

「みんななかよく」

小2学級活動(7月) 授業実践プログラム1

1 題材設定の理由

(1) 活動内容・項目

主たる内容・項目

- (2) 日常生活や学習への適応及び健康や安全に関すること
望ましい人間関係の育成

関連する内容・項目

- (1) 学級や学校の生活の充実と向上に関すること
学級や学校における生活上の諸問題の解決

(2) 題材設定の背景及び児童の一般的な実態と現状

2年生のこの時期は、1年生からの持ち上がりで友達についてある程度どんな接し方をしたらよいかの理解が図られてきており、友達への思いやりのある行動や困っている友達に進んで声をかける姿なども見られるようになる。その反面、言いたいことを言えるようにもなり、ちょっとしたトラブルが起こってくる時期でもある。また、友達関係が固定化してきて、決まった子としか遊ばない子も出てくる。こうした実態を踏まえ、友達関係について考えることが必要な時期でもある。

今回の「みんななかよく」では、全員がこんな自分を知ってほしいという部分を全員の前で紹介することを通して、友人関係の幅を広げたり、今まで親しくなかった友達に親しみを感じたりできるきっかけづくりにしていきたい。

(3) 指導法・指導上の留意点

構成的グループ・エンカウンター(1)を授業に取り入れ、低学年向けのゲーム感覚で楽しみながら、友達に関心を持たせることのできる内容を取り入れる。

主張の強い子、おとなしい子には教師が積極的な支援を行い、いやな思いをもつことのないよう配慮しながら、みんなが自分以外の友達に対して関心を高められるような雰囲気づくりに心がける。

- 1 「心と心のふれあい」とも言い、集団活動を通して不安や緊張を和らげ、温かな人間関係を体験することを目的として意図的に取り組むもの

2 指導目標

- (1) 「自分自身に関すること」を問題にし、友達に答えてもらう喜びを味わう。
- (2) ゲームを楽しみながら、友達への理解を深め、児童間の親密性を増す。

3 指導計画

(1) 事前・事後指導

事前指導 - 帰りの会 ; 自己評価カードを書かせ、1週間教室に掲示する。

《本 時》 - 学級活動 ; 「みんななかよく」の授業を実施する。

事後指導 - 朝の会 ; 「ふりかえりカード」から感想を紹介する。

授業後、もう一度友達への関心を広げられるよう、自己評価カードを掲示する。

(2) 教科指導等との関連

道徳 ; 友達関係でのテーマに生かす。

4 指導案

(1) 指導過程

本時のねらい	自分に関することを問題にし、友達に答えてもらう喜びを味わう。 ゲームを楽しみながら、友達への理解を深め、児童間の親密性を増す。		
展開	活動の内容	指導上の留意点	評価・資料
導入 (5分)	1. 本時のねらいを理解する。 ・楽しむだけのゲームではなく、友達のことをよく知るための勉強であることを理解する。	「 ×クイズ」を行うが、正解の数を競うことより、友達に自分のことを知ってもらったり、友達をよく知ったりすることがねらいであることを強調する。	自己紹介カード(教師) 【評価1】
展開 (30分)	2. 「 ×ゲーム」の方法を知る。 ・教師の例で「 かな? ×かな?」の練習をする。 3. 「 ×ゲーム」をする。 ・自分が友達に一番分かってほしいことを自己紹介カードから見つけ、問題を出す。 ・聞いている人は、友達のことをどれだけ分かったかで、一人一人についてチェックする。	教師の紹介も兼ねながらか×かで答えられる問題にすることを確認し、やり方の説明をする。 すぐに問題を出すことにとまどう子もいるため、自分が友達に一番分かってほしいことを予め、ゲームカードに記入させておく。 日ごろ友達の少ない子には、意図的に詳しい説明をさせ、みんなによく知ってもらえるよう働きかけておく。	ゲームカード(児童) 友達を知る方法・友達に知ってもらう方法 【評価2】
まとめ (10分)	4. 本時のまとめをする。 ・活動を振り返り、気づいたことや思ったことを「ふりかえりカード」に書き、多くの友達と仲良くしたい気持ちを喚起する。	自分が発表しているときや友達の発表を聞いているときに、どんな気持ちになったかを振り返らせる。	ふりかえりカード 【評価3】

(2) 評価計画(評価の観点)

評価1 関心・意欲	自分のことを知ってもらったり、友達のことをよく知ろうとしたりする意欲が見られたか。
評価2 知識・理解	自分のことを知ってもらう方法、友達を知る方法が分かったか。
評価3 思考・判断	自分のことを知ってもらったり、友達のことをよく知ったりすることができたか。

5 プログラムの展開例

活動場所 教室

準備物 「自己紹介カード」「ゲームカード」「ふりかえりカード」

導入 (5分)

