

道徳授業における アドベンチャープログラムの効果に関する考察 (1)

—小学校3年生での実践をもとに—

A study on the effect of adventure program in moral class (1):
Based on the practice at elementary school third grader

大山 剛

Tsuyoshi Oyama

キーワード : TAP、学校教育、道徳指導、テキストマイニング

Keywords : Tamagawa Adventure Program, school education, moral guidance, text mining

研究の概要

本研究では「道徳授業におけるアドベンチャープログラムの活用と効果」をテーマに、プログラムが道徳授業の中でどのような効果をもたらすのかを、定期的な調査を通して確認する研究を進めた。具体的には、N小学校における「道徳」の授業展開をTAPで進める際、「体験学習としての道徳」の活用と効果を考える機会として、児童の自由記述文をテキストマイニングの手法を使って、半年後と比較して分析を進めた。その結果、出現頻度に変化の見られるワードやスコアの高い品詞も見られた。特に動詞のワードでは、具体的な行動を示す表現としての実感が出現していると考えられ、今後の研究の方向を示す結果となった。

1. はじめに—TAPについて

玉川大学TAPセンターは学校教育の分野を中心に、学内外でアドベンチャー教育を基盤とした体験学習プログラムの開発と実践¹⁾を展開して、TAP (Tamagawa Adventure Programの略称で以後TAPと記す)の名称で、プログラム提供や指導者研修²⁾を実施して、アドベンチャー教育のための施設が常設されている。この施設ではK-12、大学、大学院生のみならず、教育に携わる(学校教育・社会教育等)指導者を対象とした生涯学習のプログラム等、教育的なニーズに合わせた幅広い活動を推進している。

創設当初、1. 生徒の自尊感情を高めること、2. 生徒に達成感を持たせること、3. 問題解決のためのコンセンサス獲得の方法について学ぶことの3点³⁾を進めるために計画され、本学の全人教育活動の中に積極的に取り入れることによって21世紀に必要とされている能力・資質の充実に意図して、学内でのプログラム開発と実践を続けてきた。

これらの成り立ちから19年を経て、現在のTAPは学校教育で期待される様々な資質・能力・

スキルの育成が求められている。すなわち「TAPを通して自ら課題を見出し、互いの関係の中で解決策を創造していくことができる人づくり」を目指している。そして、個々と集団の関わりの中での相互作用によって高まる能動的な学習者の育成は、未来社会を創っていくという観点からも、非常に重要であり、玉川学園・玉川大学におけるTAPの活用は、まさに本学の教育理念⁴⁾でもある全人教育の一翼を担う大きな役割を有している。

このように、設立時から少しずつ変化を重ねているTAPであるが、その主なねらいとして、(1) 相互尊重（フルバリュー）の心⁵⁾を学び、(2) 内発的動機でチャレンジすること⁶⁾、(3) 自己や集団のVisionに向かって努力していくこと（Adventure）という3点を重視しながら、個人と集団の学びの過程に焦点を当て、学習者の成長を促していく考え方に変わりはない。

（付記）本稿ではTAPと表記しているが、過去の研究や文献ではtapと小文字で記述されている。これは平成27年度より大学附置機関としての設置にともない大文字表記に切り替えたものである。

2. 研究の目的

そうした19年間の経緯の中でTAPに限らず、アドベンチャープログラムやグループ活動に焦点を当てたアクティビティを通して「個と全体」について学ぶことの有用性や自己概念の向上は当初から認識されていた。⁷⁾初等中等教育の分野においては「アドベンチャーを教室に」という概念でAITC（Adventure In The Classroom）の勉強会⁸⁾や研修会も活発になり事例報告⁹⁾も増えている。

本学でも難波・川本（2015）の研究にあるようにTAPと道德の関連、主に小学校課程での活用について意欲的な取り組みも以前から示されている。¹⁰⁾しかし、年間計画に示されている価値観と、現状の課題がかならずしも合致するとは限らないなどの兼ね合いから、継続的な実施に至っていない

このように、TAPと道德の関連が高まる中、今年度から小学校で実施される「特別の教科道德」は、教科書も制定され、指導内容や評価も含めて、指導におおよその方向が定められている。一方その指導形態については、学校現場でも色々な意見が出されており、読み物教材や話し合い活動、即興劇形式等、様々な形が模索されている現状がある。

