

## 第2学年4組 学級活動指導案

千葉市立幸町第三小学校

2年4組 渡辺 洋子

1. 題材名 友だちのこと もっと知りたいな  
(構成的グループエンカウンター「サイコロトーク」を活用して)

2. 題材設定の理由

人は、社会の中でお互いにかかわり合いながら社会性や判断力を身につけて成長していき、それとともにさまざまな人間関係を作っていくことが望ましい。しかし、近年、自分の思いどおりにならないと我慢することができなかつたり、自分の意思を言葉で表現することが苦手だつたりして、集団にうまく適応できない児童が多くなつてきている。

そのため、相手の立場や気持ちを考えて行動する、我慢したり譲りあつたりする、お互いの人格を認め合い協力し合うなど、発達段階に応じてよりよい人間関係を築くために必要な基礎的な能力や態度を育てていくことが大切となつてくる。そこで、よりよい人間関係を築くための一つの手法として、構成的グループエンカウンターを活用し、エクササイズを行う中で自己が受容される経験や友達のよさを知る機会を多く持たせたいと考えた。

3. 児童の実態

本学級は、1年生から2年生になった時にクラス編成を行ったため、4月から新しいメンバーでの人間関係で生活がスタートした。

明るく元気な子が多く、お手伝いや係の仕事なども進んでできる。また、課題や提出物などは期日を守り、やるべきこともきちんとやり遂げられる子がほとんどである。男子は、はきはきしていて授業中に自分の考えをはっきりと言える子が多いが、女子は自分なりの考えを書くことはできても、恥ずかしさからか、人前で自分の考えを話すことを苦手とする子が多い。

これらの実態をふまえ、周りの児童には、様々な個性のある子がいることを理解して温かい気持ちで見守つたり、できることを率先して手伝つたり、思いやりの気持ちを持って接したりすることができるようにほしいと考える。そのため、お互いをよく知ることができるように、子ども同士が関わり合い、コミュニケーションする機会を増やすことが大切であると考え、年間を通して構成的グループエンカウンターを計画的に行うこととした。

(1) 実践したエクササイズと子どもの感想より

【エクササイズ1回目】(6月5日実施)

① 「この人をさがせ」: 7つの項目に該当する人を見つける。質問は、じゃんけんが勝ったほうから。同じ人には、一つしか質問ができない。

すごく嬉しい	23名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・(項目に) 合う人を探せてうれしい…8名</li> <li> <table border="0"> <tr> <td>全部探せた: 4名</td> <td>リーチになった: 1名</td> </tr> <tr> <td>残り3人: 1名</td> <td>3人探せた: 1名</td> </tr> <tr> <td colspan="2">探した人は少なかったけれど: 1名</td> </tr> </table> </li> <li>・みんなとやって、楽しい…6名</li> <li>・ほかの人のこと(ひみつ)を知ることができて楽しい…5名</li> <li>・じゃんけんする人がたくさんいた…2名</li> </ul>	全部探せた: 4名	リーチになった: 1名	残り3人: 1名	3人探せた: 1名	探した人は少なかったけれど: 1名	
全部探せた: 4名	リーチになった: 1名							
残り3人: 1名	3人探せた: 1名							
探した人は少なかったけれど: 1名								
嬉しい	5名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全部埋まらなかったけれど、□人からもらった。…4名</li> <li>・いろんな友達に質問ができた…1名</li> </ul>						
少し嬉しい	2名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・じゃんけんが弱いから…1名</li> <li>・時々違ったから…1名</li> </ul>						
あまり嬉しくない	1名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3人しかもらえなかった…1名</li> </ul>						

② 「進化じゃんけん」: じゃんけんが勝つと、やご・かえる・サル・人間・神様の順に進化する。同じ仲間同士しかじゃんけんできない。

すごく嬉しい	23名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・神様になれて(2回とも・1回)、嬉しい…17名</li> <li>・いろんな人とたくさんじゃんけんができて楽しい…3名</li> <li>・どんどん変わって、神様になるのが面白い…1名</li> </ul>
嬉しい	3名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・神様に一回しかなれなかったから…3名</li> <li>・楽しいけれど、じゃんけんを負けたら戻るのがちょっといやだ…1名</li> </ul>
少し嬉しい	2名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・負けたけれど、遊べて嬉しい…1名</li> <li>・なかなか神様になれなかったけれど楽しかった…1名</li> </ul>
あまり嬉しくない	3名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・1回も天国に行けなかった…2名</li> <li>・ずっと一番下だった…1名</li> </ul>

