

第1学年2組 学級活動指導案

北九州市立青葉小学校

1 題材名 「いいところみつけをしよう」

2 題材設定の理由

○理由

入学して半年が過ぎ、子どもたちは学校生活に随分慣れてきた。歓迎遠足や運動会、当番活動や係活動などのさまざまな経験を通して、新しい友達も増え、交友関係もますます広がっている。また、休み時間になると、友達と声をかけ合ったり励まし合ったりする姿を見かけるようになってきた。しかし、自己中心的な言動で友道を傷付けたり、自分と違う考え方や行動をする友達と衝突したりして、トラブルになることがある。

また、アンケートの結果からも、相手の気持ちを考えて、温かい声かけをしたり、友達のいいところを見付けたりするというまでには至っていない実態であると考えられる。

<アンケートの結果より> 26名(男子14名 女子12名) 6月3日実施

項目	全くそう思わない	あまりそう思わない	少しそう思う	とてもそう思う
困ったときに助けてくれたり励ましてくれたりしてくれる友達がいますか。	4	2	7	13
友達から運動や勉強などですごいねと言われることはありますか。	8	8	2	8
友達にいやなことを言われたりされたりすることはありますか。	10	1	10	5
友達が困っていたら、手を貸してあげることができますか。	0	3	11	12

そこで、本題材の学習を通して、子どもたち一人一人が、友達と自分のよさに改めて気づき、お互いの価値を再認識できるようにしていきたい。

○題材の特徴

よりよい人間関係の構築には、お互いの信頼関係を築くことが不可欠であると考え。そのためには、日常生活のさまざまな場面において、相手を認め、理解し合うことが大切である。本題材は、子どもたちが一人一人に、それぞれいいところがあるということに気付くことができるようになることをねらいとしている。友達のいいところを見付け、お互いを認め合う活動を通して、子どもたちの信頼関係をより一層深めていくことができると考える。また、自分のよさにも改めて気付くことで、自信をもって生活しようとする態度を育てていきたい。

○指導に当たって

1学期から帰りの会の「にこにこタイム」で、友達の「いいところみつけ」に取り組んできた。また、友達が頑張ったり、親切にしてくれたりしたときには、その行動や言葉をほめ、クラスの人数分のビー玉（「きらきらボックス」）をためてきた。ビー玉がたまったらお楽しみ会をするなど、ごほうびタイムがもらえる約束になっている。2学期からは、友達のいいところ（「ありがとう。うれしかったよ。」「がんばっているね。」「すごいね。」など）を「いいところみつけるゾウ」カードに書く取り組みを始めた。書いたカードは、教室に常時掲示をして、互いの手紙の内容を読み合うことができるようにすると共に、だれでもよいところがたくさんあることを確かめ合うことができる場とした。

本時では、まず、道徳「ひとりひとりのいいところ」の学習を想起させ、活動に入るようにする。次に、1学期からの取り組みを思い出させながら、友達のいいところを伝え合う活動を行う。この活動を通して、自分のいいところを再認識させ、自尊感情を高めさせたい。本時で学んだことで、帰りの会の「にこにこタイム」での内容が深まったり、いろいろな友達のいいところにも目を向け、発表できるようになったりすることを期待している。

3 事前・事後の活動計画

事前	本時	事後
<ul style="list-style-type: none"> ・帰りの会の「にこにこタイム」 ・きらきらボックス ・「いいところみつけるゾウ」のカード ・道徳「ひとりひとりのいいところ」 	<ul style="list-style-type: none"> ・いいところみつけをしよう 友達と伝え合う活動を通して、自分のいいところを認め合い、相手を尊重する態度を養う。 	<ul style="list-style-type: none"> ・帰りの会の「にこにこタイム」 ・きらきらボックス ・「いいところみつけるゾウ」のカード

4 本時の活動

(1) 日時 平成25年10月18日(金) 第5校時 於：1年2組教室

(2) ねらい

友達のいいところを見付け、伝える活動を通して、一人一人にそれぞれいいところがあることに気付き、友達が見付けてくれた自分のいいところを知る。

(3) 準備物

約束の紙、「いいところみつけるゾウ」のカード、封筒、CD(オルゴール)、振り返りカード

(4) 学習の展開

	学習活動	指導上の留意点
導入	<p>1 プログラム全体の確認と授業での約束事を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>1、友達を傷付けない言い方をしよう。 2、友達のいいところを見つけよう。 3、友達の話は最後まで聞こう。</p> </div> <p>2 ウォーミングアップをする。 《こころをひとつにゲーム》 二人組でバトンと一緒に、一人が主になってバトンを自由に動かし、もう一人は相手の動きに従う。次に役割を交代する。</p> <p>3 本時のめあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p><めあて> ともだちの いいところを つたえよう。</p> </div>	<p>○対人スキルは、友達と仲良くするための学習であることを確認する。 ○授業での約束事を確認する。 ○授業での約束事は、対人スキルの学習において毎時間、提示するようにしている。</p> <p>○ウォーミングアップでは、言葉を使わない簡単なコミュニケーションを通して、お互いの気持ちを通わせながら、共に動くことの心地よさを味わわせたい。</p> <p>○前時の道徳「ひとりひとりのいいところ」の学習を想起させながら、今日の活動の見通しをもたせる。</p>
展開	<p>4 班の友達にカードを渡す準備をする。 ①自分が書きためたカードを持ってくる。 ②渡す相手ごとに、カードをまとめる。 ③カードを封筒に入れ、表書きをする。</p> <p>5 班の友達にカードを渡す。 ①渡す手順を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">渡すとき</div> <p>○相手の名前を呼ぶ。 ○にっこり笑って相手の目を見る。 ○「はい、どうぞ。」と言う。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">もらったとき</div> <p>○「ありがとう。」と言う。 ○班のみんなで拍手をする。</p> <p>②カードを渡す。</p> <p>6 もらったカードを読む。</p> <p>7 カードをもらったときに思ったことを発表する。</p>	<p>○同じ班の友達全員にカードを渡すようにし、全ての児童がカードをもらえるよう、配慮する。 ○カードは、「いきいきタイム」や帰りの会などの時間を利用して、書きためているものを活用する。</p> <p>○気持ちのよいカードの渡し方のモデルを提示し、それを基にして渡すよう支援する。 ○班で順番に渡すようにし、全員がもらい終わるまで読むのを待つようにさせる。 ○机間指導をし、渡したときやもらったときの表情を大切にしながら、上手にカードを渡している児童に声をかけ、全体に広げるようにする。</p> <p>○友達にもらったカードは、一斉に読むようにする。 ○カードを読むときには、オルゴールを流し、温かい雰囲気をつくるようにする。 ○カードを読むことで、自分のよさについて、改めて気付かせる。 ○友達に自分を認めてもらえたことや自分のいいところを発見してもらえた喜びについて発表させる。</p>
まとめ	<p>8 学習の振り返りをする。</p>	<p>○振り返りカードに感想を記入させる。 ○これからも、いいところみつけを続けていくことを伝える。</p>