1 本時のねらいを理解する。



「友達のことをよく知るための勉強をします。」
「×ゲームで行いますが、いくつ正解したかではなく、友達のことをどれだけ分かったかで・・・を付けていきます。」

展開 (30分)

2 ×ゲームの方法を知る。

《×ゲームのやり方を教師の例で》
「先生の家族は5人である。か×か」

「私は。」
「僕は×だ。」

3 ×ゲームをする。

＊ 発表の苦手な子のためにカードを作り、それを見てやってよいことにしました。



問：僕の得意なことは、サッカーです。
か×か？

答：えー！分かんない。どっちかなあ。
へえー。サッカー得意なの。」

問：私の誕生日は、6月23日です。
か×か？

答：誕生日に呼ばれたから分かるもんね。

まとめ (10分)

4 本時の活動を振り返り、気づいたことや考えたことを、ふりかえりカードに書き、本時のまとめをする。



A：自分のことを分かってもらえてとてもうれしかった。

B：学級活動の勉強の中で一番楽しかった。

C：もっともっとみんなのことが知りたいです。

- 6 児童の反応（授業者・参観者の観察から） [授業者、参観者]
- ： ゲーム感覚で自分の紹介を行ったが、いろいろな場面でその子の意外な面が見られてとてもよかった。 ×の後に説明を加えた子は、さらに他の子に理解してもらえたようだ。
 - ： 振り返りカードは、短い時間（4分くらい）だったが、その子なりにがんばって書いていたようだ。
 - ： 「君のことは知っているんだ。」「さんがこの間話していたよ。」とクイズを出しているときにもつぶやいている子がいて、友達に対して関心を持っていることが分かった。
 - ： 日ごろおとなしい子も、発表用のカードを準備していたので、あまり抵抗なく話せたと思う。
 - ： 発表の苦手な子も自分のことを知ってもらおうクイズを喜んで出していた。一人一回主役になるチャンスがあってよかった。

- 7 授業者・参観者の感想「」、授業改善の視点「」
- ： お互いに知ってもらったり、知ったりしたことで楽しくゲームをすることができた。「当たった数にこだわらずに」と最初に言っておき、友達のことをよく知ったかどうかのチェックをさせたのはよかった。
 - ： クラス全体の友達のことについて「分かった(心の中でそうか)」というような態度が見られ、とてもよい機会だと思った。厚みを持った学級づくりができるように感じた。
 - ： 何も考えず楽しかったと終わりがちなゲームの内容を、「友達のことをよく知るための勉強をします。」と本時のねらいを明確に提示して始め、まとめでもふりかえりを行わせたことで一層意識化が図れたことは、大変よかった。
 - ： 「×ゲーム」は、簡単に子ども達が理解し行えるので、別なパターン「夏休みの思い出」などでまたやれたら、やってみたいと思う。(子ども達から「またやってみたい」との声が上がりましたので・・・)
 - ： ふりかえりカードの中に、例えば「ゲームをしてよく分かった友達は誰でしたか」や「もっと知りたいと思った友達は誰ですか？」などが入ってはどうか。
 - ： 低学年で30分間20人以上の話の聞くと、飽きがきて、話を聞くことができなくなる。10人程度で2回に分けて行ってみては・・・と思う。
- （他の題材と組み合わせで）

8 関連プログラム・参考文献等

関連プログラム

- ・「人間関係をつくる力を育てる指導援助プログラム（小・中・高等学校編）」
福島県教育センター教育相談チーム編

参考文献

- ・「エンカウンターで学級が変わる Part 3 小学校編」 國分康孝監修 図書文化
- ・「ソーシャルスキル教育で子どもが変わる 小学校」
國分康孝監修 小林正幸・相川充編著 図書文化

<じこしょうかいカード>

すきなたべものは？

すきなべんきょうは？

とくいなことは？

たからものは？

おたんじょう日は？

しょうらいなりたい
ものは？

がんばりたいことは？

なん人がぞく？

氏名

ふりかえりカード

年 組	ばん	名前	
-----	----	----	--

1 今日きょうのべんきょうべんきょうをふりかえり、つぎの4つのうち、
そうだとおもったところを でかこんでください。

今日きょうのべんきょうべんきょうは、楽したのしかったですか。

とても楽したのかった 楽したのかった あまり楽したのしくなかつた 楽したのしくなかつた

今日きょうのやり方やりかたはわかりましたか。

よくわかつた わかつた あまりわからなかつた わからなかつた

みんなのことが、よくわかりましたか。

よくわかつた わかつた あまりわからなかつた わからなかつた

自分じぶんのことをしてもらえてうれしかつたですか。

とてもうれしかつた うれしかつた あまりうれしくなかつた うれしくなかつた



2 今日きょうのべんきょうべんきょうでかんじたことことや
おもったことことをかいてください。

