

対人関係ゲームが学級集団の 育成に功を奏する条件

岸 田 幸 弘

Conditions Making Social Interaction Games Successful
in Fostering Classroom Unity

Yukihiro Kishida

Abstract

“Social interaction games” are counseling techniques that facilitate developing relationship among classmates using games and activities which require interaction and cooperation among participants. Teacher support and guidance are important factors for the games to be successful (Tagami, 2010; Kishida, 2013). Case reports on teachers’ classroom management and application of the games were examined regarding the issues in the classroom, the relationship between school life and social interaction games, and the relationship between teachers and students. It was found that the games were effective when they were included in daily school activities or when they were related with school events. The suggested timing of applying the games was after student guidance or when students come back to school after long absence. The games were also found to be successful when combined with social skills training, for first year students, and for graduating students. It was concluded that the games should be arranged based on the classroom situation or specific issues in the class.

Key words: social interaction games (対人関係ゲーム), classroom management (学級経営), school life (学校生活)

I 問題と目的

対人関係ゲーム(田上, 2003)は, 人と人をつなぎ質の高い集団をつくるカウンセリング技法である。これまでの実践や研究では, 特別な教育的支援を必要とする児童のいる学級集団の育成(松澤・高橋, 2011), 対人関係ゲーム・プログラムによる不登校児の指導(西澤・田上, 2001), 学級集団におけるいじめや不登校, 特別な支援の必要な子どもと集団との関係, 生徒指導上あるいは学級経営上の課題を解決するための活用(伊澤, 2010), あるいは選択性緘黙児への支援の実践(沢宮・田上, 2003)など, その内容は多岐にわたっており, 問題解決のためのいわゆる三次的支援が多くを占めている。

筆者はその対人関係ゲームの理論を紹介し, A 小学校における実践事例を分析することで, 学校における適切な実践が児童の学校適応を促進することを述べた(岸田, 2013)。その実践事例における考察の中心的な要旨は, ①集団不適応を起こしていた数名の児童に直接アプローチする姿勢ではなく, 学級集団の特性や不適応児童と集団との関係などに焦点を当てること, ②学級活動(百人一首や梅干しづくりへの取り組み等)を通した学級経営と集団づくりが関係していること, ③学校不適応や友人関

係のトラブルへの直接介入のみならず、学級だよりや保護者会などでの保護者への協力依頼や他学級、他学年を巻き込んだ学校を上げての取り組みの必要性である。つまり A 小学校では、学級集団づくりを「すべての子どもを対象にした不登校の予防的、成長促進的支援であり、その支援レベルは一次的または二次的支援である」と位置づけ、その一環として集団を対象としたカウンセリング技法である対人関係ゲームを活用してきたのである。

A 小学校の実践からは、学級担任による学級経営の基本的な方針と学級活動を中心とした学級集団づくりの実践の上で、対人関係ゲームが上手に取り入れられていることがわかった。子どもたちの日常の生活のリズムを壊したり、これまでの人間関係や生活のパターンに逆らったりすることなく、対人関係ゲームが取り入れられていたのである。田上（2003）も対人関係ゲームの活用の仕方について、「教育実践活動のなかの一つとして、対人関係ゲームを活用することを考える必要がある。（中略）学校生活の中で人間関係づくりが行われているからこそ、対人関係ゲームで得た集団体験が、そのまま同じ場で活かされる受け皿にもなる。」と述べている。しかし、対人関係ゲームを子どもたちの生活や人間関係の文脈の中に取り入れることは簡単ではない。たとえば、集団を対象にした同様のカウンセリング技法である構成的グループ・エンカウンターについての研究では、同じ文脈、同じ意図で行うことである程度は参加者が同じような体験をすると考えられるが、文脈やリーダーの力量、リーダーの意図、参加者の特性などによって、同じ内容のエクササイズであっても異なる体験が得られる場合があり、リーダーは明確な目標を持ってエクササイズを展開するとともに、実際に参加者がどのような体験をしたかについてシェアリングや感想文等によって常に確認する必要があることが示唆されている（岸田・高橋，2000）。対人関係ゲームを展開する場合も、学級集団のその時々課題に対して何らかの指導や援助を行いながら活用している。本稿では、その全体としての指導・援助と対人関係ゲーム・プログラムの関係について分析し、どのような学級生活の文脈（特に学級担任による全体の指導や援助）の中で行われたのか、また学級担任と子どもたちとの関係性や活用のタイミングなどの観点から、対人関係ゲームが学級集団づくりや登校支援等に功を奏するための条件を探索することを目的とする。

