

第5学年 学級活動（話し合い活動）指導案

指導者 加藤 徹

1 議題 「いもいもフレンド祭り」のキャラクターの名前を決めよう

2 議題設定の理由

本学級の児童数は、男子が15名、女子が9名、合計24名である。普段の児童の様子を見ると、男子の中には発言力のある児童がおり、自己中心的な発言をしてしまうことがある。女子は、固定化した友達関係になっているため、誰とでも自由に関わろうとすることができない。また、友達との関係づくりがうまくできない児童や進んで友達と関わろうとしない児童もいる。そのため、1学期には、児童どうしの関係づくりができるように、「スポーツ大会」を企画し実践した。この実践の事前の活動では、意欲的に取り組もうとする児童の姿が見られた。しかし、話し合い活動では、あまり意見が出ず、発言力のある児童の意見に学級会の進行が左右される場面が見られた。事後の活動では、進んで取り組もうとする児童もいれば、あまり意欲的でない児童の姿も見られた。その中には、関わろうとする意欲はあっても、関わり方が分からずとまどう児童も見られた。そのため、児童どうしの関係はあまり変化が見られなかった。2学期は、1学期の実践の課題を踏まえ友達との関係づくりをめざす実践「いもいもフレンド祭り」を行うことになった。「いもいもフレンド祭り」の内容や係についての話し合いの中で、実践の後も、友達関係づくりを課題とする意識を維持するために、キャラクターを作って教室の目立つ所に置き、それを目にすることで友達との関わり方を振り返るきっかけにしたいという意見があった。

そこで、児童が友達との関係づくりを自分たちの取り組むべき課題として意識し、その気持ちを維持するために、この議題を設定した。

3 目標

- 意見を聞いたり、発表したりするときには相手を大切にする態度で話し合いに参加しようとする。 (関心・意欲・態度)
- 学級や自分の願いが込められたキャラクターの名前を考えることができる。 (思考・判断)
- 相手の意見を大切にしながら、自分の意見を述べ、よりよい考えに練りあげていくことができる。 (表現・技能)
- 一連の活動過程を通して相互に尊重し合う関わり方が分かる。 (知識・理解)

4 活動計画

月日	活動の場	活動主体	活動内容	指導上の留意点
10/15	総合的な学習の時間	学級全児童	・サツマイモの収穫を通して、課題を発見する。	○体験活動の場で、課題を見つけさせることで、児童の意識に課題解決の必要性に気付かせる。
10/15	帰りの会	学級全児童	・自己理解を図り、友達との関わり方に関する自分の課題に気付く。(エゴグラム作り)	○今と理想の自分の対人関係の特徴を知り、その開きを縮めるための言葉かけや行動の仕方について理解させる。

10/17	学級活動	学級全児童	・話し合いをするためのスキルとして、上手な話の聞き方を身に付ける。	○よりよい人間関係をつくるために、身に付けた技能を生かしていくことを意識させる。
10/17	帰りの会	学級全児童	・議題を決定する。	○緊急を要するものがあれば、それを優先するよう指導する。 ○学級の課題を改善するための話し合いであることを意識させ、適切な議題の選定ができるようにする。
10/20	朝の会	計画委員	・学級会の議題と提案理由を知らせる。	○全児童が納得のいくように質問を受ける。
10/21	学級活動	学級全児童	・話し合いをするためのスキルとして、上手な話し方を身に付ける。	○児童の話し合いの中で、相手を尊重する話し方を理解し、それをもとに、話し合いのルール作りをする。 ○よりよい人間関係をつくるために、身に付けた技能を生かせるようにする。
10/21	帰りの会	学級全児童	・自分の考えをまとめる。	○提案理由に合ったものになるよう助言する。
10/23	朝の時間	学級全児童	・話し合いをするためのスキルとして、お互いの意見を大切に話す話し方を身に付ける。	○よりよい人間関係をつくるために、身に付けた技能を生かしていくことを意識させる。
10/23	学級活動	学級全児童	・「いもいもフレンド祭り」の内容や係分担を決める。	○提案理由から、友達との関わり合いが深められるような内容にすることや全児童が協力して取り組める係分担になるように意識させる。 ○話の聞き方や話し方など、相手を尊重した態度で参加できるようにする。
10/28	朝の時間	学級全児童	・自分の考えをまとめる。	○提案理由に合ったものになるよう助言する。
10/28	学級活動	学級全児童	・グループで「いもいもフレンド祭り」の係分担や活動の内容と準備物について話し合い、決める。	○友達どうしの関わり合いができるような係分担をしたり、友達の意見を大切にして活動の内容や準備物が決められるようにする。
10/31	学級活動 (本時)	学級全児童	・「いもいもフレンド祭り」のキャラクターの名前を決める。	○友達との関わり方を振り返り、今以上に仲良くなるために、キャラクターを作ることを意識させる。