【エクササイズ2回目】(6月19日実施)

③ 「〇〇じゅんにならぶ」: ししゃべらずに、ジェスチャーのみで順番に並ぶ。

	グループ対決			クラスのみんなで
	ア.出席番号の小さい順	イ.生まれた月順	ウ.生まれた日にちの早い順	誕生日の早い順
すごく嬉しい	16名	14名	20名	17名
嬉しい	14名	12名	6名	6名

少し嬉しい	1名	5名	3名	6名
あまり嬉しくない	0名	0名	2名	2名

- 間違えた人がいて、難しかった…8名
- 難しかったけれど、やり方がわかり頑張った・楽しかった…8名
- 友達がやさしく助けてくれた…6名      ○成功して、嬉しい…4名
- 友達のことを知って楽しかった…3名      ○みんなとできて、楽しかった…3名
- しゃべらないのが、むずかしかった…3名      ○間違えた人が謝ってくれた：2名

【エクササイズ3回目】(6月30日実施)

- ④「ハートぴったりは だあれ」：テーマごとに好きな物を4つか5つの中から一つ選ぶ。同じものを選んだ人が集まって、その理由について話し合う。

(出典：日本標準「みんなで考える道徳2年」)

	ア.好きな動物(犬・ねこ・りす・うさぎ)	イ.好きな食べ物(ラーメン・ピザ・おすし・ステーキ)	ウ.好きな勉強(図工・音楽・国語・算数・生活)
すごく嬉しい	19名	21名	20名
嬉しい	10名	7名	8名
少し嬉しい	1名	2名	1名
あまり嬉しくない	1名	1名	2名

- みんなのことを知ることができた・聞いて良かった…8名
- (恥ずかしかったけど)言えてよかった・みんなで発表すると楽しい…4名
- (意見が)同じ人がいてよかった…6名
- 同じ人が少なくて寂しかった。なかよしの人と違って残念・3つ同じ人がいない…6名
- なかよしののに、違うことがあった…1名
- みんなが楽しいと僕も楽しい・みんなと遊べて楽しい…3名
- テーマが面白かった…3名      ○だんだんルールがわかった…1名

【エクササイズ4・5回目】(9月4日夏休み明け・10月10日秋休み明け実施)

- ⑤「すごろくトーキング」：すごろくのルールで行い、サイコロを振って止まったテーマについて理由も加えて話す。(10月10日の感想より)

すごく嬉しい	22名 (複数回答あり)	<ul style="list-style-type: none"> <li>・(順位は遅かったけれど) みんなと遊べてよかった…6名</li> <li>・いろいろなテーマで話したり聞いたりした…5名</li> <li>・1位になった…2名</li> <li>・友だちの話の内容が楽しかった…4名</li> <li>・みんなのことがわかった…2名</li> <li>・わけや理由が言えた…2名</li> <li>・1回休みがあつて楽しかった…2名</li> <li>・なかなかゴールできなくて、行ったり来たりした。…1名</li> </ul>
--------	-----------------	---

嬉しい	7名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・(最後に・2位で・1回休んだけど) ゴールした…3名</li> <li>・前のメンバーと違う人と話せた…2名</li> <li>・止まったところを書いてあることを話すのが普通のすぐろくと違うから…1名</li> <li>・3位でくやしい…1名</li> </ul>
少し嬉しい	2名	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ビリになったから…1名</li> <li>・1マス戻るが多かった…1名</li> </ul>
あまり嬉しくない	0名	

\*「すぐろくトーキングは2回目だが、1回目と比べてよかったことやうまくできたことがあるか。」と言う問いには、

- 前より順位が上がった…7名
- 指示(休み・戻る・ラッキー)がいいところ・面白いところに止まった…7名
- 2回目の方が理由を言えた…7名
- 話が弾んだ・話が面白かった…4名
- 前より仲良く(にこにこしながら・けんかしないで)できた…4名
- 2回目の方がおもしろかった・楽しくできた…2名
- 話をたくさん聞いた…1名
- △ マイナス面を書いている子…4名