そうした状況にあるN小学校では、以前からTAPに関心を持つ教員を中心にして教員研修を進めながら、遠足行事として児童にもTAPを体験させて、宿泊行事や学級経営に活用する試みが続けられている。そして、そこで扱われるテーマも道德主題に近いものがあることから、道德におけるTAP活用について指導の方向を探っていた。

そこで本年度は、N小学校における「道德」の授業展開を進める際に、これまで不定期に実施していたTAPを、年間の教育計画の中で定期的に取り入れて実施することによって、「体験学習としての道德」という位置付けを定め、その活用方法と効果を考える機会としていきたいとの考えが担当教員より示された。

したがって本研究では「道德授業におけるアドベンチャープログラムの活用と効果」をテーマに、アドベンチャープログラムが道德授業の中でどのような効果をもたらすのかを、定期的な調査を実施してTAPの目標設定やプログラム実施の重要な要因を明らかにしようと試みるものである。

3. 研究の方法

今回の研究では、TAPと道徳の関連を明らかにする方法として、2つの調査を同時に実施しながら検証を進めている。

1つは、田中が提案している「学級力」の考え方¹¹⁾に基づく調査で、書式グラフや集計表は新潟大学教育学部附属小学校の研究¹²⁾に準拠させている。これは「学級力」という考え方が教育現場での応用に優れていると考えられ、その活用事例¹³⁾も豊富で、そのことがアドベンチャープログラムにおいても今後の多様な展開につながると考える。

2つ目は、各々の児童の自由記述文章について現存のテキストマイニングツールを利用した分析を試み、テキストマイニングの手法で分析することで学校現場におけるTAPの効果について検証を進めることをねらいとしている。

これらの調査のうち「学級力」については、年間を見通した変化について検証を進めること、加えてデータ量の多さにもなう集計手続きから、本年度途中（11月）での記載は尚早と考えている。したがって「学級力調査」の内容報告及びTAP授業との相関関係や因果関係などの関連性については次回の報告を予定して、途中経過となる本稿では、N小学校の3年生に限定したデータでのテキストマイニング分析を主として報告する。

今回の分析で使用するテキストマイニング¹⁴⁾は、定型化されていない文章の集まりを自然言語解析の手法を使って単語やフレーズに分割し、それらの出現頻度や相関関係を分析して有用な情報を抽出する手法やシステムである。マイニング（mining）とは「発掘」という意味で、テキスト（文字列）の山から価値ある情報を掘り出す、といった意味が込められている分析手法の一種である。

テキストマイニングでは蓄積されたテキストデータを単語やフレーズに分解し、これらの関係を一定のルールにしたがって分析することにより、単語間の関係や時系列の変化などを抽出する。これにより、事象の問題点を把握したり、対象の評価を調べたり、特に多い言葉の関係性を見出したり、これらが時系列にどう変遷しているかを調べたりすることができる。そこで本研究でも児童の自由記述文の分析を通して道徳とTAPの関連を明らかにしていく。

（調査校概要）

N小学校は本学近郊にある公立小学校で、同時に本学教育学部の卒業生として勤務している教員も少なくない地域である。

学校目標として下記の要件をかかげ、

「心豊かで 生き生きと しなやかに 学ぶ子」が	
かんがえる子	「よく考え、自分の思いを伝えられる子」
やさしい子	「心豊かで、やさしくあたたかい子」
たくましい子	「健康で明るくたくましい子」
やりぬく子	「よく働き、責任を持ってやりぬく子」

今年度の重点として「確かな学力と豊かな心を育む」が示され、基礎的な知識及び技能、また、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・表現力と、学校生活全体を通して育まれる優しさや思いやりの心、の育成が述べられている。

(道徳授業とTAP)

研究テーマ 道徳授業におけるアドベンチャープログラムの活用と効果

対象学年 3年生2クラス、5年生2クラス

研究期間 2018年6月～2019年3月

研究の目的 N小学校における「道徳」の授業展開を進めるにあたり、TAPを年間の中で定期的に取り入れ「体験学習としての道徳」の活用方法と効果を考える機会としていく。

