

「みんなで協力」

小4学級活動(12月)授業実践プログラム3

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

学校生活では、集団活動ができることが重要である。一人の時にはできるが、グループ活動やみんなの前に出ると言いたいことが言えず、自分を抑えてしまう子どももいれば、また一方で、リーダー的存在で主体的に物事を進めているように見えても、グループの他のメンバーへの配慮が足りず、まだまだ自己中心的な行動をとっている子どももいる。誰もが、自分の言いたいことを相手にはっきりと伝え、物事を進めていくことはそう簡単ではない。

そこで今回はPA(プロジェクト・アドベンチャー)の手法を取り入れ、グループ内で友達と関わりながら問題解決を図り、協力することの大切さが感じられる授業を設定した。授業では、グループでお互いにコミュニケーションを取り合って、協力し助け合わなければ解決できないという場面設定をする。リーダーになった場合に責任をもつことや集団活動が苦手な児童にとっては、多少のストレスを感じる場面もある。しかし、課題解決に向け、共に目標に向かって活動することで連帯感や協力が生まれてくる。課題解決のためには、お互いに話し合ったり協力し合ったりして何度か試行錯誤を繰り返すことが必要になってくる。だからこそ、達成できた時には、達成感と共に大きな喜びとなる。その実感を子ども達に体験させたい。みんなで一つになること、コミュニケーションを取り合わないとうまくできないことを体験し、実感することが大きなねらいである。この体験をもとに、より積極的に互いに関わる人間関係を築いていきたい。

(3) 指導法・指導上の留意点

活動を始める前に、活動の約束(積極的に参加すること、安全に活動すること、自分の感じたことを正直に伝える努力をすること、目標を決めて前向きに努力すること、思いやりの気持ちをもつこと)を提示し、しっかり守ることを伝える。また、活動の途中でも、約束が守られていない場合には活動を中止し振り返させる。

プロジェクト・アドベンチャー(1)の考えを取り入れたアクティビティーを取り入れ、課題を解決していくことを通し、友達と協力することの楽しさや友達を信頼することの大切さに気付かせる。

スムーズに風船を運ぶには、どんなことに気を付けたらよいか、また、上手くいったときにはどんなところがよかったかなどを話し合う時間を十分に確保する。

「信頼関係作りを目指してグループ活動をすることにより、チームワーク、目標設定、問題解決、自己への気づき、他者理解などを学ぶ。」

2 指導目標

- (1) 課題解決に向け、友達と協力したり、友達を信頼したりしながら活動することの楽しさや大切さに気付くようにする。

3 指導計画

(1) 事前・事後指導

事前指導 - 道徳 ; 「温かい思いやり」の授業を通して、お互いに思いやりをもって接することの大切さを知る。
《本時》 - 学級活動 ; 「みんなで協力」の授業を実施する。

事後指導 - 朝の会 ; 日常生活の場面で、実際に協力し合った場面を取り上げて紹介する。

(2) 教科指導等との関連

道徳 ; 友達関係や親子関係でのテーマに生かす。
教科 ; グループ学習等に生かす。

4 指導案
 (1) 指導過程

本時のねらい	課題解決に向け、友達と協力したり、友達を信頼したりしながら活動することで、その楽しさや大切さに気づくことができるようにする。		
展開	活動の内容	指導上の留意点	評価・資料
導入 (10分)	<p>1 本時のねらいを理解する。</p> <p>2 アイスプレイキング 2を行う。 ・フィンガースーセージ ・負けじゃんけん</p>	<p>ルールの徹底を図る。 ・P Aの基本理念の一つである「フルバリュー・コントラクト 1」について説明し「自分もふくめた参加者全員を尊重する」ことを約束する。</p> <p>楽しい雰囲気を作る。 テンポよく進める。</p>	<p>1 心と身体の安全のために参加者一人一人を大切にすることを約束する</p> <p>2 緊張感をほぐすゲーム</p>
展開 (30分)	<p>3 グループ(7~8人程度)をつくり、風船列車を行う。 活動の内容を知る。 1回目の風船列車をする。 振り返り・修正をする。 2回目の風船列車をする。 振り返りをする。</p> <p>4 アインシュタインの言葉を行う。 学級担任の願いや座右の銘を記したカード(順不同)を並び替える。 担任の話聞く。</p>	<p>やり方を説明する。</p> <p>ルールを徹底させ、怪我のないようにさせる。</p> <p>上手に進むにはどうしたらよいかを話し合わせる。なるべくグループの中には入らないで、話し合いを見守る。自力で解決させる。</p> <p>今回上手く言ったところはどこかの視点で振り返らせる。 時間があれば、2つのグループを合体させるなどして、協力してつながってゴールできたという達成感をもたせる。</p> <p>グループごとに4つの文を用意する。</p> <p>協力することの大切さを話す。感想を取り上げる。</p>	<p>【評価 1】</p> <p>【評価 2】</p>
まとめ (5分)	<p>5 本時のまとめをする。 ・活動を振り返り、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>ルールを守りながら、友達の意見を聞いたり、協力したりすることの大切さに目を向けながら生活していこうとする意欲付けを図る。</p>	<p>ふりかえりカード 【評価 3】</p>