II 研究の方法

これまで刊行されている対人関係ゲーム関連の書籍や学会で発表された研究などから、二次的支援に限らず、二次的支援や一次的支援としての活用事例などを幅広く選択する。選択された事例を、学級の困難な状況やプログラムとその特徴、学級集団の変容の様子などの観点から分析する。

1. 事例の選択

対人関係ゲーム関連の書籍はこれまでに3冊刊行されており、それぞれに多くの実践事例が掲載されている。まず『対人関係ゲームによる仲間づくり—学級担任にできるカウンセリング—』（田上不二夫編著，金子書房 2003）には小学生や中学生，あるいは専門学校生や大学生を対象とした事例10件が掲載されている。『特別支援教育コーディネーターのための対人関係ゲーム活用マニュアル』（田上不二夫・今田里佳・岸田優代編，東洋館出版社 2007）には，小学校での事例12件が掲載されている。『実践グループカウンセリング—子どもが育ちあう学級集団づくり—』（田上不二夫編著，金子書房 2010）には，幼稚園児，小中学校生，高校生や大学生，その他保護者や教職員を対象にした事例27

件が掲載されている。これらの合計 49 件の事例は、それぞれ不登校、学習困難、コミュニケーション問題、いじめ、学級崩壊、選択性緘黙、発達障害等の問題の症例でまとめられている事例と、宿泊学習、キャリア教育、職員研修、家庭や地域との連携などの活用方法でまとめられている事例である。

また「対人関係ゲーム」をキーワードにして、CiNii を活用した検索では、事例も含めて 22 編が得られた。その内容は学会誌への掲載論文 5 編、学会発表論文 5 編、大学紀要 5 編、その他雑誌論文が 7 編である。また、対人関係ゲーム関連の論文が比較的多く掲載されている日本カウンセリング学会の大会発表論文集からは 157 件の事例等が検索された。同学会の学会誌「カウンセリング研究」には 2 件掲載されているが、これは CiNii と重複していた。

以上、対人関係ゲーム関連の書籍に掲載されている事例や、対人関係ゲームの語句がタイトルに含まれている論文等合計 228 件のうち、事例としてその実践の経過や児童生徒の変容などが詳しく理解できるもの、対象となっている課題が不登校、もしくは二次的な障害として不登校や学級集団への不適應、さらにそうした課題を抱えた学級集団づくりの事例を選んだ。また、対象は小学校と中学校に限定し、10 件の事例を選択した。

2. 分析の観点

「困難な状況」と「支援の方向」をわかる範囲でまとめ、実践された対人関係ゲームのプログラムと学級指導や生徒指導として行っている支援・指導を「支援の実際と対人関係ゲーム・プログラム」に記述した。さらに「プログラムの特徴」として、その対人関係ゲーム・プログラムやプログラムと学級指導との関連などがどのような特徴を持っているかを明らかにし、「結果とポイント」には対象の児童生徒や学級集団がどのように変容したのか、変容を可能にしたポイントは何かを考察して記述した。表 1 にその例を示した。

III 結果と考察

1. 各事例における学級への指導の全体像と対人関係ゲーム

10 事例の特徴とその分析を対人関係ゲームと学級課題との関連でまとめたのが表 2 である。

事例①では、情緒障害のために特別支援学級に入級している児童（小 5）が、クラス替えがあったために原学級になじめず、対人関係ゲームが活用された。本人の心が原学級に向きかけたときに実施したこと、特別支援学級担任が対人関係ゲームに精通しており、ゲームのリーダーを務めた原学級担任と協力して取り組んだことが効果的だった。原学級担任が思春期の子どもたちを理解しようと、時には一緒にゲームに参加するなど、子どもたちとのリレーションづくりに積極的であった。また、1年後の臨海教室では本人の不安と緊張が高かったため不適應が予想され、その予防的な対策として対人関係ゲームが実施されている。こうした取り組みによって、教師と子どもたちとの信頼関係が築かれていった。

事例②は崩壊状態の 6 年生のクラスを立て直した事例。「みんなで楽しむ活動経験が少なく、交流を促進したい」という担任の願いから、「くまがり」が楽しめるクラスづくりを目指した。担任は以前からゲームの好きな先生として子どもたちに知れ渡っており、子どもたちも期待感を持っていた。学校や学級の行事と関連づけてゲームを実施し、試行錯誤的ではあるが、集団の状態に臨機応変に対応した。またゲームを楽しむだけでなく、子ども自らが活動をつくり上げる力（企画・運営の力）を、