指導担当 3年生学級担任2名、5年生学級担任2名、教務主任、大山剛

指導内容

- ・月一回のTAP手法による道徳授業をTAPスタッフが実施し、担任による道徳授業と関連させることによって、各学年の月別道徳主題に対して効果的に迫る。
- ・TAP道徳においては、AP（アドベンチャープログラム）の要素を含めた体験学習のアプローチを試行しながら、担任による道徳授業の前後の流れに留意して実施する。
- ・月別の道徳主題についてはN小学校の「道徳教育全体計画」及び学年目標に準拠して実施する。
- ・月毎（TAP道徳実施日当日）にアンケート調査と自由記述を実施して学級の変化や児童の感想について分析していく。
- ・継続的に学級の変化や個人の変容を確認することで、TAPの活用等効果について検証を進めると同時に、同教材の取り組みにおける年齢や学年の違いについて考察を進める。

(授業日程)

※事前にTAP担当教員と打ち合わせた結果、当日プログラムは下記の内容の進行案を基本（資料1）にして進行することで合意、状況に応じて対応することとした。

※価値を月ごとに設定し、展開しますが、その時間がその価値の何回目になるか、進め方については後日相談しながら調整する。（N小学校教務主任 原文ママ）

資料1

	日時	道徳主題とTAPテーマ	学年関連行事
1	6/19（火） 1.2時限5年1組 3.4時限5年2組 5.6時限3年生全	C（1）規則の尊重 TAP→「心の安全」	
2	7/12（木）	A（1）善悪の判断、自律、自由と責任 TAP→「Play hard. Play fair. Play safe」	
3	9/11（火）3年生授業参観日	B（1）親切、思いやり TAP→「FVC」（フルバリューコントラクト）	
4	10/15（月）	B（4）友情、信頼 ・3年→TAPに向けた意識向上 ・5年→宿泊教室に向けた意識向上 TAP→「Trust」（信頼と共感）	5年→やませみ（宿泊行事）

5	11/22 (木)	C (2) 公正・公平 TAP→「Play fair」	3年TAP遠足 1組11/9 2組11/15	
6	12/17 (月)	A (5) 希望と勇気、努力と強い意志 TAP→Play hard. Challenge by choice		
7	1/31 (木)	B (2) 感謝 TAP→「振り返り」		
8	2/25 (月) 5年生授業参観日	D (4) よりよく生きる喜び TAP→未定	5年TAP遠足2/26	
9	3/12 (火)	C (5) よりよい学校生活・集団生活の充実 TAP→未定		

※A.B.C.Dは道徳のそれぞれの学年項目扱いとして設定されている。

4つの視点

- A 主として自分自身に関すること
- B 主として人との関わりに関すること
- C 主として集団や社会との関わりに関すること
- D 主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること

「A 主として自分自身に関すること」は、自己の在り方を自分自身との関わりで捉え、望ましい自己の形成を図ることに關するものである。「B 主として人との関わりに関すること」は、自己を人との関わりにおいて捉え、望ましい人間関係の構築を図ることに關するものである。「C 主として集団や社会との関わりに関すること」は、自己を様々な社会集団や郷土、国家、国際社会との関わりにおいて捉え、国際社会と向き合うことが求められている我が国に生きる日本人としての自覚に立ち、平和で民主的な国家及び社会の形成者として必要な道徳性を養うことに關するものである。「D 主として生命や自然、崇高なものとの関わりに関すること」は、自己を生命や自然、美しいもの、気高いもの、崇高なものとの関わりにおいて捉え、人間としての自覚を深めることに關するものである。¹⁵⁾

(調査計画)

学級力調査のアンケートを利用する (新潟大学教育学部編)

1. 学級力調査→児童とクラスの利用に利用
2. 自由記述→TAPの効果検証として、テキストマイニングを実施する。(資料2)

(年報掲載)

TAPセンターの発行する年報に、今年度(2018年度)と来年度(2019年度)の2回にわけて執筆。

(共同執筆を含む)

2018年度→研究の試行と11月までの調査報告(テキストマイニング)

2019年度→11月以降の調査報告と全体の研究報告

(調査手続)

アンケート調査は毎回のTAP授業終了後、学級担任が配布して各自が記入している。調査開始前に学校長へ実施の了解を得るとともに、学年主任教諭にも質問紙の内容と児童の記入のさせ方について確認及び了承を得て実施した。また、本調査の1年次報告及び2年次報告についても承

認を得た。当日のTAP指導時間後に15～20分間程度の時間を設定して、各自で記入している。

(回収率)

100パーセント ※ただし当日欠席の児童を除く人数

(個人情報の扱い)