				○話の聞き方や話し方など、相手を尊重した態度で参加できるようにする。
11/4	朝の会	学級全児童	・キャラクターの紹介をする。	○キャラクターが誕生した経緯と意味を確認し、「いもいもフレンド祭り」を実践することの理由を再確認できるようにする。
11/4	学級活動	学級全児童	・「いもいもフレンド祭り」をする。	○身に付けた技能を生かして、進んで友達との関わりがもてるようにする。

5 本時の活動

(1) 議題 「いもいもフレンド祭り」のキャラクターの名前を決めよう

(2) ねらい

- 児童が話し合い活動の中で、相手を尊重して関わる技能を生かし、進んで友達と関わり合おうとすることができる。

(3) 展開

活 動 の 内 容	準備・資料	指 導 上 の 留 意 点
1 始めの言葉 (計画委員) 2 役割の紹介 「いもいもフレンド祭り」のキャラクターの名前を決めよう。		<ul style="list-style-type: none"> ・計画委員の紹介をさせ、自分たちが運営するという意識を持たせる。 ・今日話合う内容をつかませる。 ・児童が議題のねらいをしっかり把握できるように、上手な話し方の技能を意識して説明させる。
3 提案理由の確かめと説明		<ul style="list-style-type: none"> ・学級に対する担任の思いを補足し、提案理由に沿った話し合いができるようにする。
4 話し合いのルールを確認する。	聞き方、話し方、相手の意見を大切にする話し方のルールが書かれた掲示物	<ul style="list-style-type: none"> ・自分たちで考えた話し合いのルールを確認することで、話したり聞いたりする児童どうしの関わり合いがスムーズにできるようにする。
5 話し合い キャラクターの名前を決めよう。 (1) 3人組になり、意見をまとめる。	話し合いカード	<ul style="list-style-type: none"> ・話し合いに積極的に参加できるように事前に各自の意見を話し合いカードにまとめておく。 ・計画委員を含む3人組になり、計画委員が意見をまとめる進行役になる。一人一人の意見が大切にされるように、必ず意見のよいところを見つけ言い合うようにする。
(2) 6人組になり、意見をまとめる。	計画委員の進行カード	<ul style="list-style-type: none"> ・3人組でまとめた意見を持ち寄って、6人で意見をまとめる。 ・意見をまとめるときには、どちらか一方を選択するのではなく、意見のよいところを合わせるようにする ・意見を発表するときには、体の向きや声の大きさなどに気をつけ、上手な話し方を意識した発表をし、きちんと意見が伝

<p>(3) 学級全体で、 名前を決定する。</p> <p>6 決まったことの 発表</p> <p>7 話し合いカードの 記入</p> <p>8 先生の話</p> <p>9 終わりの言葉 (計画委員)</p>		<p>わるようにする。</p> <ul style="list-style-type: none"> 話を聞くときには、相手を見たりうなずいたりして、上手な話の聞き方を意識して発言を聞くようにする。 声をかけられずにいる児童には、進んで声をかけるようにする。 友達の意見を聞き、それに対して意見を述べるときには、相手を尊重する話し方をする。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>評価 相手を尊重して関わる技能を生かし、進んで友達と関わり合おうとすることができたか。(観察・話し合いカード)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 学級の願いを表す名前でない発言があったときには、キャラクターの描かれた経緯や意味から考えてもう一度考えてみるよう、司会者が指摘できるように助言する。 学級全体で意見をまとめるときには、少数意見も大切に扱うようにする。 記録用紙をできるだけ見ずに、上手な話し方を意識して決まったことの発表ができるようにする。 お互いを尊重する態度で参加できたか。また、学級の課題を解決するための発言ができたかという視点で振り返ることができるようにする。 話し合いのなかのよかったところを賞賛し実践への意欲づけをする。
<p>役割</p>	<p>司会 副司会 提案理由の説明</p>	<p>黒板 記録 ノート記録</p>
<p>提案理由</p>	<p>学級全員が、協力して楽しく取り組む収穫祭を盛り上げるために、キャラクターの名前を考えることや、「いもいもフレンド祭り」が終わってからも、みんなの思いを込めたものが学級に残せることができれば、いつまでも、みんなが仲良くいられる学級になると思い提案しました。</p>	

6 評価の観点

事前…みんなの願いが込められたキャラクターの名前を考えることができたか。(話し合いカード)

本時…相手を尊重して関わる技能を生かし、進んで友達と関わり合おうとすることができたか。(観察・話し合いカード)

事後…学校生活の様々な場面で、友達との関わり方を振り返るきっかけとして、キャラクターを活用しているか。(観察)

7 事後の活動の配慮

キャラクターを教室の目立つ所に置き、児童が友達との関わり方を振り返るきっかけにする。また、今後の学校生活において、友達関係の問題意識を維持できるようにする。