表 1 対人関係ゲームによる集団づくり実践の分析 (例)

No. 1	タイトル			報告者	発表
	対人関係ゲーム・プログラムによる不登校児の指導	支援の実際と対人関係ゲーム・プログラム	支援の方向	プログラムの特徴 (不安解消)	結果とポイント
対象	<p>クラス後の替えは選択、ソシオでは選択、被選択とも全くなく孤立。情障学級に通い、少しづつ原学級の活動に参加。クラスメイトも A さんにどう関わったらよいか戸惑いがある。</p>	<p>いじめられていないので、A さんと学級の友達との交流を促進し、良い関係づくりを目指す。</p>	<p>1. 凍り鬼 (ジャンケン列車) 関係・協力 2. 探偵ゲーム (新聞紙に乗る) 協力・関係 3. 人間ブリッジ (腕組み立ち座り) 協力</p> <p>※この時点で教室復帰したためゲームは中断。6 年になって臨海教室に向けて以下のプログラムを実施</p> <p>4. 目隠しウオーク (人間いす) 心を通わす 5. わたしはワタシ (鏡になる) 6. フォークス (風船パレオ)</p>	<p>特別支援学級担任</p>	<p>・カウセンゲーム研究, 34, 19 ・対人関係ゲームによる仲間づくり (2003)</p>
			<p>・5年生 1月～2月 ・1週間に1セッション ・運動量多くゲーム性の高いゲームからスキニング、他者発見・他者理解へ ・自由度の高いゲームから低いゲームへ ・他者理解と自己理解をウォーミングアップとメインのゲームで組み合わせる ・リーダーは原学級担任</p>	<p>【結果】</p> <p>・A さんは学級に復帰でき、小グループ化していた女子が全員まとまった。孤立児、周辺児も減少し、学級集団全体の人間関係が促進した。</p> <p>【ポイント】</p> <p>・A さん本人がクラスに心を開け始めたときに対人関係ゲームを実施したことが効果的だった。</p> <p>・運動量、ゲーム性と自由度が高いゲームから始めたこと。</p> <p>・ゲームで何をすればよいかルールを明示したことが効果的だった。</p> <p>・ゲームの中で関わり合う体験をしたこと。</p> <p>・高学年進級時、宿泊学習を控えた時期というタイミングが良かった。</p> <p>・担任が思春期の児童の不安を理解していて、担任自身も児童と積極的に関わった。報告者 (特別支援学級担任) と原学級担任の協力関係が良い。</p>	

表2 対人関係ゲームと学級課題

事例	学年	学級経営の課題 全体の指導・援助	集団の様子	学校生活と対人関係ゲームの関連	教師と子どもの関係
①	小5	クラス替えがあり、なじめない児童と集団の適応	新しい仲間づくり・思春期の難しい課題を抱える	行事とゲームを関連させた	子どもの理解に努めた 教師同士のよい連携（モデル）
②	小6	崩壊学級の立て直し・卒業学年なじめない児童と集団の適応	学級崩壊状態	行事とゲームを関連させた 日常的に実施した	子どもが教師に期待感をもった 保護者の理解を得た
③	小1	登校しぶりと仲間づくり	特に問題ない	日常的に実施した ゲームが学級文化・学級経営の柱となっている	教師の細やかな配慮により良好であった
④	中2	部活動の人間関係のほころび クラス替えによる仲間づくり	部活動で対立する2グループが争う険悪な状態	部活動の練習にゲームを取り入れた 学級、学年で計画的にゲームを行った	SC、養護教諭、担任、部活顧問の連携がよかった 養護教諭が本人たちを受け入れた
⑤	中3	不登校生徒とまとまらない学級集団・卒業学年	担任は「クラスがまとまらない」と認識している	居場所を確保した 授業に出られるようになってから計画的にゲームを実施した	適応指導教室や、親しみのある先生の授業に出た 担任、学年教師、相談担当教員らが声かけを積極的に行った
⑥	小1	発達障害児3人を抱えての学級集団づくり	授業の成立が難しい	日常的に実施したゲームが学級経営の柱になった	発達障害児のユニークさをゲームの中で位置づけた
⑦	小2	特別支援学級の友達を受け入れられる学級集団づくり	不適切な行動をとるアスペルガー症候群の友達を敬遠する	学級活動など一緒に参加している授業時間を活用した 特別支援学級でのSSTを原学級でのゲームに活かした	特別支援学級担任が子どもへの接し方のモデルとなり、原学級担任と協力した トラブルはクラス全体の問題と認識した
⑧	小4	アスペルガー症候群の子どもと集団の関わり	勝手な行動にクラス全体が騒然とする状態	朝の会、学級活動や道徳でも実施した 本人への支援に加え、SC、担任で定期的に指導し、授業を軌道に乗せてゲームを実施した	SCと担任の協力、子どもと担任の関係づくりのゲームを取り入れた ゲームで認められる場面を設定した
⑨	小4	ルールとリレーションの回復（崩壊状態からの回復）	規制が効かずルール無視の状態	体育、道徳、学級活動等で計画的にゲームを実施した	荒れている子どもが悪いという捉え方ではなく、集団との関係が悪いと認識した
⑩	小6	いじめは解決したが、しこりを取り除き卒業を迎える	いじめがあり緊張が高く親和度が低い	卒業に向けてのプロジェクトに関連させてゲームを実施した	生徒指導（いじめ）後の仲間づくりで担任への信頼が高まった

