

ねえ聞いて

○目標となる資質

相談・支援を求める力、思いや考えの表現力、思いやり・他者理解

○指導のねらい

グループワークを通じて困っている人、助けてあげる人の両方の立場から援助の必要性と在り方を体験的に学ばせることによって、相談・支援を自発的に求められる態度と受容的なクラスの雰囲気醸成する

○準備するもの

ワークシート×生徒数、「困ったカード」1セット（4～8枚程度）×グループ数、
例示用「困ったカード」2枚（「困ったカード」から任意に2枚を選んで用いる）

○教育課程、実施時期

特別活動、年度はじめ・行事前・クラスの落ち着きがなくなってきたとき

○留意点など

養護教諭やスクールカウンセラーとティームティーチング(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 5分	1 最近あった困ったことを想起し、その時周りがどうしてくれたか、どうして欲しかったかを発表する	・助けてもらうためには、困ったことを周りに伝えることが大切だということ共有する
	困ったことを伝えてみよう	
展開 30分	2 例示用「困ったカード」を見て、(1)何に困っているか、(2)どう言えばいいか、(3)言われた人はどう言えばいいか、(4)どうしてあげればいいのか、の順に全体で考えた後、3のグループワークの方法を知る 3 各グループに1セット配布された「困ったカード」を用いて、ワークシートの手順に従ってロールプレイを行う 4 困ったときには助けてくれる人が周りにたくさんいることを知る	・困っている人、助けてあげる人の両者の視点に立てるように丁寧に支援する ・3のグループワークの手本となるように丁寧に示す
まとめ 10分	5 本時の感想を書き、発表する	・困っているときには「ねえ聞いて」と言って色んな人たちに助けてもらうことが大切であるとまとめる

○授業の目的と実施について

この授業は困った状況下で自発的に援助を求めること、援助を求められたときに適切に対応できること等の体験的な学習を目的としている。「困ったカード」を見て被支援者の立場に立ってその状況を理解し、説明する、支援者の立場に立って適切な（可能な）支援方法を考え、提案するなど様々なスキルが要求されるワークでもあり、発達段階等に応じた適切なアレンジや教員による支援等を施す工夫が望まれる。

○「例示用『困ったカード』を見て、(1)何に困っているか…」について

例示用（付属の「困ったカード」から2枚を選び、全体に示せる大きさに印刷（もしくは機器を用いて拡大表示等）したもの）の「困ったカード」1枚を提示し、展開例2の(1)～(4)を考えさせながら全体で共有する。その際、困っている人、助けてあげる人のそれぞれの立場で考えられるように丁寧に導きながら進めることがポイントとなる。次にもう1枚の例示用「困ったカード」を提示し、次のグループワークと同じ手順でロールプレイをやって見せ、手本として示しながらワークの手順を指示する。

○「ワークシートの手順に従ってロールプレイを行う」について

ワークシートの1の①～⑦の手順に従ってロールプレイを行う。難しい場合は先に⑤⑥の空欄に書かせてからロールプレイをさせてもよい。自発的に援助を求める（助ける）体験という観点では1対1での実施が望ましいため2人グループで行うことを基本とするが、4人グループでAさん1人・Bさん3人として3人で相談しながら支援方法を提案する方法、Aさん2人・Bさん2人で被支援者・支援者とも2人ずつで相談しながら進める方法など、クラスの状況や児童の発達段階等によって適切な方法で行うとよい。ただし、相談させて進める場合、特定の児童のみが活動していることのないように留意する。

このワークを順番に役割交代させて行わせる。一巡したところで一度ワークを止め、「助け方がわからなかった人はいますか」等と問いかけ、「そんな時はどうすればいいかな」と考えさせワークシートの2に書かせる。それを発表させながら「そんなときは『一緒に先生の所へ行こう』と言えるといいね」と伝え、もう一巡ワークを実施する。

