

第1学年 学級活動指導案

指導者 金井 京子

1 題材名 「友だちのことを知ろう」

2 題材について

小学校生活が始まったばかりの1年生の児童は、いろいろなことに興味をもち、日々新しい学習や活動に意欲的にとりくんでいる。学校生活の流れや決まりなど、入学直後から慣れない生活環境の中で覚えることがたくさんあったが、周囲の上級生や先生たちの支援を受け、毎日多くのことを吸収しながら、小学校生活に臨んでいる。

1年生の児童は、正しいことや身近な大人の言うことを尊重し、学校や学級の決まりをきちんと守ったり、言われたことをしっかりと実行したりしようとする。まだ幼い面もあり、純粋で、いけないことはいけないという意識をもって学校生活を送っているが、発達段階の中でまだまだ自己中心的であり、周囲のことより自分のことを優先したり、相手の立場に立って物事を考えることができなかつたりする場面が多く、些細なもめ事の原因になったりする。自分を認めてほしい気持ちが強く、それが満たされないことで不安や不満をもつことも多いと思われる。

まだ人間関係が確立する時期ではないが、入学に伴う新しい集団の中で、まずは相手のことを知り、自分のことを知ってもらい、そして互いに相手を受け入れるという気持ちをもたせたい。そして、それぞれちがうところもあるが、みんな一人ひとりが大切な存在であるということに気づかせたい。そこで、お互いに自分の気持ちや思いを表現するための構成的グループエンカウンターを取り入れ、自分の考えを友だちと交流させたり認め合ったりする経験を積むことにより、少しずつ自己肯定感を感じながらより安心して学校生活が送れるようになるのではないかと考える。このような活動を通して、互いに望ましい人間関係の基礎となる部分を育むことができるような、また今後の学校生活に向けての意欲がもてるような支援をしていきたい。

3 研究との関連

東山梨地区の福祉教育部会のテーマは「学校教育における福祉教育のあり方を探る」である。これまでの研究の経過において、『ともに生きる』『みんなのしあわせ』という観点から広く子どもたちの思いやりの目を養うこと、また「生活の中で継続性のある内容で取り組むこと」が確認されている。

ともに生き、しあわせを分かち合うためには、まず自分自身を好きになり、自分自身を大切だと思う「自己肯定感」を養うこと、そして相手に対し思いやりの気持ちをもって接することのできるコミュニケーション能力を育成することが本部会のテーマに迫るための基礎となると考える。そして自分に自信をもち、お互いを認め合うことが、人権教育の根底にある「存在そのものを認める」という意識につながるとと思われる。児童の発達段階や実態に即し、それらの基盤となる力を培っていけるような実践に努めていきたい。

4 児童の実態

男子16名、女子10名、計26名の学級である。入学時から比較的落ち着いて学校生活を送ることができる児童が多く、学校や学級の決まり、学習規律なども守ろうとする意識があり、概ね定着させることができてきた。

入学してすぐに、子どもたちに3つの約束を提示した。1つめは「話を聞く」、2つめは「お互いにうれしいことをする」、3つめは「約束を守る」である。時々、時間や決まりを守れなかったり、自己中心的な発言や行動が見られることもあるが、その都度、子どもの話を聞いた上でなぜ決まりがあるのか、なぜその言動がよくなかったかなどを話すとともに、3つの約束に立ち返ってきた。半数以上の児童が学校や学級のきまり・時間なども進んで守りながら、集団生活を送っている。

しかし、大きなトラブルはないものの、学習面でも生活面でも個人差が非常に大きい。学習面では、入学時から常に個別の支援が必要な児童が数名おり、授業時間だけでなく休み時間なども個別指導の時間にあてることが多い。保護者に協力もお願いしているが、なかなか改善できていない部分もある。生活面においては、忘れ物が少しも減らない児童や状況判断が苦手な児童、相手や学級のことよりも自分を中心に考えてしまう児童、なかなか自分に自信がもてない児童など、支援を必要とする面も多々あると感じている。

本校では毎年ほとんどの児童が勝沼町内の3つの保育所・保育園から入学してくる。今年度は、それ以外に市外の保育園から2名、幼稚園から1名、県外から1名の児童が入学してきた。入学当初は同じ園からの友だちが多い児童は比較的スムーズに学校生活になじんだり、友だちが大勢いるため安心して過ごしたりできている様子がうかがえたが、そうでない児童はやはりおとなしく、やや不安そうな様子も見られた。しかし、1学期も半ばを過ぎると友達関係も広がり、1年生だけでなく上級生とも多くの関わりも見られるようになってきた。

