

総合演習

授業タイトル： 友だちの良いところを見つけよう！

授業時期： 5月終旬～6月初旬頃

子供の設定：

- 地域特徴 神奈川県横浜市鶴見区にある公立小学校（1学年3クラス編成）
神奈川県民のうち41%が横浜市民である。とくに鶴見区は都心に近く、ベッドタウンとして世帯数は市の中で二番目に多い。年々人口が増加し、地価も上がっている。しかし少子高齢化は深刻で、15歳未満の子どもの人口を、65歳以上の高齢者が上回っている。また、外国人登録者も市で二番目に多くなっている。（順に、中国、韓国・朝鮮、フィリピン）高齢化だが、核家族が多い。
- 学年 第5学年 2組
- 子供達の構成 30名（男子 17名／女子 13名）
内向的で落ち着いている。親しい友人との間では、活発である。核家族の児童が半分以上いる。
 - ・小学校5年生は、友人関係を認めた相手に固定化する傾向がある。（ギャングエイジ）
 - ・韓国とのダブル女子児童の1名（昨年度の1月に韓国の日本人学校より転校してきた。会話に支障は全くないが、自分から積極的に友だちに話しかけている様子がない。）
 - ・フィリピン国籍の男子児童1名（一斉指導の際、指示が通らないことがある。その際は、TTの教員が声をかけると理解できる。通級“ことばの教室”に通っている。）

教師の問題意識：

- ・4月にクラス替えを行なったが、以前のクラスの友だちと固まっていることが多く見られる。また男女で別れてしまうことが多くなった。特に、先述した児童2名が一人で過ごしていることも見受けられる。
- ・授業で友だちが発言している時に、私語をする児童が数名みられる。注意をしても、しばらくすると繰り返してしまう。
- ・会話の中で、相手の悪いところばかりを指摘したり相手のせいにしたりする傾向がある。人の印象をある一つの側面から見て、そこだけで人を判断しがち。

授業目的：

「あの子のこういう所がすごいね」と、素直に人の良いところを見つけ、認め合える関係づくりを目的とする。本授業では、今まで接していなかった友人や、男女間等関係なく、クラスで交流の時間をもつ。友人間で互いに良いところを見つけ合い、友だち関係を築けるようなきっかけをつくる。

子供達の到達目標：

1. 今まで接していなかった友人や、男女間等関係なく、交流を図ることが出来る。
2. 友だちの良いところを見つけることが出来る。
3. 自分と違う意見に対してでも、相手を見て、聞くことが出来る。
4. 友だち同士で褒めあうことが出来る。

授業計画：

授業回数	テーマ	各授業での子供達の具体的な達成目標
1	友だちとの協力から生まれること ～ジャンケン・チャンピオン～	①ゲームをする中で、1人から2人、2人から3人…というように、徐々に交流を増やすことができる。 ②今まで接していなかった友人や、男女間等関係なく、ジャンケンをしたり、肩に触れ合ったり、掛け声をかけ合うなどのコミュニケーションを取ることができる。