○「困ったときには助けてくれる人が…」について

担任以外にも保護者はもちろんのこと、学校にも養護教諭やスクールカウンセラーという存在がいることに触れ、できれば養護教諭やスクールカウンセラー本人から自己紹介や利用の仕方等の説明をしてもらおうようにする。また、本授業の最初に自己紹介してもらい養護教諭やスクールカウンセラーと手分けして本授業をTTで実施することで児童との距離が更に縮まり、本授業の効果がより高まることが期待できる。

○本授業のアレンジの例

- ・ 例示の場面で全ての「困ったカード」を順番に示し全体でそれぞれの状況や支援方法等を確認してからワークを実施させる方法。
- ・ Aさんに「困ったカード」を裏向けて1枚引かせることでゲーム性を高める方法や、逆に表向けで自分がわかりそうなものを選択させて難易度を下げる方法。

ねえ聞いて

年 組 ばん 名前:

1 グループでやってみましょう。

- ① Aさんがこまったカードをしまえらぶ
- ② Aさん「ねえ聞いて。」
- ③ Bさん「どうしたの。」
- ④ AさんがこまったカードをBさんに見せる
- ⑤ Aさん「_____でこまっているの。」
- ⑥ Bさん「_____してあげるよ。」
- ⑦ Aさん「ありがとう。」