4月の下旬に行ったQ-U検査では、学級生活満足群が11名(41%)、や非承認群が6名(23%)、侵害行為認知群が7名(27%)、学級生活不満足群が2名(8%)という結果が出た。非承認群よりも侵害行為認知群の割合が多いが、回答結果の数値が心配な児童が非承認群には多く、中には極端に数値が低い児童も見られたので、簡単なことでも多くの場面で役割意識や達成感をもたせたり、自分の考えや意見を表に出して、互いにそれを認め合う機会をできるだけ設定したいと考えた。児童一人ひとりが自信をもち、他の児童とのつながりと、自己の有用感を感じながら、学級全体としてお互いを大切にしていってほしいとの思いから、今回のとりくみをおこなった。

5 題材の目標

- ・友だちと一緒に、協力して活動を楽しんでいる。(関心・意欲・態度)
- ・ルールやマナーを守って活動することができる。(思考・判断)
- ・友だちのことを知る活動を通して、人はみんな違うということがわかり、お互いを認め合うことができる。(知識・理解)

6 指導計画（8時間）

時数	主 な 活 動	指 導 の ね ら い
1	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>◎サイコロトークングをおこなう。</p> <p>4, 5人の小グループをつくり、「好きな○○」といったような、簡単な内容でおこなう。1人がサイコロを振り、出た目の番号に提示された内容の答えと、その理由を順番に話す。最後に振り返り・分かち合いをする。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>1 好きな遊び 2 好きなテレビ 3 好きな色</p> <p>4 好きな果物 5 好きな勉強 6 好きなお菓子</p> </div>	<p>友だちのことをよりよく知るとともに、自分のことを知ってもらい、知ること・話すことの楽しさを分かち合う活動であることを伝える。</p> <p>ゲーム感覚で自分の気持ちや経験を話すことで、自己開示の練習とする。</p> <p>3つの約束を確認する。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>①友だちの話をしっかり聞こう。</p> <p>②言われて嬉しいことを言おう。</p> <p>③終わったら温かい拍手をしよう</p> </div>
2	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>○サイコロトークングをおこなう。</p> <p>前回と同じグループでおこなう。</p> <p>◎サイコロトークングで話した内容で、自己紹介ゲームをおこなう。</p> <p>「○○が好きな○○○○（自分の名前）です。」</p> <p>「○○が好きな○○○○さんのとなりの、○○○○（自分の名前）です。」</p> <p>最後に振り返り・分かち合いをする。</p>	<p>はじめに3つの約束を確認する。</p> <p>サイコロトークングでは、前回と違う人がサイコロを振り、内容も前回と変えるようにする。</p> <p>自己紹介ゲームでは、友だちの言ったことを覚えていなかったら聞いてもよいことを伝え、安心して参加できるようにする。</p>
3	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>◎「わたしの仲間はだれ？」をおこなう。</p> <p>背中に貼られたシールの色で、言葉を使わずに同じシールの色の人とグループになる。</p> <p>最後に振り返り・分かち合いをする。</p>	<p>言葉を用いずにコミュニケーションを取る体験をする。伝え合う・仲間をつくるという意識をもたせる。話をしないで相手に何かを伝えるためにはどうしたらよいか、どんな方法があるかを考えてから活動に入るようにする。</p>
4	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>○サイコロトークングをおこなう。</p> <p>◎「キラキラカード」を書く。</p> <p>友だちにしてもらってうれしかったことや友だちががんばっていること、すごいと思うことなどを書いて渡す。はじめは隣同士で行い、次は相手を変えて書く。</p> <p>最後に振り返り・分かち合いをする。</p>	<p>はじめに3つの約束を確認する。</p> <p>サイコロトークングでは、前回と違う人がサイコロを振り、内容も前回と変えるようにする。</p> <p>何を書いていいかわからない児童には、一緒に思い出しながら支援をする。今後は常時活動にしていこうことを伝える。</p>