(2) 評価計画(評価の観点)

評価1 関心・意欲	課題解決に向かって、友達と協力して取り組もうとしたか。
評価2 知識・理解	課題解決する活動を通して、友達と協力することの大切さを理解できたか。
評価3 思考・判断	課題解決に向けて、ルールを守りながら、活動しようとしたか。

5 プログラムの展開例

活動場所 体育館（又は、多目的ホール、机イスを移動した教室など）
 準備物 「ルールの紙」「風船」「アインシュタインの言葉」「ふりがえりカード」

導入（10分）

1 本時のねらいを理解する。



グループで楽しく活動する際にも、ルールが大切だよ。

- 1 安全に活動する。
 - 2 進んで活動する。
 - 3 自分が感じたことを正直に話す。
 - 4 思いやる気持ちをもつ。
- 以上の4つを守って活動しましょう。

2 アイスペイキングを行う。

<<フィンガーソーセージ>>



指がソーセージみたいに見えるよ。

えー、見えないよ。どうやるの??

コツ
 遠くの方をじっと見てください
 指と指の先をくっつけます
 そのままゆっくり目の高さまで

あらら、不思議???
 ソーセージが宙に浮かぶ!!



<<負けじゃんけん>>

負けたほうが勝ちだよ。

やったー!!!



展開（30分）

3 グループごとに風船列車を行う。
 活動の内容を知る。

やり方の説明<約束>

- ・一人一個、風船を膨らませます。
- ・一列に並び自分のお腹と前の人の背中に風船をはさむ。
- ・先頭がリーダーとなる。
- ・途中で誰か一人でも風船を落としたらリーダーは交代して一番後ろに付く。