## (2) 考察

児童の感想を見ると、「嬉しい」と感じる時は、ゲームのルールに従って行い勝負に勝った時や友達とうまく関わる事ができた時であることがわかる。同じエクササイズを行ったときは、1回目はルールがよく理解できずにいるためか、2回目・3回目の方が満足感を感じている子が多い。また、エクササイズの回を重ねるごとに「みんなのことがわかった」「助けてくれた」など、友達との関わりができて楽しいと感じたり、違う考えであることも含めて友達を認めたりすることのできる子が増えて、関わりに深まりができてきた。しかし、自分の考えを伝えるエクササイズになると「すごく嬉しい」という気持ちが減ることから、友達に自分の考えを伝える活動は難しく感じていることが伺える。以上の実態調査から、自分の考えを伝え合ったり友だちと一緒に活動したりする機会を計画的に設定し、学級の中で恥ずかしがらずに自己表現ができるような人間関係作りをしていくことの必要性を感じた。そして、構成的グループエンカウンターを計画的に実践する中で、友達や自分のよさに気づかせ、自己肯定感を高めていきたいと考えた。

サイコロを使った「すぐろくトーキング」を、夏休み明け・秋休み明けと2回行った。テーマがほぼ変わらず、何を話すか悩まずに済んだためか、2回目はゲームを楽しみながら理由を加えて話すことのできた児童が増え、「話が弾んだ」「たくさん聞いた」という感想を持つことができた。しかし、ゴールを目指して順位を競うあまり、テーマの答えだけを言ってどんどん進めてしまう姿も見られた。そこで、テーマに沿って話したり質問したりして、友達の話をもっと深く聞き合うには、順位や勝負にこだわらないエクササイズ「サイコロトーキング」が良いのではないかと考えた。

#### 4. 研究主題との関連

一人一人が豊かな心で主体的・意欲的に学校生活を送るための教育相談的かかわり  
 ～一人一人を理解し、支援するためのよりよい手だてを求めて～

##### (1) 意図的・計画的に構成的グループエンカウンターを活用

一人一人が主体的・意欲的に学校生活を送るには、何より学級の中に自分の居場所があるという安心感が大切である。特に、本学級には、健康や情緒の面で配慮の必要な子どもがいることから、学級の中で進んで友達と関わったり、自分の考えを話す機会を確保したりして、互いのよさを認め合うことのできる温かい学級作りをしたいと考えた。そこで、1年間を通して意図的・計画的に構成的グループエンカウンターを実践することとした。そうすることで、一人一人が自分や友達のことを理解し、自分に自信を持ち、主体的・意欲的に学校生活を送ることができるであろうと考える。

構成的グループエンカウンターは、集団学習体験を通して、行動の変容と自己成長をねらっている。エクササイズを通して、自己理解・他者理解・自己受容・自己主張・信頼体験・感受性の促進をねらった6つの内容があるが、本学級の実態を踏まえて次のように計画した。

月	エクササイズ	活動内容	活動のねらい	実施時間
5月	1. この人をさがせ (他者理解)	テーマに合う人を見つけ出し、サインをもらう。	いろいろな個性や特徴を持った人がいることを知る。	学活
6月	2. 進化ジャンケン (自己受容)	じゃんけんに勝つと、やご・かえる・さる・人間・神様へと進化していく。	たくさんの友だちとじゃんけんをしながら、親交を深める。	学活
6月	3. ○○じゅんにならぶ (信頼関係)	テーマに合わせて、言葉を介さずにコミュニケーションをとりながら、並ぶ。	言葉以外でコミュニケーションをとり合い協力しながら課題を解決する。	学活
7月	4. ハートピットリはだあれ (自己理解・他者理解)	テーマごとに4・5個の中から、一つだけ選ぶとしたら何が良いかを決めて集まり、その理由を紹介し合う。	同じ好みや考えを持つ友達に親近感を持つとともに、同じものを選んで、人によって違うことに気づく。	道徳
9月	5. すごろくトーキング (他者理解)	サイコロの目だけ進み、止まったマステーマについて話したり、友達の話の聞いたりする。	お互いの話を聞き合う中で、学級の中のコミュニケーション力を高める。	国語
10月	6. ほんわか言葉の使い方 (他者理解)	元気になる言葉を再現法でロールプレイする。	相手を励まし、勇気づける上手な気持ちの伝え方を考え、言葉かけを工夫できるようにする。	道徳
11月	7. 友だちのこと もっと知りたいな (サイコロトーキング) (他者理解) 本時	サイコロを転がして、出た目の数のところに書いてあるテーマについて一人ずつ話をする。	お互いのよさや個性を知り、自分との共通点や相違点を見つけ、親近感を持つ。	学活

