

## 第2学年1組 学級活動指導案

北九州市立青葉小学校

### 1 題材名 「あたたかい言葉かけをしよう」

#### 2 題材設定の理由

##### ○理由

本学級の児童31名（男子15名、女子16名）は、いろいろなことに興味を示し、明るく元気な子どもたちである。4月にクラス替えを経験し、子ども同士のかかわりも少しずつ活発になってきている。休み時間は誘い合って遊び、帰りの会では、掃除を頑張っている人を認めるなどいいところを見つけ認めようとする姿が見られる。しかし、まだ自己中心的な面があり、問題がおこった時など、相手の気持ちを考えない言動でけんかになってしまい、自分たちで解決できないことがよくある。

また、アンケートの結果から、自分と異なる考えを受け入れたり、相手の立場を考えたり時と場面に応じた言動を身に付けることが課題である。

<アンケートの結果（6月10日実施）>

31名（男子15名、女子16名）

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
困った時に助けてくれたり、励ましてくれたりする友達がありますか。	1	4	13	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。	5	7	8	11
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。	13	9	8	1
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。	1	5	9	16

##### ○題材の特徴

本題材は、もめごとが起こった場面を再現するロールプレイを通して、あたたかい言葉かけのよさや場に応じた言葉を使うことの大切さを体験的に理解させることをねらいとしている。

実際の生活でよくある場面を再現してロールプレイすることは、これまでの自分を振り返り、これからの行動の仕方をよりよく変容させていくという点において価値がある。ロールプレイでは、望ましい行動と、そうでない行動の両方を実際に体験させる。そして、望ましい言葉かけのよさを実感し、これからの生活の中で生かしていこうとする意欲を高めるようにする。さらに、ロールプレイを通して感じたことを、自由に出し合いながら、望ましい言動のよさを学級全体で共有していくことで、よりよい人間関係を築いていこうとする態度を育てたい。

##### ○指導に当たって

導入では、これまでの学校生活の中や、帰りの会で友達から言われたり、してもらったりしたこと、うれしかったことやキラキラカードの中で、印象に残っていることを発表させる。

展開では、ロールプレイを通して、あたたかい言葉かけをされた時と、そうでない言葉かけをされた時の気持ちを味わうことができるようにする。また、楽しくロールプレイができるように、児童にとって身近なキャラクター役を設定し、ロールプレイを通して、感じたことを自由に発表させる。

まとめでは、学習を通して感じたことを出し合うことを通して、相手の気持ちを考え、あたたかい言葉かけのよさを実感させたい。ロールプレイや、交流を通して感じたことを生かして、「あたたかい言葉かけ」を、生活の中で使っていこうとする意欲を高めていく。

### 3 事前・事後の活動計画

事前	本時	事後
・「あたたかい言葉かけ」 あたたかい言葉のよさを知り、あたたかい言葉かけをしていこうとする。	・自分なりのあたたかい言葉かけを使ってロールプレイを行い、スキルを定着させる。	・帰りの会であたたかい言葉かけや、やさしくしてくれた人を紹介し、認め合う雰囲気をつくる。

#### 4 本時の活動

(1) 日時 平成25年10月18日(金) 第5校時 於：2年1組教室

(2) ねらい

ロールプレイを通して、お互いの気持ちを理解し、場面に応じた言葉を選ぶことの大切さに気づき、望ましい人間関係を築くための言葉遣いを体験的に味わう。

(3) 準備物

場面の資料や絵、4種類の役を示す名札、ボール、ワークシート、

(4) 学習の展開

	学習活動	指導上の留意点
導 入	<p>1 ウォーミングアップを行う。</p> <p>2 めあてを確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>&lt;めあて&gt; きもちがよくなるまほうのことばをみつけよう。</p> </div>	<p>○ゲームをして、緊張感をほぐす。</p> <p>○心を落ち着けて、学習に取り組むことができるようにする。</p> <p>○笑った顔を提示し、その時の気持ちを想起させ、気持ちがよくなる言葉を見付けることに意欲をもたせる。</p>
展 開	<p>3 エクササイズを行う。</p> <p>(1) 学習の進め方を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>《進め方》</p> <p>① ジャイアンと自分をする。      ②色をぬる。</p> <p>③ のび太と自分をする。          ④色をぬる。</p> <p>⑤ しずかちゃんと自分をする。   ⑥色をぬる。</p> </div> <p>(2) ロールプレイを行う。</p> <p>・ジャイアン役とのび太役としずかちゃん役と自分のどの役も演じるようにする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>(ジャイアン) 「かせ・・・」</p> <p>(のび太) 「ええっと・・・」</p> <p>(しずかちゃん) 「いっしょに・・・」</p> </div> <p>・ロールプレイを行った際に、感じたことを3つの顔(にっこりした顔、笑っていない顔、困った顔)で当てはまる顔に色をぬる。</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>(場面) 休み時間に、外で遊ぶ時に、ボールで遊ぼうと思ったら、友達とボールの取り合いになった絵</p> </div> <p>○場面絵を見せ、どのような場面であるか、児童に考えさせる。</p> <p>○モデルを見せ、ロールプレイの正しいやり方を理解させる。</p> <p>○ジャイアン役、のび太役、しずかちゃん役のせりふを決めておき、ロールプレイを行うようにする。</p> <p>○ジャイアン役、のび太役、しずかちゃん役、それぞれに言われた自分役の気持ちを問いかけ、素直に感じたことを発表させ、どの意見も認めるようにする。</p> <p>○感じたことや気付いたことを発表させ、みんなで共有する。</p>
ま と め	<p>4 学習の振り返りをする。</p> <p>・活動をふりかえり、気付いたことや思ったことを「ふりかえりカード」に書く。</p>	<p>○日常生活において、自分も相手も大切に話す活用していくように意欲付けを図る。</p>