特別な教育的支援を必要としている。このような支援の場として、通常の学級に在籍する児童を対象とした発達障害通級指導教室(以下、発達通級)がある。発達通級では、学校教育法施行規則第140条に基づき、自閉症、情緒障害、学習障害、注意欠如・多動性障害を対象に特別な教育課程を編成して指導を行っている。発達障害のある子どもは、さまざまな学習のつまずきだけでなく、対人的な付き合い方にも遅れや困難を示しやすく、社会性や人間性を育てるためのソーシャルスキルトレーニング(以下、SST)の必要性が指摘されている(上野, 2012)。SSTの有効性については複数の研究が報告されている。岡田・山下・岡田・森村・中村(2020)は、発達通級における小集団SSTの実施効果を検証し、ソーシャルスキルの向上を明らかにした。また小寺・小坂(2025)は、小学校の自閉症・情緒障害特別支援学級で「人間関係の形成」「コミュニケーション」に重点をおいたSSTプログラムを開発・実践し、その結果、ソーシャルスキルの定着と自尊感情の向上に効果を認めている。これらの研究から、自立活動としてSSTを実践することは、児童のソーシャルスキル向上に資することが期待される。一方で、既往研究の多くは小集団での実践に基づいている。岡田ら(2020)も「通級による指導での実践研究を見てみると、その多くが小集団によるものである」と述べている。文部科学省(2020)が「個別指導を中心にしながら、必要に応じて、小集団指導を組み合わせることで指導することができます。」と示しているのと同様に、筆者が担当する発達通級は個別指導を基本としている。発達通級の個別指導において有効なSSTの在り方を検討することが重要である。

筆者が担当する発達通級を利用している児童の中でも、友達関係のトラブルがあったり集団になじめなかったりして困り感を抱いている場合がある。筆者が担当する発達通級を利用する児童Aの事例について述べる。児童Aは授業や行事において意欲が低く参加できないことがあり、友達や教師に対して気持ちを伝えることが苦手で、暴言からトラブルに発展することもある。児童Aは他校から保護者の送迎で通級を利用していたが、ある時期から通級を拒否するようになった。事情を聞く面談では「遊ぶ時間が減る」「面倒だ」という発言があり、自身の感情や学校生活について語ることに抵抗を示した。一方で、児童Aがポケモンカードゲーム(以下、ポケモンカード)¹⁾に強い興味を抱いていることが明らかになり、「通級でポケモンカードができるなら参加する」と発言した。そこで、ポケモンカードを自立活動の教材として取り入れることを提案し、児童の同意を得た。次回以降の指導には欠席することなく来室し、対戦中にはカードの効果を積極的に説明するなど多弁となり、質問に応じて学級での出来事も語るようになった。その後、児童Aは継続的に通級指導を受け、自己理解を目的とした課題にも主体的に取り組むようになった。

また、筆者が地域で開催されているポケモンカード交流会に参加した際、幼児から成人まで幅広い年齢層が「お願いします」「ありがとうございました」等の定型的挨拶やマナーを共有しつつ対戦し、初対面同士でも自然なコミュニケーションが成立していた様子を確認できた。このことは、ポケモンカードにソーシャルスキル獲得を促進する特性がある可能性を示唆する。

以上の経緯から、興味・関心を基盤にしたゲーム教材を自立活動に位置付けることで、通級児童のソーシャルスキル

* 柏崎市立柏崎小学校

向上を図れるのではないかという課題意識が生まれた。ポケモンカードに取り組むことによって、社会性の向上が期待できると述べているウェブサイトはあるが、検証をした研究は見当たらない。しかし、児童の実態から意欲を引き出す効果は十分期待でき、ソーシャルスキルの向上にもつながることが想定される。本研究を通じて自立活動としてのポケモンカードの可能性や、効果的な実践方法について検証する。ソーシャルスキルについて、上野（2012）は「人間関係や集団行動を上手に営んでいくための技能」としているが、杉村（2006）が「ソーシャルスキルの定義にはさまざまな見解があり、研究者全員が1つに同意した定義は今のところありません。」と述べているように、明確に定義はされていない。新川・富家（2015）は児童生徒のソーシャルスキル尺度を開発するにあたり、本邦におけるソーシャルスキル教育で取り扱われた研究を13の構成要素と37のターゲットスキルに整理した（表1）。

本研究では、上野（2012）が述べた技能と新川・富家（2015）が整理したターゲットスキルを参考にし、「人間関係を上手に築くための基本的なルールやマナー、コミュニケーション、思いやりの技能」をソーシャルスキルと定義して進めていくこととする。