5 (本時)	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>○夏休みに関するサイコロトークンをおこなう。</p> <p>◎「ビンゴゲーム」をおこなう。</p> <p>夏休みの思い出をビンゴカードに書き、ビンゴゲームを通して友だちと思い出を交流・共有する。</p>	<p>はじめに3つの約束を確認する。</p> <p>サイコロトークンで話した内容などを振り返りながら、例示などを取り入れ、全員がビンゴカードを埋められるようにする。</p>
6	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>○サイコロトークンをおこなう。</p> <p>前回と同じグループでおこなう。</p> <p>◎サイコロトークンで話した内容で、自己紹介ゲームをおこなう。</p> <p>「○○が好きな○○○○（自分の名前）です。」</p> <p>「○○が好きな○○○○さんのとなりの、○○○○（自分の名前）です。」</p> <p>最後に振り返り・分かち合いをする。</p>	<p>はじめに3つの約束を確認する。</p> <p>サイコロトークンでは、前回と違う人がサイコロを振り、内容も前回と変えるようにする。</p> <p>自己紹介ゲームでは、友だちの言ったことを覚えていなかったら聞いたり教えてもらったりしてもよいことを伝え、安心して参加できるようにする。</p>
7	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>○サイコロトークンをおこなう。</p> <p>前回と同じグループでおこなう。</p> <p>◎「わたしの仲間はだれ？」をおこなう。</p> <p>背中に貼られたシールの色で、言葉を使わずに同じシール色の人とグループになる。</p> <p>最後に振り返り・分かち合いをする。</p>	<p>はじめに3つの約束を確認する。</p> <p>サイコロトークンでは、前回と違う人がサイコロを振り、内容も前回と変えるようにする。</p> <p>言葉を用いずにコミュニケーションを取りながら、伝え合う・仲間をつくるという意識をもたせる。この場合、話をしないでグループに分かれる場合は、どんな方法が有効かを考えてから活動に入るようにする。</p>
8	<p>○これから行う活動の目的と内容について知る。</p> <p>○遠足に関するサイコロトークンをおこなう。</p> <p>◎「ビンゴゲーム」をおこなう。</p> <p>遠足の思い出をビンゴカードに書き、ビンゴゲームを通して友だちと思い出を交流させる。</p>	<p>はじめに3つの約束を確認する。</p> <p>サイコロトークンで話した内容などを振り返りながら、例示などを取り入れ、全員がビンゴカードを埋められるようにする。</p>

7 本時の学習

- (1) 日時 2017年8月30日(水) 5校時(14:00~14:45)
- (2) 場所 勝沼小学校 1年教室
- (3) ねらい 夏休みの出来事をふり返る活動を通して、友だちにもそれぞれの思い出があったことに気づく。

(4) 展開

過程	児 童 の 活 動	教 師 の 支 援
導 入 10分	<p>1 夏休みを振り返って、小グループでサイコロトークンをおこなう。</p> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1 夏休みに食べておいしかったもの 2 夏休みに行ったところ 3 夏休みにしたお手伝い 4 夏休みに見た生き物 5 夏休みに見た花 6 夏休みに読んだ本 </div>	<ul style="list-style-type: none"> ○2学期最初のサイコロトークンなので、ルールやマナーを確認する。 ○次の活動につながるように、夏休みのことについての内容で話す。
展 開 25分	<p>2 本時のめあてを知る。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ビンゴゲームをして、友だちは、どんな夏休みを過ごしたか知ろう。</p> </div> <p>3 ビンゴゲームのやり方を確かめる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇ルールを確認する。 ◇9つのマスの中に、夏休みの出来事で心に残っていることを1つずつ書く。 「海」「プール」「花火」「宿題」「セミ」「旅行」「スイカ」「お手伝い」など。 <p>4 ビンゴゲームをする</p> <ul style="list-style-type: none"> ◇箱の中に児童の名前を書いた紙を入れておき、担任が引いて当たった児童が1つずつ順番に発表する。 ◇発表された言葉が自分のマスに書いてあったら、赤鉛筆で丸を付ける。発表した児童と、その言葉を書いた児童数人に、どのような思い出があったか簡単に話してもらおう。 ◇縦・横・斜めのどれかが3つそろったら、手を挙げて「ビンゴ」と言う。1列そろっても、そのまま続け、2列目、3列目のときも手を挙げて「ビンゴ」と言う。 	<ul style="list-style-type: none"> ○めあてを掲示し、全員で読むことで、本時の見通しをもたせる。 ○ゲームが進めやすいよう、夏休みの思い出に関連しそうな言葉を分類して提示する。 ○できるだけ大勢に共通しそうな言葉を提示するようにする。 ○特別なことだけでなく、日常生活の中にある言葉もなるべく取り上げる。 ○一人では書けない児童には、思い出せるよう声掛けをしながら、全員が9つうめられるようにする。 ○なるべく大勢の児童が書いていそうな言葉から選んで発表するように声掛けをする。 ○全員がチェックしたか確認しながら進めていく。 ○友だちの話をよく聞くよう、声掛けをする。 ○同じ言葉でも、思い出はそれぞれ異なることを確認する。

ま と め 10分	6 分かち合いをする。 ◇本時の学習を振り返り、ワークシートに感想を書く。	○友だちのことについて、思ったことや感じたことを中心に、感想を書いたり発表したりする。
--------------------	---	---

(5) 板書計画

ともだちのことをしろう

[めあて]

びんごげえむをして、ともだちはどんななつやすみをすごしたか、しろう。

[なつやすみ]

- 1 おいしかったもの
- 2 いったところ
- 3 おてつだい
- 4 みたいきもの
- 5 みたはな
- 6 よんだほん

なつやすみびんご

ビンゴカード
 に書く言葉の
 例

- (さいころトーキングの
- 約束)
-

びんごげえむのやくそく

[ビンゴゲームで例示する言葉]