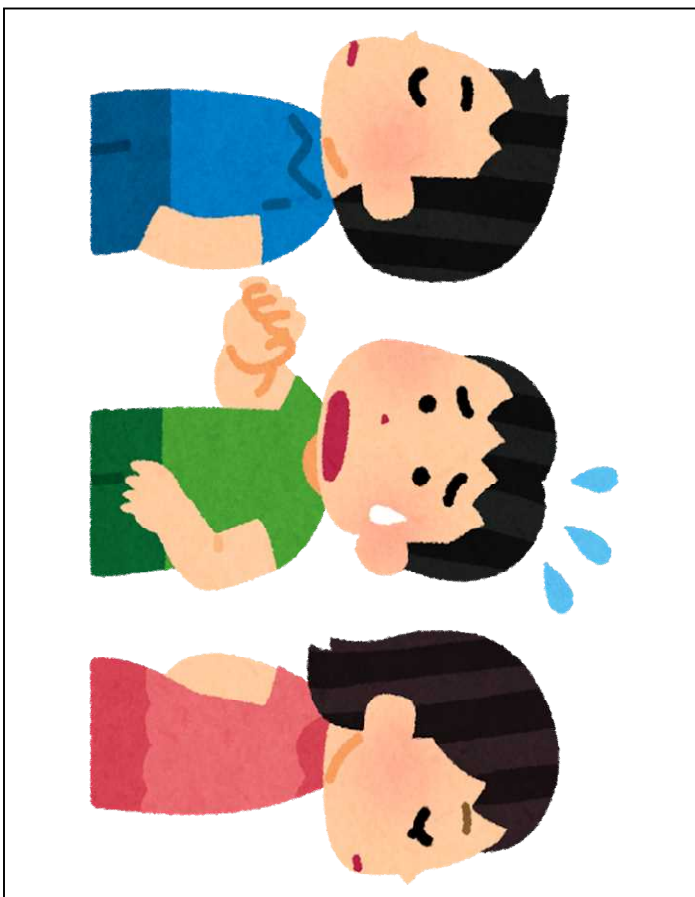
2 たすけ方がわからないときはどうすればいいでしょうか。

3 かんそうを書きましょう。

「困ったカード」



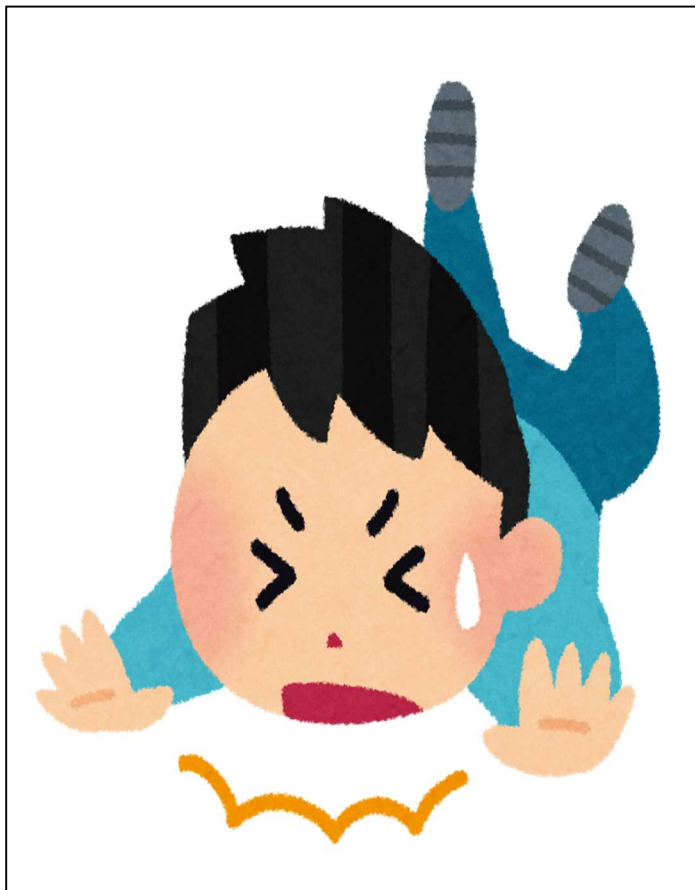
(どのカードを使うか、1セット何種類にするかなど、児童の状況等に応じて使用ください)