出典 ① カウンセリング研究 34, 192-202 および、対人関係ゲームによる仲間づくり—学級担任にできるカウンセリング— 金子書房

② 対人関係ゲームによる仲間づくり—学級担任にできるカウンセリング— 金子書房

③～⑩ 実践グループカウンセリング—子どもが育ちあう学級集団づくり— 金子書房

ゲームを通して育成した点が、教師と子どもの信頼関係づくりに有効であった。

事例③では、登校しぶりの子ども（小1）と学級集団との関係づくりが課題であった。入学当初から対人関係ゲームを日常的に行い、本人の不安や緊張を軽減した。子どもたちのお気に入りのゲームを繰り返し行い、楽しい集団体験が学級文化になっていった。同時に仲間づくりにも役立った。担任はきめ細やかな配慮で子どもから信頼されていった。

事例④は、部活動で対立していた仲間がクラス替えで同級生になり、その不安から不登校になった（中2）。保健室に居場所を確保し、仲間との本音の話合い（つなぎ援助）のあと対人関係ゲームを実施した。クラスや学年でもゲームを実施し、部活動でも実施するなど広く展開した。ギクシャクした関係の修復に介入し、その後クラス、学年、部活動で仲間づくりを進めている。コーディネートしたスクールカウンセラー（以下SC）と学級担任、養護教諭との連携が良い。

事例⑤は、父親に敷かれたレールに乗って私立中学へ不本意入学した中学3年生。目的がなく無気力状態。好きな先生とつながりその先生の授業に出て、学習支援が可能になった。その後、友達とのつながりを目的に対人関係ゲームを実施した。まとまらない学級集団づくりと本人の生き方支援を目的としている点において対人関係ゲームの位置づけが明確である。

事例⑥では発達障害の子ども3人（小1）を抱えて学級経営に苦戦している。日常的にゲームを実施して、その中でルールや対人関係スキルを身につけさせている。発達障害の子どものユニークさがゲームの中で活かされる場面を見逃さず、それを子どもたちの中で認め合い、集団との関係を改善していった。

事例⑦ではアスペルガー症候群で特別支援学級に入級している仲間（小2）が、原学級になじめないことから、原学級担任と特別支援学級担任が協力してゲームを実施した。特別支援学級でソーシャルスキル・トレーニング（以下SST）を受け、そのスキルを原学級でのゲームなどに活かせるように工夫している。また学級担任が障害のある子どもへの接し方のモデルを示している。

事例⑧ではアスペルガー症候群の子ども（小4）への対応で学級が荒れてしまい、保護者との関係も悪化。SCと担任による指導によってルールが身につき、パニックもなくなってきた。その後、学級の仲間づくりの支援としてゲームを日常的に行い、仲間づくりを進めた。結果的に保護者の信頼も得ることができた。

事例⑨では高圧的な学級経営で押さえつけられていた子どもたち（小4）が、担任が変わって一気にルールが崩壊し、いじめなども起きた。それらに対処しながら、日常的にゲームを実施し、ルールとリレーションの回復に努めた。

事例⑩では、いじめが起きた小6の学級で、生徒指導的な対応によって問題は解決したが、その後の学級集団は緊張感が漂い、わだかまりもなくなっていなかった。ゲームによって交流し関わりが持てるようになってから、構成的グループ・エンカウンターにより本音の謝罪の場を設定し、温かな人間関係を回復した。