1回目の風船列車をする。

上手いかないね。
あー、風船落ちちゃうよ。



< 振り返り >
作戦会議 1
どこがうまくいかないの？

2回目の風船列車をする。

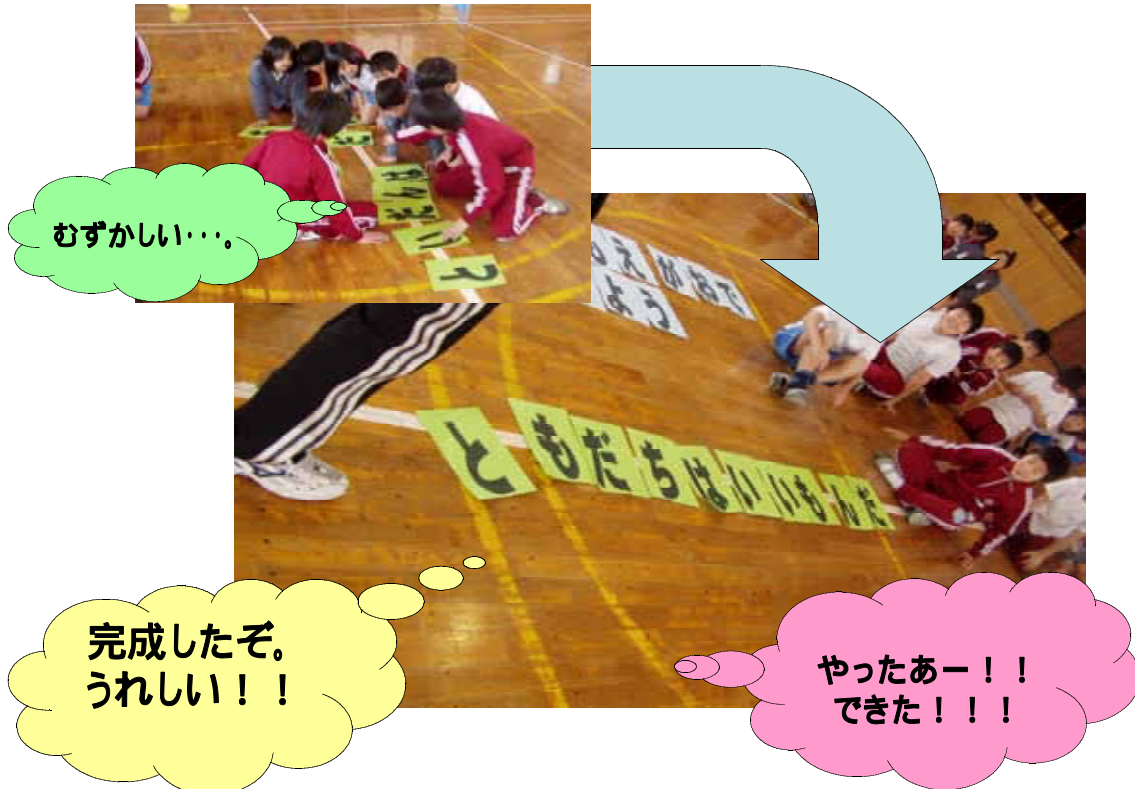
いいですか？
進みますよー。

いいよー。
もう少しゆっくりね。



< 振り返り >
作戦会議 2
どこがうまくいったの？

4 アインシュタインの言葉を行う。



まとめ（5分）

- 5 本時の活動を振り返り、気付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：風船のゲームが難しかったけど、「話し合い」をしたら、風船を落とさずにできるようになった。だから、「話し合いはいいな～。」と思った。

B：友達と前はあまり協力できなかったけど、今日の授業をやって友達と協力することの大切さが分かってきました。これからは、友達と協力するのを多くしたいです。

6 児童の反応

(1)「ふりかえりカード」から

今日の勉強で、友達と協力できてうれしかったです。いままで、そんなに協力しあわなかったけど、今日の勉強で協力しあってできました。

最初、風船をはさんで歩くのはできなかった。曲がるときによく落としてしまった。けれども、作戦を考えて2回目は声を出し合ったらうまくできてうれしかった。ルールを守ってできたと思います。また、やりたいです。

アインシュタインは、考えるのが難しかったけれど、みんなと協力して文字が完成できたのでうれしかったです。思わず「できたー」と両腕を上げて叫んだ。とっても、おもしろかったです。

いろんなゲームをして、協力することの大切さが分かった。最後のゲームで1班では「しっばいはせいこうのもと」2班は「ともだちはいいもんだ」3班は「いつもえがおで」4班は「だんじょできょうりょくしよう」とできました。うれしかったです。

友達と協力するのが楽しかったです。「1, 2, 3, 4」「1, 2, 3, 4」といいながらやって本当に協力したと感じました。協力すると楽しいことができますね。

いつもよりみんなと協力し合っただけだと思えます。いつもは男女協力することができないけれど、風船列車などで協力することができました。わたしは、今日の活動でみんな男子も女子もなかよく協力したほうがいいなと思えました。

最後の文字合わせは、全然分からなくて、ばらばらだったけど協力したのでできました。

いつも張り合いやけんかばかりしていたのに、今日はいつもより協力でき楽しめたと思えます。

(2) 授業者・参観者の観察から [授業者、参観者]

：子ども達は楽しく活動していた。教師自身も楽しんで取り組んだ。身体を動かしての活動だったので、子ども達には楽しく心に残る活動になったと思う。

：アイスブレイキングでは、子ども達の様子を見ながら、負けじゃんけんにあいこじゃんけんを追加するなど楽しい雰囲気作りに成功していた。

：風船列車の活動では、2回目の後の振り返りで、1回目と2回目の比較から協力について振り返れたことはとてもよかった。観察していても、1回目と2回目の違いが手に取るように分かった。

7 授業者・参観者の感想「 」、授業改善の視点「 」、

：プログラムを考える際活動をいくつにするか迷ったところだが、2つの活動を入れたことで、その双方の活動から、めあての「みんなで協力」に近づけ課題達成できたと思う。特に、風船列車やアインシュタインの言葉ができた時に「やったー。」「できたー。」という声が子ども達の中から自然に湧き上がり、達成感が実感としてもてたと思う。