配布前に自分のことや友人のことで、書けないことがあれば無理をして記入する必要はないことも補足してから記入調査を実施した。

資料2

<p>学級力アンケート 第1回 (月 日)</p> <p>年 組 名前 _____</p> <p>◎ 私たちの学級について、それぞれの文の4～1の数字に一つずつ○をつけましょう。</p> <p>4:とてもあてはまる 3:少しあてはまる 2:あまりあてはまらない 1:まったくあてはまらない</p> <p>【やりとげる力】</p> <p>1. 目標 みんなで決めた目標やめあてに力をあわせて取り組んでいる学級です。 4-3-2-1</p> <p>2. 役割 係や当番の活動に遅んで取り組む学級です。 4-3-2-1</p> <p>【話をつなげる力】</p> <p>3. 聞く姿勢 発言している人の話を最後までしっかりと聞いている学級です。 4-3-2-1</p> <p>4. つながり 友だちの話を賛成・反対・つけたしと、つなげるように発言している学級です。 4-3-2-1</p> <p>【支えあう力】</p> <p>5. 支えあい 勉強・運動・そうじ・給食など、教えあいや助けあいをしている学級です。 4-3-2-1</p> <p>6. 仲間 ずいぶん「ごめんね」と言って、仲間りができる学級です。 4-3-2-1</p> <p>【安心を生む力】</p> <p>7. 尊重 友だちの心をききつづけることを言ったり、からかったりしない学級です。 4-3-2-1</p> <p>8. 仲間 だれとでも遊んだり、グループになったりすることができる学級です。 4-3-2-1</p> <p>【きまりをまもる力】</p> <p>9. 学習 授業中にむだなおしゃべりをしない学級です。 4-3-2-1</p> <p>10. 生活 ろう下を走らない、あいさつをするなど、学校のきまりをまもっている学級です。 4-3-2-1</p>	<p>◎ 今日のTAP道徳で「なるほど!」「たいせつだなあー」と感じたり、友だちを見て「すごい!」と思ったことを書いてください。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> <p>◎ 「そう言えば、今のクラスは」と気がついたことを書いてください。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div> <p>◎ 「そうだ!これからこんなクラスにしたい」ということを書いてください。</p> <div style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 100%;"></div>
---	--

4. 結果

本研究は「道徳授業におけるアドベンチャープログラムの活用と効果」をテーマに、アドベンチャープログラムが道徳授業の中でどのような効果をもたらすのかを、定期的な調査を通して確認することで、TAPの目標設定やプログラム実施時の参考になると考えている。

そこで、テキストマイニングツールとして、オンライン上で使用が許諾されている「ユーザーローカル テキストマイニングツール (<http://textmining.userlocal.jp/>) を使用して分析を実施した。¹⁶⁾ その結果、データに対して「スコア、ワードクラウド、2次元マップ、クラスタリング、共起ネット」の観点で図表化して分析を進めることが可能になった。

しかし今回は、TAP導入をスタートさせた6月の自由記述と、月一回実施を継続してきた半年後の11月(TAP遠足終了後)の自由記述を、テキストマイニングの手法で比較して「スコア(図1-1、1-2)」「ワードクラウド(図1-1、1-2)」の結果を提示して、テキストマイニングの中でも特徴的な「スコア」と「ワードクラウド」の観点から、図示を進め、その後の展開につながる留

意点を記述してプログラム実施への示唆としたい。

したがって「2次元マップ、クラスタリング、共起ネット」の結果については今後の2年次報

(スコアとワードクラウド)

単語（品詞）ごとに表示されている「スコア」の大きさは、与えられた文書の中でその単語がどれだけ特徴的であるかを表している。通常はその単語の出現回数が多いほどスコアが高いが、一般的な文書では単語の出現回数だけでいえば「今日」「思う」「ある」などといった「一般的な単語」が何度も出現するので、回数が多いとしても意味が薄い。したがって単純に回数だけをランキング化するのではなく「一般的な文書ではあまり出現しないけれど調査対象の文書だけによく出現する単語は重視する」という統計処理の仕組みを取り入れ、スコアが高い単語は、そのテキストを特徴づける単語であるといえる。

そして、上記のスコアが高い単語を複数選び出し、その値に応じた字の大きさと色分けして、どんな言葉が多く使われているかを「見える化」している。概観を直観的に把握しやすい特性がある。¹⁷⁾