2	友だちとの協力から生まれること ～箸渡しゲーム～	①一緒にゲームをする中で、友だちに対する気遣いを行動で示せる。(2人1組の男女ペア、2組は男子ペア) ②異性の子とチームでもコミュニケーションを取ろうと働きかける。 ③相手の気持ちを考えた言葉や表現を選べるようになる。
3	友だちの良いところを見つけよう！ ～ビンゴゲーム～	①グループの10人のそれぞれの良いところを、ステキなところカードから見つけ、表現することができる。 ②グループで協力して取り組める。 ③ゲームを通して、仲間の良いところを見つけることができる。 ④良いところを見つけた時の、エピソードを表現することができる。 ⑤「褒める」ことがお互いの気持ちを近づけることに気づき、積極的に褒めるようになる。
4	友だちの良いところを見つけよう！ ～エピソードの発表～ 〇〇さんの良いところカード製作（ビンゴで友だち10人が書いてくれたものをもらい、台紙に貼る）	①良いところを見つけた時の、エピソードを表現することができる。 ②自分と違う意見に対してでも、相手を見て、聞くことができる。 ③自分の良さの再発見ができ、良さを挙げることができる。 ④自分に自信をもって、積極的に行動できる。 ⑤ビンゴのカードを通して、これまであまり関わったことのない友だちと会話できるようになる。
5	“5年2組 みんなの良いところ” クラスの詩をつくる I	①『〇〇さんの良いところカード』やエピソードを参考にし、全員の良いところが表現された詩を、クラスでひとつ作る。 ②一人一度は発言するなど、全員が協力して取り組むことができる。 ③自分と違う意見に対してでも、相手を見て、聞くことができる。
6	“5年2組 みんなの良いところ” クラスの詩をつくる II	①『〇〇さんの良いところカード』やエピソードを参考にし、全員の良いところが表現された詩を、クラスでひとつ作る。 ②一人一度は発言するなど、全員が協力して取り組むことができる。 ③自分と違う意見に対してでも、相手を見て、聞くことができる。 ④詩を完成させ、教室の見える所に掲示する。

本時の授業： 上記の表の 3 回目の授業

本時の授業でのポイントや指導上の注意点：

- ・グループ編成は、座席で決められた班を2班ずつ合わせて行う。(1班が5名の班、10人グループが3つできる【A/B/C】) その際、ダブルの子・フィリピンの子を一人ずつ離れるようにしておく。
- ・ルール説明は丁寧に行ない、全員がきちんと理解してから始める。(TTの教員にダブルの児童とフィリピンの児童の側に居てもらい、理解していない場合には援助してもらう)
*当日はTT教員の役はグループで交換し、児童の役は他のグループに協力をしてもらい行なう。
- ・ゲーム中は、全員に発言をする機会があるか、協力して行えているか、注意して見回る。
- ・隣のクラスのことにも考慮し、授業中騒がしくなり過ぎないように注意する。
- ・本授業で使用する色鉛筆は、児童が一人1セット、常時学校に置いてあるものである。

授業方法：

レクリエーションを通して、普段話すことが少ない友だちや異性と話すきっかけをつくる。また普段、人の良い所を直接相手に伝えることや、友人同士で褒め合うという姿が見受けられないので、この授業を通して、褒められることの喜びを知り、喜びを互いに褒め合うことで分かち合えるようにする。

このビンゴゲームは、教師の問題意識や子どもたちの到達目標に合わせて、オリジナルに作成したものである。友だちの良いところを互いに見つけ、また、同時に褒め合い、コミュニケーションのきっかけづくりに役立つゲームである。