12月	8. サッカーじゃんけん (他者理解)	サッカーチームに見立ててポジションを決め、攻撃チームは、相手と次々にジャンケンをして、キーパーまでたどり着くと、ゴール。	いろいろな友達とジャンケンをすることで、多くの友だちと関わり、仲間づくりをする。	学活
2月	9. あなたってこんなに すてきだよ (他者理解)	グループの子の良いところ、素敵なところを花びらカードに書き、お互いに交換する。	人には皆、長所があることを知り、自他を肯定して生活する心情を育てる。	道徳
3月	10. 自分への手紙 (自己理解)	自分のしたことを振り返って、できるようになったことや頑張ったことを発表し合い、自分への手紙を書く。	自己の成長に気づき、肯定的に評価をすることにより、学校生活への意欲を高める。	国語

### (2) サイコロトークングを取り上げる意図

これまで、各教科や様々な活動の中で、ねらいやテーマに合わせてグループの構成メンバーを替えながら、話し合ったり協力して活動したりする機会を多く設けてきた。そして、多くの児童とコミュニケーションすることができるように配慮した。特に構成的グループエンカウンターでは、ゲームを通して楽しみながら会話をかわすことにより、普段はあまり遊ぶことのない児童とも会話を楽しむことができた。

本時は、代休明けの5時間目ということもあり、児童の集中力が途切れがちな時間である。そこで、サイコロをころがすという活動そのものを楽しむことができ、サイコロの目によりテーマが偶発的に決まるというどくどく感を味わうことのできるサイコロトークングをエクササイズに選んだ。児童は、テーマに沿って話しながら、自分との共通点や相違点を知り、さらに親近感を持つことができるであろうと考える。

### (3) サイコロトークングのテーマや実践方法の工夫

児童の日常の様子を見ていると、仲の良い子とは気軽に話すことができるが、そうでない子とは積極的に話したり声をかけたりすることができない。そこで、1回目は、サイコロを振ったら「好きなアニメ」のテーマが出たと想定し、気軽な内容で全員に話をさせ、話しやすい雰囲気作りをする。その際、その理由をきちんと話すことを意識づけたい。

2回目は、本時のねらいである友だちのよさや個性に気づいたり、自分と周りとの関わりを振り返ったりすることのできる内容をいくつかテーマとして取り上げたい。

また、テーマについて即座に答えられない子や自分から話しかけることが苦手な児童に配慮して、あらかじめテーマに沿っての考えを家でワークシートにメモしてきたり、活動後のふり返りを書き込んだりする時間を確保したい。そうすることで、本時は答えの根拠を考えたり発表したりする時間を確保することができるであろう。また、ワークシートが手元にあることで、自信を持って話すことができるであろうと考える。

(4) 話を広げ、友達によさに気づくための手立て

ゲームをしながら自分のことを気軽に話したり友達の話に耳を傾けたりできるようにと、前回すぐろくトーキングを行ったが、勝負（ゴール）にこだわり、一つ一つのテーマに沿っての話が十分にできていなかった。そこで、今回のサイコロトーキングでは、伝えたいことを話すことはもちろん、友達の話をしっかり聞くことにも目が向くようにしたい。「もっと知りたいことはありませんか。」をキーワードに、一方的に話して終わりではなく、相手の話を聞いて質問をすることでコミュニケーション力を育てていきたい。そうすることで、自分の言いたいことが深まるだけでなく友達によさにも気づくことができるのではないかと考える。

(5) 活動の形態やグルーピングの工夫

活動は机と椅子のある状態で行う。また、緊張しないように一緒に給食を食べたり清掃活動を行ったりしている生活班のメンバーで行う。班には、はっきりと発言したりみんなに声をかけたりできるリーダー的な子がいるように担当が配慮して編成したい。その際、これまであまり席が近くなっていない子と話ができるように組みたい。