表1 ソーシャルスキルにおける13の構成要素と37のターゲットスキル（新川・富家，2015）

構成要素	ターゲットスキル
挨拶や感謝	「基本的マナースキル」「あいさつの言い方」「お礼の言い方」
発言や説明	「異なる意見の表明」「相手に話をする」「意思表示スキル」
仲間づくり	「集団への参加」「仲間への入り方」「仲間の誘い方」「働きかけ」「関係開始スキル」
思いやり	「友人への配慮」「相手を思いやる」「相手の話を聞く」「他者への配慮スキル」
拒否	「要求の拒絶」「あたたかい断り方」「上手な断り方」
緊張	「引っ込み思案行動」「引っ込み思案」
称賛	「他者に対する肯定的な感情と思考の表明」「やさしい言葉かけ」「あたたかい言葉かけ」
ルールやモラル	「集団活動スキル」「集団行動」「規律性」
助言や注意	「上手な頼み方」「仲間強化」
自律	「感情のコントロール不全」「自己コントロール」「感情統制スキル」
リーダーシップ	「コミュニケーションスキル」「課題遂行スキル」
学業	「自己学習スキル」「学業」
相談	「健康相談スキル」「援助要求スキル」

2 研究の目的

発達通級における自立活動として、ポケモンカードを使用したSSTを想定した活動を実践することで対象児童のソーシャルスキルがどのように変化するのかを明らかにし、通級指導への活用について考察する。

3 研究の方法

(1) 研究の対象と期間

発達通級を利用している児童5名（1年生1名，5年生1名，6年生3名）。抽出基準は、通級担当が対人関係または集団適応に課題を認めること、並びにポケモンカード実践への参加意思があることとする。

研究の期間は、20XX年5月～20XX年9月とする。

(2) 研究の内容

発達通級において、ルールを調整したポケモンカードゲームを実施する。毎回、めあての確認と振り返りを行う。

(3) 検証方法

① 事前事後のソーシャルスキル尺度の変化（HSSI）

児童のソーシャルスキルを量的に測定する方法として新川・富家（2019）が開発、標準化したHokkaido Social Skills Scale（以下、HSSI）を採用する。HSSIは児童生徒の学年・学校段階におけるソーシャルスキルを量的に測定することを目的に開発され、小学校低学年版、小学校中学年版、小学校高学年版、中学校版、高等学校版がある。質問項目に対して本人が4件法で回答し、数値から対象のソーシャルスキルを測定するものである。得点が高いほどソーシャルスキルが高いことを示す。本研究の対象は小学校1～6年生であるが、児童の実態から小学校1・2年生は低学年版、3～6年生は中学年版を実施することとする（表2）。実践開始前の5月に1回目、実践を積み重ねた9月に2回目の測定を行う。

表2 HSSIの低学年版, 中学年版の質問項目

HSSI低学年版	HSSI中学年版
1 自分が思ったことや考えたことを言うことができる	1 あいさつをすることができる
2 自分からともだちをさそって遊ぶことができる	2 自分の考えを説明できる
3 困っている友達がいいたら、手伝ってあげることができる	3 自分から友達を誘って遊ぶことができる
4 自分がしてほしいことは「やめて」と言える	4 できない友達に配慮することができる
5 がんばっている友達をほめることができる	5 困っている友達を手伝うことができる
6 ケンカをしている友達を止めることができる	6 自分がしてほしいことは「やめて」と言える
7 自分が困っていることを親や先生に話すことができる	7 友達をほめることができる
8 話している人の方に向けて、話を聞くことができる	8 友達を注意することができる
9 学校のきまりや遊びのルールを守ることができる	9 皆と協力して学習することができる
10 みんなと一緒に行動することができる	10 先生や友達に質問することができる
11 当番や係の活動を、すすんですることができる	11 家族に学校の様子を話すことができる
12 勉強道具を机の中にきちんとしまうことができる	12 当番や係の活動を助け合うことができる
	13 ルールを守ることができる
	14 我慢することができる
	15 自分勝手な行動をしないことができる
	16 クラスのことを考えて行動することができる
	17 使った物を片付けることができる

② 毎回実施する振り返りカード

通級指導でポケモンカードを実施するたびに振り返りを行う。「楽しくプレーできましたか」「ルールを守ることができましたか」「あいさつをしたり、ていねいな言葉づかいをしたりできましたか」「作戦を考えながらプレーしましたか」「話をしながらプレーしましたか」の5項目に対して◎（よくできた）○（できた）△（できなかった）で回答する形式とした。ポケモンカードを実践する中で、スキルを発揮できたかを確認する。