①レジャー関係

海 プール 湖 川 花火 旅行 キャンプ 映画
 おまつり バーベキュー 遊園地 水族館

②食べ物

スイカ アイス かき氷 ぶどう もも きゅうり なす
 トマト そうめん ひやしちゅうか

③動植物

セミ カブトムシ クワガタ 魚 かに いるか あさがお ひまわり

④その他

宿題 お手伝い ラジオ体操

8 結果

授業としては、5分ほど時間が延びてしまったが、概ね指導案どおりの授業展開ができた。導入のサイコロトークキングは久しぶりだったことに加え、福祉教育部会の先生方が10数名参観していたことで、やや緊張したのか話がうまくできない子ややり方をまちがえてしまったグループもあったが、ここで話したことが後の展開の「ビンゴゲーム」につながった部分もあった。

ビンゴゲームは、これまでに違うテーマで何度かおこなっていたので、やり方で戸惑う様子は見られなかったが、選択肢となる言葉が30以上あったため、すぐに選んで9個書けた児童もあればどれを書こうか迷ってなかなか埋められない児童もいた。ゲームの中では、無作為に選ばれた児童が発表をしたり、たまたま同じ言葉を選んだ児童が思い出を話したりしたので、普段は自分から進んで発言をしない児童にも話す機会ができた。

時間的にあまり余裕がなかったため、ビンゴになった児童は半数ほどだった。満足できていない表情の児童も見られたが、ふりかえりのためのワークシートからは、多くの児童が友だちの夏休みの様子が多少なりともわかったこと、友だちともっと夏休みの話をしたいと思っていることがうかがえた。

9 参観者より

[サイコロトークキング]

学期の始めということもあり、スムーズに進まない様子も見られた。話を聞いていなくてルールを間違えたり、迷ってなかなか話せなかったりする子もいたが、流しそうめん、かき氷など、話したいことをよく話せていた子もいた。学期の途中など、慣れている時期であればもう少しスムーズに進んでいたのではないかな。

ここで話した内容が、後のビンゴゲームにつながったりヒントになったりしていた様子も見られた。

[ビンゴゲーム]

マスに書く言葉が具体的で、よかった。一つずつ先生が話しながら提示していったので、ここで自分の思い出や経験をふり返ることができたのではないかな（「行った。」「やった。」など、よく反応していた）。2分間で9個も書けるかと心配したが、よく書けていた。早い子はすごく早かった。選んで書いているときから楽しそうだった。

発表の場面で選ばれたり、自分が書いた言葉が出たりするととても嬉しそうだった。選択肢が多い分、なかなかビンゴにならなかったが、それはそれで面白みもあった。いろいろな言葉があったことでいろいろな思い出が出された。ただ思い出を話すよりも、ビンゴゲームという形にするととても楽しくできる。しかし、ゲームの中で、自分の経験を出せて満足そうだったり、同じ経験をしている友だちがいることがわかったりしたことはよかったが、友だちの発表をよく聴いて、友だちの夏休みの様子を知るという点では、課題が残った。一人ひとりが思い出を語って、その発表をじっくり聴くという時間が足りなかった。自分がただマスに書いた言葉を言うだけでなく、それにはどんな思い出があってなぜその言葉を選んだのかなど、発表する側と聴く側でもう少し交流があるとよかった。

ここで終わりではなく、国語の学習と関連させて、もう一度しっかりと話して聴く取り組みを行ってもよいのではないかな。

10 考察

授業後、国語科で「なつやすみのことをはなそう」という学習をおこなった。今回のビンゴカードや、夏休みの宿題の絵日記から、一人が一つずつ、いちばん話したいことをみんなの前で話したり、それについて質問や感想を言ったりした。ビンゴゲームで課題となった「しっかりと話してしっかりと聴く」ことが、この学習で少し補えたかと思う。

まだ途中ではあるが、今回の一連のとりくみや、また日々の学校生活における様々な活動をとおして、少しずつではあるがお互いを認めたり、受け入れたりする意識が以前よりももてるようになったのではないかと思われる。とはいえまだまだ幼さの残る1年生なので、自分のことが中心になる場面も多いが、継続してとりくんでいくことで、少しずつでもお互いに心地よい、安心できる関係や環境をつくっていきたいと思う。

[資料]



← 写真①

[サイコロトークキング]

4人または5人でグループをつくって、順番に話しています。このグループは、「夏休みにしたおてつだい」でした。

写真② →

[ビンゴゲームの説明]

台の上の箱の中に、児童の名前が書いてある紙が入っています。ビンゴゲームの時には毎回使っています。



← 写真③

[ビンゴカードに書く言葉]

この中から自分で9個選びました。種類ごとに色分けをしました。