本時の授業：

流れ	教師の指示内容	教師の動きなど	時間
導入	<p>T「前の時間でやったジャンケン・チャンピオンや箸渡しゲームは、みんなで協力してできたね！今日は友だちについてもっとみんなに考えてもらいたいと思って、あるゲームをします！」</p> <p>T「でもゲームを始める前に、“良いところを見つける” ことについてみんなに考えてもらいたいんだ。 みんなは良いところを見つけてもらおうと、どんな気持ちになるかな？」</p> <p>S1「嬉しい！」 S2「気分がいい」 S3「楽しい」 S4「やる気がでてくる」 S5「恥ずかしい」</p> <p>T「そうだね、そうやって褒めてもらえると嬉しいし、照れくさい気持ちもあるよね！ 授業中に発表する時も「よくできたね」とか「すごいね」って、褒められると、嬉しい気持ちだけじゃなくて、やる気もでてくるよね！」</p> <p>T「褒めたり褒められたりすることって大切だから、まず今日は友だちの良いところを見つけようね！」</p>	<p>・発言者の児童が思いつく限り、発言を促す。</p> <p>・褒められることの気分を考えさせる。</p>	3分
展開	<p>T「まずはグループ分けします。1・2班がAグループ、3・4班がBグループ、5・6班がCグループです。席をくっつけて下さい。全員で10人になっていればオッケーです。 ゲームに使うものは“色鉛筆” だけなので、色鉛筆だけ出します。必要のないものはしまってください。」</p> <p>T「ゲームで一番大事になる、カードを配ります。先生が指示を出すまで、みんなは自分の名前とグループ番号を書いて待っていて下さい。 今から何のゲームが始まるか、分かるかな？」</p> <p>S「ビンゴー！」</p> <p>T「そう、今日はビンゴゲームをします！ …と言ってもただのビンゴじゃなくて、ビンゴカードに書いてあるように、友だちの良いところを見つけしてもらおうビンゴです。 じゃあ、全員でタイトルを言ってみよう！」</p> <p>T・S「ビンゴゲームで、友だちの良いところを見つけよう！」</p> <p>T「それでは早速、さっき配ったビンゴカードのマスを埋めていくよ。 みんなはまず、マス目の一番上、(指し示す) ここに、自分以外のグループ全員の名前を書くよ。どこに誰を書いてもいいからね。」</p> <p>▲3分</p> <p>T「今先生が黒板に貼ったものが気になっている人もいると思うんだけど、これは“ステキなところカード” と言います。 このカードの中から、さっき名前を書いた友だちの“良いところ” を見つけて、真ん中の欄、(指し示す) この四角の中に、記入して下さい。 今まで一緒にしたことや話したこと、また教室で活躍している様子など思い出して書いてみよう！前のジャンケン・チャンピオンや箸渡しゲームのことも思い出して書いてもいいね。 周りが見えないように書くよ！ それから、先生が用意したステキなところカードにない、友だちのステキなところを見つけられた人は、先生に教えて下さい。」</p> <p>見つけられた児童がいた場合…</p> <p>T「みんな！○○君はこのクラスに××が得意な人がいるよ、って教えてくれました。凄いね、先生がこんなに見つけてきたのに、このクラスにはもっともっとステキなところがあるそうだね。」</p> <p>▲5分</p>	<p>・ゲーム準備をさせる。</p> <p>・カードの配布。</p> <p>・子どもが使用するビンゴカードを持ち、指し示して説明する。</p> <p>・ステキなところカードを黒板に貼る。</p> <p>・ステキなところカードは予め25枚用意しておく。 児童がこれ以外に見ついたら、その場でカードに記入し、同じように黒板に貼る。</p> <p>・机間指導 指示が行き届いているか。</p> <p>・自分の言葉で良いところを見つけられた児童がいたら、全員の前で評価する。</p>	32分

<p>T「友だちのステキなところは見つけれられましたか？ では、このカードをはがして、ボックスの中に入れるよ。 みんなはマス目の一番下、(指し示す) この部分に自分だけのオリジナルのサインを書いていてください。10マス、別々のサインでも良いよ！」 ▲3分</p> <p>T「全員ビンゴカードは埋まっていますか？ では、一度みんなで練習してみます！ まずは先生がステキなところカードを引きます。 (“記入の例”を読み上げる) 先生みたいな人！ 今言ったものと同じものが、自分のビンゴカードにもありましたか？ …これは全員のビンゴカードのここに (指し示す)、あるね。 こうやって、先生が言ったものと同じものが合った人は、色鉛筆で塗ることができます！ この時、○や×でつけるのはダメだよ。」</p> <p>T「色を、たて・よこ・ななめに並んで塗れた場合は、「ビンゴ！」とグループに聞こえる声で言います。 あとひとつでビンゴになる人は「リーチ」と言うよ。」</p> <p>T「何か質問、ありますか？ では、今から“友だちの良いところ見つけビンゴ”を始めます！！」 ▲3分</p> <p>「ビンゴ！」の音が聞こえたら…</p> <p>T「みんな、××さんがビンゴになったみたいだよ！ ××さん、みんなにカードを見せてくれるかな。 誰と誰と、誰でビンゴになったの？」</p> <p>S「○君と□さんと、×さんです。」</p> <p>T「じゃあS君は、3人のどんなステキなところを見つけてくれたのかな？」</p> <p>S「○君は～、□さんは～、×さんは～、です。」</p> <p>T「なるほど！ じゃあ、どうしてそう思ったのか、簡単に教えてくれるかな？」</p> <p>S「～。」</p> <p>T「うん、なるほど！S君ありがとう。(拍手) こうやってビンゴになった人は、誰でビンゴになったのか、そして、どんなステキなところを見つけれられたのか、なぜそう思ったのか、3つをグループのお友達に発表して下さい。」</p> <p>T「では、ゲームを続けます！」 ▲17分</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・全員の記入が済んだことを必ず確認し、黒板からカードをはがして、ボックスに入れる。 ・机間指導 カードに白紙の部分がないか。 ・塗ってみせる。 ダメな例、○や×も書く。 ・全体を見て、不安そうな児童がいないか確認する。 ・一度引いた“ステキなところカード”は、再度黒板に貼る。 ・×さんの側に行き、ビンゴになったカードをみんなに提示する。 ・児童が質問に戸惑っている様子があれば、発言する部分を指し示し、援助する。 ・机間指導 スムーズに進行しているか、もめごとは起きていないか、協力して行なえているか、に注意する。 	
---	---	--