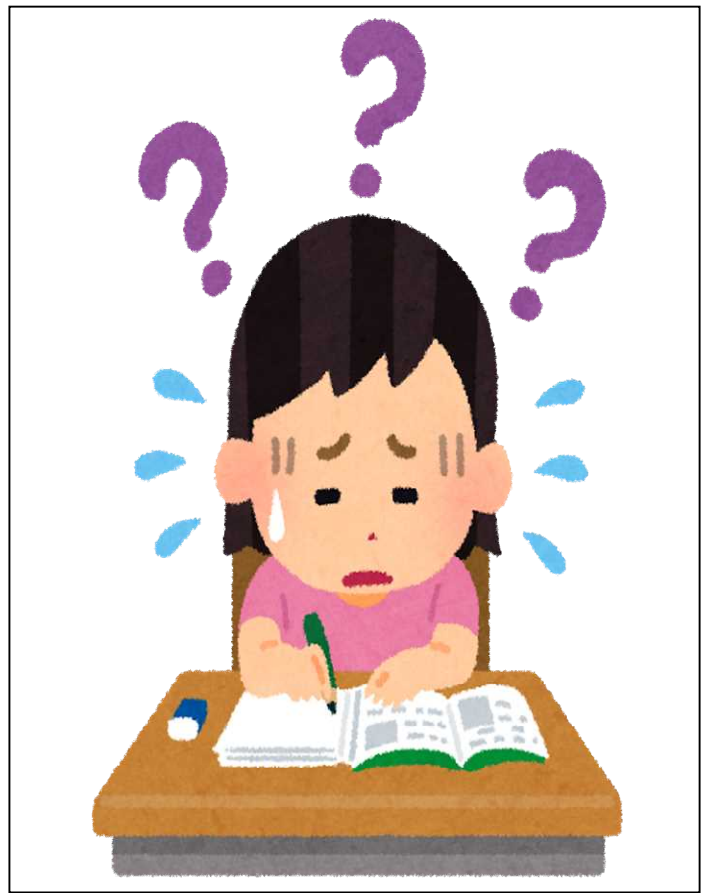
「困ったカード」



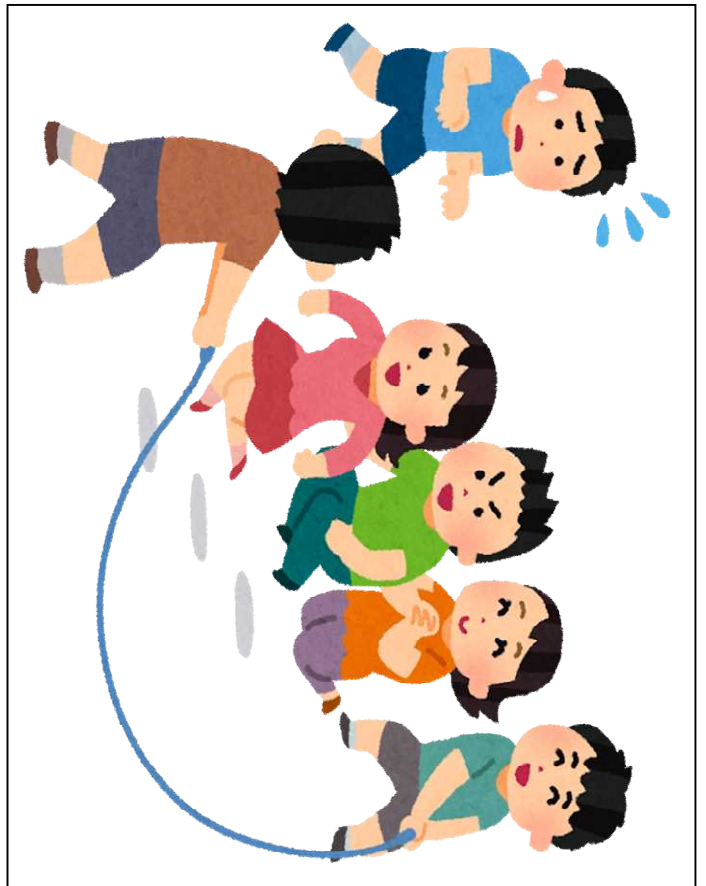
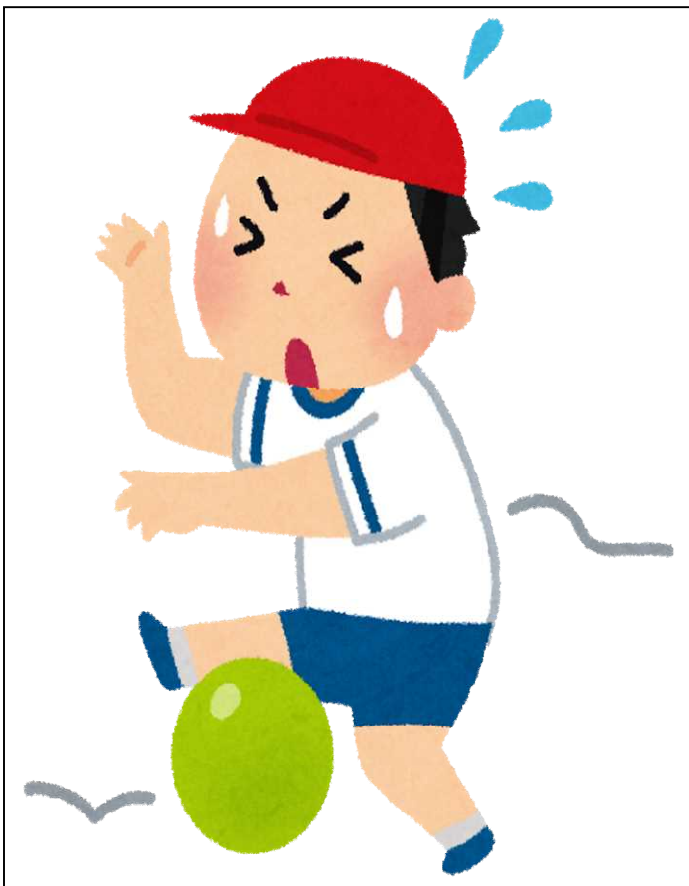
(どのカードを使うか、1セット何種類にするかなど、児童の状況等に応じて使用ください)