■ 名詞	スコア	出現頻度	■ 動詞	スコア	出現頻度
チームワーク	42.00	14	助け合う	16.84	6
ビート	31.40	13	思いやる	2.00	2
発	29.90	9	思う	1.93	59
声	21.00	7	深める	1.75	3
tap	16.84	6	おもう	0.45	5
大切	15.01	34	叩く	0.37	4
思いやり	12.00	6	助ける	0.27	3
僕	9.29	4	ふざける	0.24	2
合い	9.29	4	合わせる	0.19	3
道徳	7.00	7	間違える	0.17	3
絆	6.00	3	できる	0.09	10
バナナ	2.41	7	くれる	0.04	6
助け	2.12	4	頑張る	0.03	3
協力	1.83	10	言う	0.02	6
ゲーム	0.03	3	かける	0.02	2

(図1-1) 6月スコア

■ 名詞	スコア	出現頻度	■ 動詞	スコア	出現頻度
たいせつ	82.12	19	助け合う	12.92	5
tap	44.41	12	取り合う	6.34	4
協力	7.57	21	助ける	2.84	10
ゾーン	6.00	6	おもう	2.51	12
1人	6.00	3	登る	0.79	3
声かけ	2.18	6	思う	0.70	35
助け	2.12	4	できる	0.27	17
大切	2.06	12	学ぶ	0.19	3
さき	1.04	3	くれる	0.10	9
チャレンジ	0.83	4	がんばる	0.09	3
コース	0.78	6	出す	0.06	4
友だち	0.63	3	頑張る	0.03	3
達成	0.23	3	言う	0.02	5
最後	0.17	5	いく	0.02	3
最初	0.09	3	行く	0.01	3

(図1-2) 11月スコア

あることから、自由記述内の出現も高かった。また、「声」や「合わせる」などのワードが関連づけられ、活動の様子を具体的に振り返って記述した児童が多かったといえる。

また「チームワーク42.00」「大切15.01」「思いやり12.00」などの高いスコアを持つワードは、3年生児童の中にある「道徳やTAPの時間に尊重されるべき」というイメージや概念を表す言葉と捉えることができる。すなわち「チームワーク」とか「思いやり」が具体的に示す内容が薄い印象がある。もちろん、6月のTAP導入当初ではグループワークを中心としたアクティビティから、チームについて考える児童が多くいて「チームワーク」が理解しやすい言葉として出現頻度も高いと推察される。

一方で11月の上位5つの名詞ワードには「TAP24.02」「たいせつ15.40」「協力7.57」「助け合い6.30」「ゾーン6.00」があげられるが、「助け合い」は「助ける3.40」と「助け合う2.10」の2つの類似語を合わせると、11.80のスコアを示していることが分かる。またスコアで2.00を上回る言葉を抽出すると、「声かけ」「優しい言葉」「(手を)取り合う」「話し合い」「チームワーク」「おもう」などがあげられる。

これらは半年間の3年生児童の成長も要因とは考えるが、6月の上位ワードに比べると具体的な概念や様子を示す言葉が増えているといえる。例えば11月では「助ける」や「(手を)取り合う」といった言葉が増え、3年生児童の内面に、具体的な行動を示す表現が動詞として出現していると考えられる。

これらの様子から児童たちは複数回のTAP実施を通して、協力やチームワークという価値を、「やさしい言葉を使う」とか「声かけをする」「手を取り合う」という具体的な行動として実感を強めている最中であると考えている。

このように、本稿ではTAP体験を通すことで道徳的価値の幾つかが養われつつあることも確認したが、同時にこれからの課題も少なくない。その一番は道徳学習で培われる価値とTAPで養われる行動変容にどのような関連があるのか、そして、その関連性を常に意識していく必要がある。そのためにも今後の研究の方向として、前述の「学級力調査」を軸にテキストマイニングの結果と合わせて精査を続けていきたいと考える。

本学TAPセンターは2018年10月に、これまでのチャレンジコースに加え「日本で初めてとなるチームチャレンジコース」を新設した。このコースは上段3つのエレメントと中段3つのエレメントで構成され、1グループ最大8名同時のチャレンジが可能となる。そこではプログラムを通じて、協力、コミュニケーション、信頼、チャレンジ、リーダーシップなどを体験的に学ぶことができるコースで、本稿のN小学校も11月にTAP遠足として来校、小学生では初めてのチームチャレンジを体験した。その結果は学級担任や引率の保護者からも好評で、児童自身の満足度も高いものであった。