2. 事例における対人関係ゲームの活用方法

表3は対人関係ゲームの活用方法（仲間づくり、集団の立て直し等）や学校生活の中での位置づけ、活用のタイミング等について、それぞれの事例を分類したものである。この内「学級集団と指導の全体像」では、いじめや発達障害、不登校等の指導や支援が必要な子どもへの対応を「個への支援」と

表3 対人関係ゲームの活用方法

事例	学級集団と指導の全体像	学校生活とゲーム	活用のタイミング	教師と子どもの関係	特記事項
①	個への支援+仲間づくり	行事と関連	学校復帰時	子供に寄り添い信頼構築	—
②	個への支援+集団の立て直し	行事と関連+日常的実施	—	—	卒業年度
③	個への支援+仲間づくり	日常的実施	—	—	入学
④	個への支援+仲間づくり	日常的実施	生徒指導後	—	部活動+学級
⑤	個への支援+仲間づくり	—	学校復帰時	教師とつながりゲームへ	卒業年度
⑥	個への支援+仲間づくり	日常的実施	—	—	—
⑦	個への支援+仲間づくり	計画的実施	SST 後	—	特支学級+原学級
⑧	個への支援+集団の立て直し	日常的実施	生徒指導後	—	—
⑨	集団の立て直し	日常的実施	—	—	—
⑩	個への支援+集団の立て直し	日常的実施	生徒指導後	—	卒業年度

した。また、学級が「群れ」として機能するよう、より質を高めようとする実践を「仲間づくり」とした。さらにルールやリレーションが崩壊した集団の立て直しを「集団の立て直し」とした。「学校生活とゲーム」の項目では、プログラムを一定の期間、学級活動の時間などを活用して特別に設定して実施した事例が「計画的実施」、朝の会や授業の空き時間、休み時間などを利用して日常的に行ったものを「日常的実施」とした。あるいは時々変容する学級集団の様子から、そのときどきに計画して一つずつゲームを長期的に実施した場合も「日常的実施」に含めた。「活用のタイミング」では支援の必要な子どもの状態などとの関連から、実施の前提となる指導や支援を明記した。特記欄には対人関係ゲームを実施した集団の特別な状態（卒業を控えていた、部活動と学級の関係等）を記した。

(1) 支援の全体像

「学級集団と指導の全体像」では、多くの事例で不登校や発達障害、いじめ問題など、発達上の困難や生徒指導上の課題を抱えた個人への支援のために、あるいはその支援の発展として仲間づくりの対人関係ゲームが行われている。事例⑩では、いじめ問題は生徒指導としては解決しているが、担任は学級の硬い雰囲気を感じて、まだ払拭しきれていないわだかまりの解消のために対人関係ゲームを実施している。さらに学級の親和度が高まったところで、構成的グループ・エンカウンターの手法を取り入れていじめ問題の当事者に介入し、本音で謝罪する場を設定した。これによって本当に仲間づくりが促進されて晴れ晴れと卒業式を迎えることができた事例である。事例⑨のように学級集団そのものの立て直しを目的とした事例もあるが、崩壊した学級には必ず中心となって問題を起こす子どもがいるものである。したがってこの事例でも個への支援は行われていたと推測するのが妥当だと思われる。このように、対人関係ゲームは特定の子どもが抱えている課題や困難に焦点を当て、その子ど

もと学級集団との関係に注目し、集団適応を図るとともに、集団の質そのものを高めようとするところに特徴があり、ほとんどの事例で「個への支援」と「仲間づくり」あるいは「個への支援」と「集団の立て直し」が組み合わされている。

(2) 学校生活とゲーム

次に「学校生活とゲーム」では、日常的に実施している事例が多い。中にはゲームをすることが自分たちのリチュアル（その集団特有の行動様式）であるかのような学級もある。そこでは学級経営の中心的課題としてゲームが設定されている。対人関係ゲームを学級経営の中核に据えることができるということは、集団を形成する条件である「目標」、「ルール」、「役割」そして「感情の交流」の要素がすべてそろっていることになる。

(3) 活用のタイミング

「活用のタイミング」では、不登校の子どもがいよいよ学校に再登校する時とか、生徒指導上の問題が解決したあとなどに実施された事例が半数である。対人関係ゲームは出会い集団ではなく日常集団で行われ、日常集団の特質そのものの変容を目指すために、多くの子どもが関わりが持てることが前提となる。そのため、まだ関わりが持てない場合や学級が荒れたままの状態ではすぐに実施することはできない。したがって生徒指導や個別の支援などと合わせて実施することになる。また、SSTを実施してそのあとで対人関係ゲームというある程度構成された場でスキルを活用することで、その後の日常生活の中での般化を試みるなどの方法もある。この場合は対人関係ゲームが日常の学級集団で行われるために、周囲の子どもたちとの関係の中で習得したスキルを実践しやすいというメリットがある。このように集団や集団と個との関係の状態を見極めて、実施のタイミングを図ることが必要である。

