

○目標となる資質・能力

思いや考えの表現力、コミュニケーション能力

○指導のねらい

友だちを誘うためのスキルの習得と、実際にだれにでも声をかけられるように練習を行うことで、実践的態度の育成を目指す

○準備するもの

絵カード

○教育課程、実施時期

特別活動、年度当初の関係づくりや落ち着いた生活が難しくなってきた時期

○留意点など

小学校低学年という発達段階を考慮して、ロールプレイで適切に相手の気持ちを理解するための支援として、チームティーチング（TT）で行うことが望ましい

展開例

	学習活動	指導上の留意点
導入 10分	1 絵カード（遊びに入れずに一人ぼっちでいる子）を見て、一人ぼっちの子がどんな気持ちかを考える 2 ひとりぼっちの子に気付いたときどのような言葉をかけたらよいかを考える	・絵カードを参考に、一人ぼっちの子がどんな気持ちか考えさせる ・「仲間への誘い方」が集団生活の中で、進んで人と関わるために大切であることに気付かせる
	「いっしょにあそぼう」とさそってみよう	
展開 30分	3 どんな誘い方がいいか考える ・T1 が誘う役、T2 が誘われる役となって「いっしょにあそぼう」と誘う ・どんな誘い方がいいかを考える ・どんな言葉で誘ったら良いかを考える 4 友だちに誘いを断られる場合を考える ・誘いを断られる場面について考える ・断られたときの対応について考える 5 いっしょに遊ぼうと誘ってみる ・休み時間に運動場で縄跳びをして遊んでいるときに、入ったそうな子がいるとき ・教室で寂しそうに一人にいる子がいたとき	・T1 と T2 で行った実演で出てきた言葉や誘い方を板書で整理し、どんな誘い方がいいかを考えさせる。その際には誘う言葉や近付き方、表情、声の大きさ、仕草等に注目させる ・相手の気分が乗らないときや体調が悪いとき、他にしたいことがあるとき等、相手にも都合があることを提示し、断られたときにどう対応したら良いかを考えさせる ・ロールプレイを行う際には言葉や誘い方の効果を確かめさせる ・一人ぼっちの子、声をかける子、遊んでいる子に役割を分け、遊んでいる子が声をかけている子の様子を見てアドバイスをするようにする
まとめ 5分	6 本時の学習を振り返り、感想を伝え合う	・友だちに誘われたときの気持ち、友だちを誘ったときの気持ちを振り返り、感想を伝え合う

参考

○授業実施時の配慮について

学級の実態を観察し、孤立しがちな児童や友だちと関わるのが苦手な児童に十分配慮しながら授業を行う。低学年という発達段階上、思ったことをすぐに口に出してしまうことがある。もし、特定の児童を中傷する言葉が出た場合、言葉を受けた児童の気持ちを全員で考えさせることで、より効果の高い実践としたい。

○「どんな誘い方がいいかを考える」について

教員の実演の際は、良い誘い方と悪い誘い方の例を提示しやすいため、チームティーチングで行うことが望ましい。ただし、チームティーチングの教員がいない場合は、相手役の児童を選んでおき、リハーサルを実施しておく。その際には、担任が遊びに誘う方を担当するなどの配慮を行う。児童がロールプレイを行う前に、授業者が良い例と悪い例を示し、どこが良くて、どこが悪いのかを児童に考えさせ、全体で共有しながら始める。「遊びに誘う場面」を考える際には、言葉も大事であるが、表情や口調といった非言語的側面にも気を付けさせる。

うれしい誘い方

- ・相手の近くで
- ・相手の目を見て
- ・相手に聞こえる声で
- ・笑顔で、やさしく

うれしくない誘い方

- ・遠く離れたところから
- ・相手から目をそらして
- ・相手に聞こえない小さな声で
- ・怒った顔で、きつく

○児童のロールプレイについて

小学校低学年という発達段階から、与えられた役割でロールプレイをすることが難しく、活動中に困ってしまう児童がいると考えられる。事前にグループで誘う言葉について考えさせたり、最初の言葉をあらかじめ決めておいたりするなど工夫が必要である。ロールプレイを行わせる際には、T2と協力して適切な支援を行うようする。

○「友だちの誘いを断る」ことについて

気分が乗らないときや体調が悪いとき、他にしたいことがあるとき、本当に嫌なときには断ることも必要である。誘う方には、適切にお願いしても断られることがあることを理解させる。誘われた方も「ごめんね。」と理由をいって断るとよいことを伝える。「いっしょに遊ぼう」と誘うロールプレイでは、「誘いを断られる場面」、「誘いを断る場面」を教員が実演して示せると良い。

○授業後の展開について

休み時間に児童が遊んでいる場面や終わりの会の児童の言葉で仲間を誘う言葉がけができていた場合は褒め、全体に知らせることでスキルを一般化させていくことが大切になる。