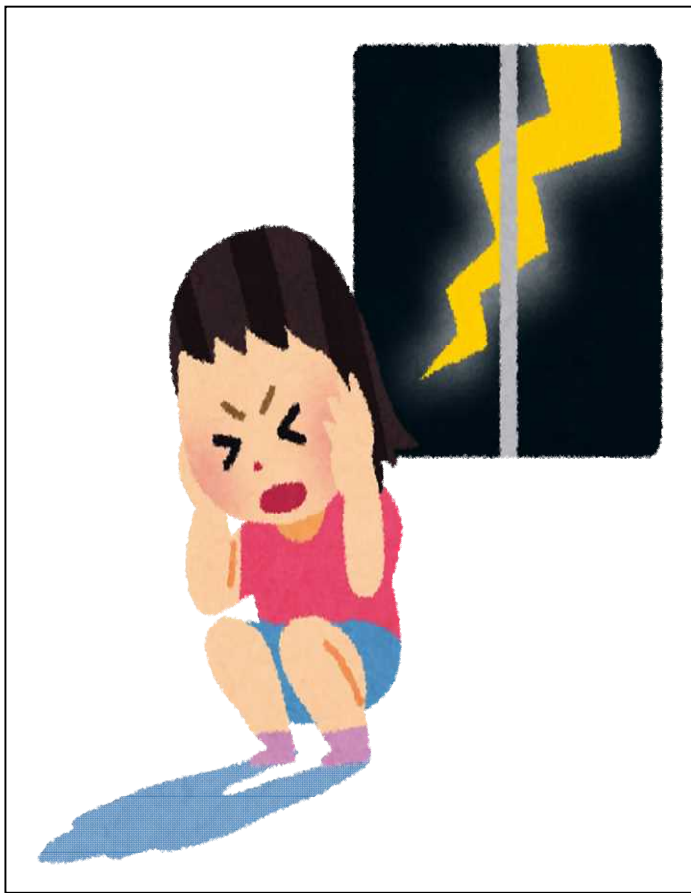
「困ったカード」



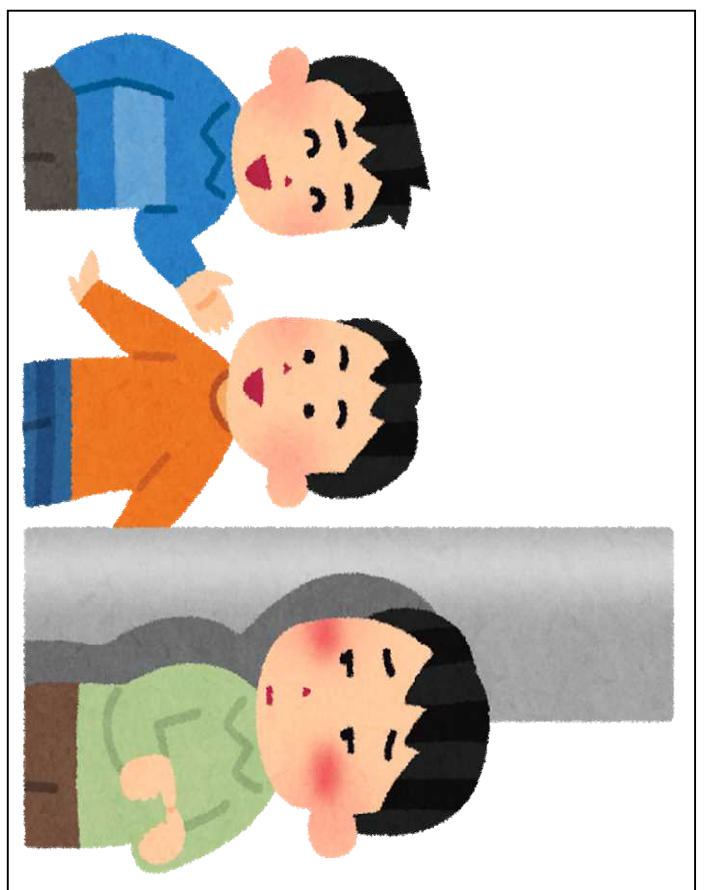
(どのカードを使うか、1セット何種類にするかなど、児童の状況等に応じて使用ください)



「困ったカード」



(どのカードを使うか、1セット何種類にするかなど、児童の状況等に応じて使用ください)



「困ったカード」



(どのカードを使うか、1セット何種類にするかなど、児童の状況等に応じて使用ください)