③ 実践中の言動やエピソードから変容を見取る

ポケモンカード実践中の言動の観察や実践終了後の振り返りのインタビューによるエピソード記録からポケモンカードがソーシャルスキルにどのような影響を与えたかを検証する。

(4) 研究倫理

保護者、本人、学校の管理職に研究の目的を説明し、同意を得て研究を進めた。

4 研究の実際

(1) ポケモンカードのルール調整

ポケモンカードは通常20分から30分程度の時間がかかる。通級指導45分間の中で継続的に実施することと児童の集中力の持続を考え、10分程度でできるようなルールを調整することとした。通常ルールでは、場のサイドに6枚のカードを並べて、相手のバトル場のポケモンを「きぜつ（倒すこと）」させるたびにサイドのカードを規定の枚数取る。先にサイドのカードがなくなった方が勝ちというルールである。このサイドのカード枚数を調整することで、基本ルールを変更せずに時間を短縮することができる。本研究においてはサイドを3枚として試合時間の短縮を図った（図1）。

(2) ポケモンカードのねらいの設定

ポケモンカードを実施するにあたり、以下の3つのめあてを児童と確認をしてから取り組んだ。①ゲームを通じて「ルールを守る」「相手を大切にする」力を付ける。②コミュニケーション能力（あいさつ・説明・相談）を高める。

③対戦後に振り返りをして、できたことを生活に生かす。楽



図1 ポケモンカード開始時の配置例

しくゲームをしながらも学習としてのめあてを意識するよう促した。

(3) ポケモンカードの実践におけるコミュニケーション

ポケモンカードを筆者と児童で実践する。実践中はねらいで確認したとおり、「お願いします」「ありがとうございます」「○○使います」「ターン返します」等、丁寧な言葉を使うよう意識づける。また、ゲームを進行しながら、最近の様子や気持ちなどを会話することで内面の表出やコミュニケーションの蓄積をねらうこととする。

(4) 振り返りシートを使用しての振り返りとフィードバック

ポケモンカードの対戦が終わった後、振り返りのチェックカードを記入しながら、効果的だった戦術や失敗した点などを話して振り返る。また筆者から「言葉づかいが丁寧だったね」「負けそうになっても笑顔だったね」と肯定的なフィードバックをすることで、適切な行動の強化を図ることとする。

5 結果

(1) HSSIの変化

研究の事前（5月）事後（9月）に実施したHSSIの結果は表3のとおりとなった。

表3 HSSIの結果

1回目（5月）					2回目（9月）								
中学年版	A	B	C	D	低学年版	E	中学年版	A	B	C	D	低学年版	E
1	3	3	3	2	1	3	1	3	4	4	3	1	4
2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3
3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4
4	1	1	2	3	4	1	4	3	3	2	4	4	2
5	2	2	3	3	5	4	5	3	3	3	3	5	4
6	1	4	2	3	6	1	6	3	4	3	4	6	1
7	1	2	2	3	7	4	7	3	3	2	2	7	3
8	2	2	2	2	8	3	8	3	3	2	2	8	4
9	1	2	2	2	9	2	9	2	3	2	3	9	4
10	2	2	3	2	10	4	10	3	3	3	4	10	3
11	1	4	3	3	11	4	11	1	4	2	3	11	4
12	1	1	3	2	12	4	12	1	3	3	3	12	4
13	2	3	2	1	合計	36	13	2	3	3	3	合計	40
14	1	4	2	2			14	2	4	2	3		
15	2	3	2	2			15	1	3	2	1		
16	1	2	2	2			16	1	3	2	3		
17	2	1	1	2			17	2	1	2	4		
合計	29	42	40	40			合計	40	54	43	52		

新川・富家（2019）が北海道の公立学校児童を対象に実施した調査では、低学年版尺度の合計点平均（N=422）は41.18、中学年版尺度の合計点平均（N=561）は57.55であった。本研究の対象児童は1回目2回目とも全員が平均を下回っている。1回目の中学年版に関しては平均より15点以上下回った結果となった。以上のことより、対象児童は一般的な児童と比べるとソーシャルスキルが低いことがうかがえる。

実践後2回目のHSSIを実施した結果（9月）では、全員に数値の上昇が確認された。1回目と2回目の得点差について対応のあるt検定を行った結果、表4及び図2のとおりとなった。なお、児童Eについては低学年版のHSSIを実施しているため、検定から除外している。児童Eは1回目36から2回目40へと数値が上昇している。