(4) 特記事項

さらに対人関係ゲームが有効に機能するためには、特記事項にあるように、学校生活全体の流れの中で卒業を間近に控えた時期にどう実施するか、部活動と学級活動という複数の教育活動にまたがってどのように実施するかなど、まさに学級のマネジメントを考慮して実践が行われる必要がある。特に入学や卒業などは単に学校の行事であるだけでなく、子どもたちにとっては、新しい人生のスタートや終了をどう迎えるかという重大な時期である。つまり大きなライフイベントの中での対人関係ゲームの体験であることを忘れてはならない。

IV まとめ

対人関係ゲームが学級経営の中の全体の指導・支援とどのような関係にあるときに登校支援として、あるいは学級集団づくりとして効果的であるのかを検討した。これまで書籍や学会発表等で公開されている228事例から不登校や集団不適応等の内容の事例を選択し、その中から学級への全体指導や支援の様子と実践の経過が詳しくわかる10事例を選んで、「困難な状況」、「支援の方向」、「プログラムの特徴」等の観点を設定して分析した。その結果、効果的な実践では困難を抱えた子どもとその子どもを取り巻く集団との関係に焦点を当て、教師との信頼関係を前提にして普段からの学級指導の文脈の中で対人関係ゲームが展開されていることがわかった。つまり登校支援を促進する対人関係ゲームの技法は確かに有効ではあったが、学級の集団特性を理解することや、教師の学級に対する指導や支援の全体像を理解した上で、こうした技法を活用することの大切さが示唆された。特に対人関係ゲー

ムは日常の学級集団そのものの特性を直接的に変容させる働きがあり、子どもたちの学校適応を促進させる手だてとしては大変有効である。また、対人関係ゲームは「遊び」による集団体験であるので、学校で子どもたちが取り組むことには違和感がなく、どの教師にも活用しやすいという利点がある。しかし、その実践には学級経営としての全体の指導や援助が充分に行われていることが重要であることが示唆された。また、その指導や援助が有効に働くための条件として、学校生活の中でのタイミングや、組み合わせる教育活動との関係、子どものライフイベントとしての重大な意味を持つ学校行事との有機的な関連を考慮すべきであることが明らかになった。

引用・参考文献

- 伊澤孝 2010 いじめの後遺症——泣きながら謝り、そして許せるまで 田上不二夫編 実践グループカウンセリング—子どもが育ちあう学級集団づくり, 金子書房, 174-177.
- 岸田幸弘 2012 すべての子どもの登校支援に取り組んだ学校の実践事例 昭和女子大学紀要『学苑』, 860, 16-34.
- 岸田幸弘 2013 学校適応を促進する「遊び」の集団体験—対人関係ゲームによる登校支援の可能性— 昭和女子大学紀要『学苑』, 872, 27-39.
- 岸田幸弘・高橋知音 2000 同一のSGEのエクササイズを通して得られる体験はいつも同じか? 日本カウンセリング学会第33回大会発表論文集, 312-313.
- 國分康孝 1992 構成的グループ・エンカウンター 誠信書房
- 沢宮容子・田上不二夫 2003 選択性緘黙児に対する援助としてフェイディング法に対人関係ゲームを加えることの意義 カウンセリング研究, 36, 380-388.
- 田上不二夫 2003 対人関係ゲームによる仲間づくり—学級担任にできるカウンセリング— 金子書房
- 田上不二夫 2010 実践グループカウンセリング—子どもが育ちあう学級集団づくり— 金子書房
- 田上不二夫・今田里佳・岸田優代 2007 特別支援教育コーディネーターのための対人関係ゲーム活用マニュアル 東洋館出版社
- 西澤佳代・田上不二夫 2001 対人関係ゲーム・プログラムによる不登校児の指導 カウンセリング研究, 34, 192-202.
- 松澤裕子・高橋知音 2011 児童主体のゲーム展開が学級に及ぼす効果(2) 日本カウンセリング学会第44回大会発表論文集, 106.

(きしだ ゆきひろ 初等教育学科)