5 本時の活動

(1) 本時のねらい

「友だちのこと もっと知りたいな（サイコロトーキング）」を通して、自分や友達によさに気づき、友達と仲良くしようとする態度を育てる。

(2) 展開

過程	学習活動と内容	ねらいにせまる手立て	子どもの姿（評価）
導入	1. ウォーミングアップをする。 ・サイコロを取った瞬間に手をたたく。 ・サイコロを空中に投げている間は、拍手をする。 2. サイコロトーキングのねらいややり方を知る。	・サイコロを使った簡単なゲームを行い、和やかな雰囲気を作る。  ・エクササイズのねらいを明確にし、活動内容を具体的に知らせる。	・みんなとなかよく活動しようとする。 （関心・意欲・態度）
展開	今日、クラスの友達のことをもっとよく知るために、サイコロトーキングというゲームをやります。順番にサイコロをふって、出た目の数字のテーマについて話します。その理由も簡単に言いましょ。話をした人は、「もっと知りたいことは、ありませんか。」と聞き、グループの人、一人一人に順に質問をしてもらいます。質問するときはサイコロをもち、次に質問する人にサイコロを渡すようにします。全員が質問できたら次の人がサイコロを振って、ゲームを続けます。		
	3. デモンストレーションをする。	・気軽な話題を取り上げ、話しや	

展 開	<ul style="list-style-type: none"> <li>サイコロをふったら「好きなアニメ」のテーマが出たと想定してサイコロトークリングをすることがわかる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>すい雰囲気を作る。</li> <li>好きな理由を話すこと、質問のキーワードに答える方法がわかるように、教師が見本を示す。</li> </ul>	
	<p>サイコロを転がしたら、「好きなアニメ」というテーマが出たことにして、みんなで練習してみます。まず、先生がやってみます。</p> <p>「わたしの好きなアニメは〇〇です。」「わけは、〇〇だからです。」「もっと知りたいことは、ありませんか。」</p> <p>では、グループのみんなで「好きなアニメ」のテーマで順番に話してみましよう。</p>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>グループごとに、「好きなアニメ」のテーマでサイコロトークリングをする。</li> <li>感想を発表する。</li> </ul> <p>4. 友達のことをもっと知るためにサイコロトークリングをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>一度出た目が出て、違う内容が話せない時は、同じ内容を繰り返してよいことを伝える。</li> <li>終わった後、数名に感想を言わせることで、話し合った内容をみんなで共有する。</li> <li>テーマについて前日に答えをワークシートに書かせておくことで、聞き合いの時間を確保する。</li> </ul>	
<p>では、グループごとにサイコロトークリングを始めましょう。友達の話をよく聞いて、たくさん質問しましょう。友達について何か新しい発見があるかもしれませんよ。</p>			
ま と め	<p>&lt;テーマ&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>①好きな食べもの</li> <li>②たからもの (大切にしているもの)</li> <li>③家でやっているお手伝い</li> <li>④今、ちょうせんしていること (がんばっていること)</li> <li>⑤へんしんしてみたいもの</li> <li>⑥すはま学習発表会でがんばったこと</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>話をするときは、メモから目を離して、みんなの顔を見るように補足する。</li> <li>話を聞くときは相手の方を見てうなずきながら、一生懸命に聞くように助言する。</li> <li>子どもの発言に耳を傾け、見守る。必要があれば助言する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>自分や友達の話をしつかりと聞き、共有しようとする。 (思考・判断)</li> </ul>
	<p>5. サイコロトークリングをして感じたことをワークシートに書く。</p> <p>6. シェアリングをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ワークシートに感想を書くことで、自分の考えをグループやクラスの中で発表しやすいようにする。</li> </ul>	



サイコロトークングをやって、どんな感想をもちましたか。また、友だちのことで新しく知ったことがありますか。まず、グループの中で、順番に話しましょう。その後、みんなの前で、発表してもらいます。

・各グループで感想を発表し合う。

・クラス全体の場で、発表する。

・全体だと言えない子に配慮し、グループでのシェアリングをする。

・サイコロトークングを振り返って、一番心に残ったことを発表させ、各グループの話題を共有する。

・友達のよさを発表した児童を賞賛する。

・今日のゲームがうまくいったのは、だれがどのように頑張っていたからかを発表させ、頑張った子とそれに気づいた子の両方を賞賛する。

・友達の良いところやすごいところ・がんばっていることなど、みんなに知らせたいことを発表する。(技能・表現)