表4 HSSIの検定結果 (児童A, B, C, D)

	1回目(5月) N=4	2回目(9月) N=4	差
平均(M)	37.75	47.25	9.5
標準偏差(SD)	5.91	6.80	
指標	値		
t値	4.36		
p値(両側)	.022*		

*p<.05

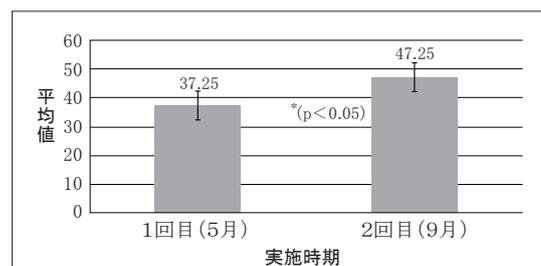


図2 HSSIの検定結果

1回目の得点平均(M=37.75, SD=5.91)に対し、2回目の得点平均(M=47.25, SD=6.80)は有意に高かった。対応のあるt検定の結果、両者の差は統計的に有意であった(t=4.36, p=.022)。このことから、2回目の回答は1回目比べて有意に改善しているといえる。

(2) 振り返りカード

ポケモンカードを実施するごとに実施した振り返りのカードを集計した。◎を3, ○を2, △を1として各質問項目の平均点は表5のようになった。()内の数字は研究期間におけるポケモンカードと振り返りの実施回数である。

表5 振り返りカードの質問項目と集計結果

質問	A (8)	B (7)	C (8)	D (12)	E (8)
楽しくプレーできましたか?	3	3	2.4	3	3
ルールを守ることができましたか?	3	3	2.4	3	3
あいさつをしたり、ていねいな言葉づかいをしたりできましたか?	2.75	3	2.2	3	3
作戦を考えながらプレーしましたか?	2.25	3	2.4	2.8	2.25
話をしながらゲームをしましたか?	2.75	3	2.2	3	3

HSSIや日常の言動に比べ、肯定的な振り返りが多くみられた。平均すると全員が全項目2以上(○以上)につけている。特に「ルール」「あいさつ言葉づかい」「話をする」というソーシャルスキルの項目について、△につける児童がいなかった。

(3) エピソードとインタビュー

児童Aと児童Dについて実態と実践後の言動やエピソードを記述する。

児童Aは診断はついていないが、定期的に受診をし、服薬をしている。WISC-VのFSIQは98(90%信頼区間93-103)である。学習や学校行事には参加できないことが多く、自分の気持ちを話すことを極端に嫌う傾向がみられる。発達通級においては、学校や普段の生活について質問をすると「つまらない」と言って無言になり、会話や活動を拒む状況があった。しかし、相談の上ポケモンカードを活動に取り入れると意欲的に活動するようになった。毎回笑顔で活動をしながらカードの解説をしたり最近の様子を話したりし、振り返りカードや個別の課題プリントに対しても抵抗なく取り組んだ。また、対戦後のインタビューでは、初期には「楽しかった」「勝ててよかった」といった短い返答にとどまっていたが、回を重ねるにつれ「負けても次の作戦を考えられたからよかった」「あいさつから気持ちよくなった」と、自分の行動や感情を言語化する発言が増えた。HSSIの合計点が29から40へと上昇した。特に質問項目4, 6, 7の他者との関わりに関する項目が1点から3点へと上昇した。

児童Dは医療機関においてADHD気質と言われており、一時期服薬をしていた。WISC-IVのFSIQは100(90%信頼区間95-105)である。学校では、教室での学習に参加できないことがあり、たびたび教室を抜け出す。友達との関係で気に入らないことがあると教室を飛び出し暴言や物に当たる行動をとることがある。発達通級は週一回の通級指導以外にもタールダウンの場として利用している。児童Dと相談をしてポケモンカードを活動に取り入れた。通級指導の際は、「今日のやることをやったらポケモンカードをしたい。」と発言し、発達通級の活動に集中して意欲的に取り組むようになった。ポケモンカードをしている時「1枚もらいます」「技つかいます」「ターン返します」というような丁寧な言葉づかいをし、振り返りでも「ルールを守る」「あいさつや言葉づかい」は毎回◎に付けた。インタビューでは「今日は最後までルールを守れた」「負けても怒らなかつた」と自己評価を言葉にした。また「次はこのカードを使いたい」と次回への意欲を語るなど、活動に前向きに取り組む態度が確認できた。HSSIは40から52へと上昇した。「質問