：今回のPA（プロジェクト・アドベンチャー）を取り入れた授業をしてみて感じたことだが、子ども達の活動の様子を「見守る」「じっくり待つ」ということが大切だと思った。その活動が成功しても失敗しても、振り返りの中で「どこが上手いかなかったのか」「どこが上手いだったのか」「それはなぜか」を意識させたり、話し合わせたりすることが教師のかかわり方として必要であると思った。

：中学年のプログラムとしては、このような身体を動かしながら課題解決する活動は発達段階に適したものだと思う。高学年になると活動に消極的になったり、男女の活動が難しくなったりするので、その前の中学年にこそ必要な活動だ。

：必然的に「協力しなければならない活動を」というのはなるほどと思えました。風船を落とした所がリーダーには分からず「落とされた」といえないのは相手への遠慮があるからか。そのような子がいるとすれば、「落としてもいいんだよ」「はっきり言っても大丈夫」「上手いかないのは当たり前」のような気持ちにさせる雰囲気作りも大切なのだと思います。そして、こんな授業・活動が、子ども達の心を育て、集団を作っていくのだと考えました。

: 風船が落ちた時のルールが徹底していなかったため、話だけでなく風船が落ちたときの場面を取り上げ、モデリングして見せてもよかったか。風船が落ちてても何も言わない子もいたため、控えめな子のために「落ちた」「ストップ」など具体的なセリフの提示もあればよかったか。

: 体育館は広いスペースがあって活動しやすかったが、広すぎた感があった。場所を限定したり、壁ぎわを使ったりなど工夫してもよかった。

: 風船列車の1回目の終了時のグループ内での話し合いの工夫・2回目終了時の全体での話し合いの工夫がさらにできそう。グループ内での振り返りに十分時間をとることも必要である。そうすることで、より具体的なレベルでの子ども達なりの協力の姿が捉えられたのではないかと。

: 風船列車の風船を膨らませることにゲーム的要素を取り入れ、もっと楽しい活動に仕立てることもできたかもしれない。とにかく、「風船列車」も「アインシュタインの言葉」も楽しそうで、やってみたくなるゲームでした。とても雰囲気や和やかでよかったと思います。

: リーダーは風船が落ちたかどうか分からずに夢中で取り組んでいた。そこで、ゲームをする人と見る人を分担してやるのはどうか。客観的に見合って、協力し合っていたよい面を見れるのではないかと。また、風船をどうしても押さえてしまう子もいたため、ゲーム中は両腕を肩の高さに伸ばすという条件をつけてはどうか。

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

- ・「今こそ学校にアドベンチャー教育を<心の教育>実践プログラム」
二宮孝 中山正秀 諸澄敏之共著 学事出版
- ・「楽しみながら信頼関係を築くゲーム集」
高久啓吾著 学事出版
- ・「アドベンチャーグループカウンセリングの実践」
ディック・プラウティ ジム・ショーエル ポール・ラドクリフ著
プロジェクトアドベンチャージャパン訳
- ・「よく効くふれあいゲーム119」
諸澄敏之 イラスト 著 杏林書院
- ・「対立がちからに グループづくりに生かせる体験学習のすすめ」
ウイリアム・J・クレイドラー リサ・ファーロン著
プロジェクトアドベンチャージャパン訳

授業「みんなで協力」

ふりかえりカード

年 組 番 氏名

今日の授業（活動）を振り返っての感想を教えてください。
（自分の気持ちに一番近いものの数字を で囲んでください。）

	その通り	やや その通り	あまりその 通りではない	その通り ではない
1 「わたしのお願い」				
この活動は楽しかった。	4 ———	3 ———	2 ———	1
友達と協力することができた。	4 ———	3 ———	2 ———	1
友達と協力することの大切さ がわかった。	4 ———	3 ———	2 ———	1
ルールを守りながら活動する ことができた。	4 ———	3 ———	2 ———	1

ルール	安全に活動すること	進んで活動すること
	自分が感じたことを正直に話すこと	思いやる気持ちをもつこと

今日の授業（活動）全体を振り返って、感じたことや思ったことを自由に書いてください。

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

しっばいはせいこ
うのもと

いつもえがおでい
よう

ともだちはいいも
んだ

だんじょなかよく

(言葉はアレンジしてお使いいただけます。
文字ポイントを500にすると1文字がA4判1枚に入るようになります)