

小学校

## うまく仲間に入ろう

### ○目標となる資質・能力

コミュニケーション能力、思いや考えの表現力、思いやり・他者理解

### ○指導のねらい

ロールプレイを通じて、仲間づくりをするときに必要な言葉や表情について考えさせ、主体的に仲間をつくろうとする態度や、それを受け入れようとする態度を育む

### ○準備するもの

### ○教育課程、実施時期

特別活動、年度初め

### ○留意点など

安全に行えるように、環境に配慮すること

### 展開例

	学習活動	指導上の留意点
導入 5分	1 本時の目標を知り、学習の見通しを持つ	・たくさんの友だちをつくりたいという動機を高める
	なかまにはいろう！	
展開 30分	2 「クマとあなぐら」ゲームをする	・心と体の安全を守りながら活動するように留意する ・仲間に入れて欲しいと来た友だちは、仲間に入れてあげて伝える
	3 どんな風に言われたら嬉しいかを考える ①相手に近づく ②相手を見る ③聞こえる声で言う ④笑顔で言う	・「クマ」「あなぐら」のそれぞれの立場で児童に考えさせ、発表させる ・意見を左記①～④のようにまとめて、児童に伝える
	4 3①～④を意識させてもう一度「クマとあなぐら」ゲームをする	・意識している児童を褒め、動機を高める
まとめ 10分	5 本時の学習を振り返り、感想を発表する	・主体的に仲間に入れてもらうスキル、それを受け入れる思いやりの態度として日常に繋げられるようにまとめる

## 参考

### ○本時のねらいについて

仲間に入りたいと思ったときに、自分から「仲間に入れて」と主体的に声をかけること、声をかけられたら「いいよ」と気持ちよく受け入れてあげることが、ゲームを通じて経験させ、コミュニケーション能力や、思いや考えの表現力、思いやりの心等を育む。

### ○「クマとあなぐらゲーム」について

3人組になりジャンケンをする。負けた人は、他の2人がつかない手の中に入る。2人が「あなぐら」役、中に入った人が「クマ」役となる。教師が「クマ」とコールしたら、「クマ」の人は他の「あなぐら」に移動する。空いている「あなぐら」を見つけたときに「クマ」役の人は「入れて」と声をかける。声をかけられた「あなぐら」役の人は「いいよ」と答える。今度は、教師が「あなぐら」とコールする。反対に「あなぐら」役の人が「クマ」を探し「入って」と声をかける。「クマ」役の人は「いいよ」と言って中に入る。教師が「嵐が来た」とコールすると、「クマ」役の人も「あなぐら」役の人も全員が入れ替わり3人組になる。

輪の中に入るときに声をかけること、そしてそれに答えることがポイントとなる。教師が「クマ」となって「あなぐら」に入るとコール役が交代できる。

### ○「どんな風に言われたら嬉しいかを考える」について

「入って」「いいよ」という言葉の言い方を考えさせ発表させる。展開例にある①～④にまとめられるように、援助しながら意見を出させるようにする。中学年以上で行うときは「どんな風に言うと相手が嬉しいと思うか」と、相手の立場に立たせる問いにすると効果が高まると思われる。

### ○「もう一度『クマとあなぐら』ゲームをする」について

展開例3の①～④を意識させて再度実施する。別の組み合わせとなるように3人組を組み直してもよい。教師はできるだけ多くの児童に近寄り「いい笑顔だね」「しっかり相手を見て言えたね」「大きな声で言えたね」などの声をかけ賞賛し、主体的に声をかけること、それを快く受け入れる行動の動機を高めていく。

### ○「本時の学習を振り返り、感想を発表する」について

児童に感想を発表させる。「楽しかった」ではなく、展開例3の①～④を加味した声のかけ方をされてどう思ったかを話させるようにする。その後、ゲームで感じた「嬉しさ」や「気持ち良さ」を確認した上で、生活場面に生かせるようにまとめる。ゲームでの体験と日常体験とを児童自身で結びつけることが大きなポイントであり、日常の仲間づくりの場を想起させたり、または簡単なロールプレイを行ったりするなどの工夫をする。

## 資料

参考文献 「心の健康教育プログラム」