<p>まとめ</p>	<p>T「おわりです！みんなビンゴになったかな？ じゃあ〇〇さん、××さん、△△さん、グループのみんなに発表してくれたエピソードを、みんなにきかせてくれるかな？」</p> <p>S〇「 」 S×「 」 S△「 」</p> <p>T「3人とも、ありがとう！ じゃあ今度は、みんなに聞くよ。 ビンゴゲームで友だちに良いところを見つけてもらって、どうだった？」</p> <p>S1「褒められて、嬉しい！」 S2「初めて言われたことがあって、驚いた。」 S3「普段あまり話さない友達と話す機会になって楽しかった。」</p> <p>T「やっぱり、褒められることって嬉しいね！ 褒められるとこんなに嬉しいのに、友だちの良いところを見つけて、それをきちんと伝える機会って、なかなかないんだよね。 どうしたら良いかな？」</p> <p>S1「 」 S2「 」</p> <p>提案がでなかった場合… T「じゃあ、先生からひとつ提案をします！ これから日直さんの仕事に、帰りの会で“一日に見つけた、友だちの良いところ”を発表してもらって、って言うのはどうかな？」</p> <p>S「いいですー」</p> <p>T「では、今日たくさん褒めてもらったグループのお友だちに、『ありがとう』の気持ちを表現しましょう。言葉で言ってもいいし、握手でもいいし、抱きあってもいいよ！ ビンゴカードは、後ろの人から前へまわして下さい。 では授業を終わりにしましょう。」</p>	<p>・机はそのまま</p> <p>・グループから1名ずつ、普段発言の少ない児童を指名する。</p> <p>・ビンゴが多いから勝ち、少ないから負け、ではなく、ゲームの主旨は“良いところを見つける”ことであることを理解させる。</p> <p>・活動を振り返り、褒められることの再確認をする。</p> <p>・数名に意見を促す。指名し、普段発言が少ない児童にも求める。</p> <p>・今後も、“友だちの良いところ”を指摘しあう場をつくることを提案する。</p> <p>・ビンゴカード回収</p>	<p>10分</p>
------------	---	--	------------

評価：

- ・授業を通して、全員がどこかで一度は発言ができる。
- ・感想の中に「良い所を見つけてもらった嬉しかった」など、良いところを見つけてもらうことの喜びを示す言葉が出る。
- ・クラスで、“友だちの良いところ”を帰りの会で発表することなど、お互いに褒め合える機会をつくることについて、提案できる。
- ・友だちの良いところを積極的に伝えようとする。
- ・今まで一緒に接していなかった友だちと一緒にいる姿が見られるようになる。男女に別れず異性のクラスメイトとも話したり、遊んだりする姿が見られるようになる。