しかしながら一方では、これらの活動が児童生徒にどのような態度や能力が育成されているのかの検証も必要とされている。アドベンチャー教育が、義務教育課程あるいは中等・高等教育において、学力形成にどのような影響を及ぼすのか、それぞれの発育発達段階に応じてプログラムはどのように構築されるか、それらの関係性を明らかにする研究も求められている。したがって初等中等教育の場面での効果測定も不可避の問題である。

そうした中で今回のテキストマイニングでの調査研究はそうした問いかけに1つの回答を示す有効な方法と考えている。児童生徒の記述した文章の集まりを単語やフレーズに分割し、それらの出現頻度や相関関係を分析して情報を抽出するシステムは、TAPに隠されている要件が

miningされることを期待している。

TAPは、多様化する社会において世界が求める人材育成を使命とし、全人教育の形を第一に実践しているが、これからも社会の様々な要請や多忙な教育現場において、本研究で進めている検証と教育実践との積み重ねの共同作業、すなわち理論と実践の統合こそが、アドベンチャー教育発展の一助になることができると考えている。

玉川大学のTamagawa Adventure Programは「行動する全人教育」の理念を基に、プログラムを通して、自己や集団の理想、そして夢に向けて一歩踏み出すことで、学びと成長の支援を目指し、これからの多様化していく社会に対応していきたいと考えている。

謝辞

今回の執筆にあたっては、N小学校校長先生のご理解のもと、以前より研究推進を続けられている先生にも大変お世話になりました。そして、日々の実践に取り組まれた各学年の先生の姿勢にあらためて勉強させていただきました。今回の執筆にあたり何よりも、今回のプログラムに積極的に取り組んでいたN小学校3年生と5年生の皆さん、どうもありがとうございます。関係の皆様にあらためて深く感謝申し上げます。

【引用・参考文献】

- 1) 難波克己 「動き出した心の教育—玉川アドベンチャー教育の取り組み—」 玉川大学学術研究所紀要 第12号 2006年 pp.107-114
- 2) 青木幸子 「教員養成課程で育成すべき能力と実践的指導力」 東京家政大学博物館紀要 第14集 2009年 pp.1-18
- 3) 玉川学園 「玉川学園新規教育活動計画案」 玉川学園小学部資料 1998年
- 4) 玉川の教育 <http://www.tamagawa.jp/education/idea/> 2018年12月12日現在
- 5) ディック・プラウティ、ジム・ショーエル、ポール・ラドクリフ 『アドベンチャーグループカウンセリングの実践』 プロジェクトアドベンチャージャパン訳 みくに出版 1997年 第2部5章 p.106
- 6) 前掲書 第2部6章 p.151
- 7) 井村仁 「アドベンチャー・プログラム経験が中・高校生への自己概念と不安に及ぼす影響」 筑波大学体育科学系紀要 第5号 1982年 pp.59-70
- 8) AFPYの手引き <http://www.pref.yamaguchi.lg.jp/cms/a50400/afpy/tebiki.html>
AITCの実践 <http://www.geocities.jp/soledad/yssk/afpy-classroom/classroom-index.htm> 2018年12月12日現在
- 9) 田所三佳 「心の冒険教育の考え方を生かした学校作り」 高知県教育センター研究報告 2005年 http://www.kochinet.ed.jp/center/research_paper/h17_center_students/tadokoro.pdf 2018年12月12日現在
- 10) 難波克己、川本和孝 「TAPにおけるアドベンチャーに関する諸理論に対する再考察」 玉川大学TAPセンター年報 第1号 2016年 pp.32-36
- 11) 田中博之 『学級力向上プロジェクト 小・中学校編』 田中博之編著 金子書房2013年 第1章 pp.1-22
- 12) 新潟大学教育学部附属新潟小学校 『学級力で変わる子どもと授業』 明治図書2010年
- 13) 新潟大学教育学部附属新潟小学校 『学級力を鍛え授業で発揮させる』 明治図書2012年
- 14) IT用語辞典 e-Words <http://e-words.jp/w/.html> 2018年12月12日現在
- 15) 文部科学省 『小学校学習指導要領解説 特別の教科 道徳編』 p.21
- 16) テキストマイニングツール by ユーザーローカル
<https://textmining.userlocal.jp/> 2018年12月12日現在
- 17) 前掲HP http://social.userlocal.jp/document/textmining_faq 2018年12月12日現在