できる」「ルールを守る」という項目が2ポイント上昇した。

6 考察

HSSIの事前事後の結果、どの児童も数値の上昇が見られ、統計的にも有意に向上した。観察から、普段は会話や活動に抵抗を示す児童Aがポケモンカードをすることで、会話をしたり丁寧な言葉のやり取りをしたりとコミュニケーションを進んで行く姿が確認された。また、振り返りのチェックカードではルールとコミュニケーションについて、全員が肯定的な回答を示した。このことから、ポケモンカードはルールを守る、コミュニケーションを適切に行う経験になり、繰り返し実践することでソーシャルスキルの向上につながるひとつの方法となり得ると考えられる。岡田ら(2020)はソーシャルスキルの向上には「通級時間数」と「学ぶべき課題の自己理解」が重要であるとしている。本研究においてはポケモンカードを継続的に実施したこと、めあてを確認して振り返りを行ったことがソーシャルスキルの向上につながった可能性がある。児童の興味関心があるカードゲームを、ねらいをもって継続的に実践することが発達通級の自立活動において有効であることが示唆された。

7 課題

本研究では、発達通級において筆者の観察や本人回答の調査と聞き取りで有効性を検証した。実際の生活場面においての変容や行動の汎化について継続的に調査をしていく必要がある。また、今回はポケモンカードに興味を示した児童を対象として実践を行った。ポケモンカード以外にも児童の興味関心に応じた教材開発の可能性は多く残されている。実践を積み重ねながら、児童のソーシャルスキル向上につながる研究を進めていきたい。

脚注

¹⁾「ポケモンカードゲーム」は、株式会社ポケモンが1996年に販売を開始した対戦型トレーディングカードゲーム。プレイヤーはポケモンカード60枚で構築したデッキを用い、ポケモンをバトルさせて相手の「サイド」6枚を先に取り切ることを勝利条件とする。国内外で公式大会が開催されており、幅広い年代へ浸透している。世界で700万人以上が登録する人気トレーディングカードゲームである。

引用文献・参考文献

- 上野一彦監修『特別支援教育をサポートする図解よくわかるソーシャルスキルトレーニング(SST) 事例集』ナツメ社, 2012
- 岡田智, 山下公司, 岡田克己, 森村美和子, 中村敏秀「発達障害を対象にした通級指導教室におけるソーシャルスキルトレーニングの効果の検討ー学ぶべき課題の自己理解, 通級時間数に焦点を当ててー」臨床心理学20, pp.339-347, 2020
- 小寺未来, 小坂浩嗣「他者との関わりを促すSSTプログラムの実践研究ー小学校自閉症・情緒障害特別支援学級での自立活動を通してー」鳴門教育大学学校教育実践研究 第2号, pp.169-177, 2025
- 新川広樹, 富家直明「児童生徒の学年・学校段階に応じたソーシャルスキル尺度の開発ー学校現場におけるコミュニケーション教育への活用に向けてー」北海道医療大学心理科学部研究紀要11, pp.1-25, 2015
- 新川広樹, 富家直明「児童生徒の学年・学校段階に応じたソーシャルスキル尺度の標準化ーCOSMINに基づく信頼性・妥当性の検証ー」カウンセリング研究52, pp.57-71, 2019
- 杉村仁 and 子「児童生徒用ソーシャルスキル尺度の開発」東京大学大学院教育学研究科, 教育測定・カリキュラム開発講座, 第16回研究会, pp.224-233, 2006
- ポケモンカードゲームトレーナーズウェブサイト <https://www.pokemon-card.com> (2025.10.7閲覧)
- 文部科学省「共生社会の形成に向けたインクルーシブ教育システム構築のための特別支援教育の推進(報告)」2012 https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo3/044/attach/1321669.htm (2025.10.7閲覧)
- 文部科学省「通常の学級に在籍する特別な教育的支援を必要とする児童生徒に関する調査結果(令和4年)について」2022 https://www.mext.go.jp/b_menu/houdou/2022/1421569_00005.htm (2025.10.7閲覧)
- 文部科学省「通級による指導の制度的位置付け」2016 https://www.mext.go.jp/tsukyu-guide/institutional/index.html?utm_source=chatgpt.com (2025.10.7閲覧)
- 文部科学省「初めて通級による指導を担当する教師のためのガイド」2020 <https://www.mext.go.jp/tsukyu-guide/index.html> (2025.10.7閲覧)