

総合演習 授業案

授業タイトル： 友達を知ろう

子どもの設定：

クラス構成：

男子14名 女子17名 計31名

男子2名 女子1名 発達障害、学習障害を持つ児童がいる。ITを行っており基本的にはその児童のサポートをアシスタントの先生がしている。授業中は少し落ち着きのない時があるが、丁寧に注意を促せば落ち着くようである。落ち着きを取り戻せなくなった場合、カームダウンできる部屋が西校舎一階にある保健室の隣に用意されている。けれども、コミュニケーション能力には他の児童とあまり差は見られず、普段の生活(特に休み時間)に大きな問題はないので交友関係における支援はいらない。また、算数の授業ではLD専属の教員がおり、マンツーマンでの授業を行っている。

児童の住んでいる地域：

東京都新宿区

東京都民1人当たりの公園面積都区部は3m²で、これは全国平均の4割ほどの値である。新宿区は其中でも東京都心であるので児童が遊べる敷地が少ない。

学校から5分程度のところに比較的大きい公園がある。そこには、ブランコや砂場、鉄棒、小さいアスレチック等、遊具が充実している。当校の児童たちは頻繁にその公園で遊んでいるようだ。

マンション住まいが21人、一戸建て住まいが10人。

都心のためかマンション住まいの子が多く、一戸建ての児童は少ない。一戸建てに住んでいる児童は集合住宅であり、比較的家が近い。通学路の中に商店街があり自治体に所属している大人の多くは商店街の住民である。車の交通量は多いが、歩道が整備されており、歩行者と自動車の接触事故は少ない。通学路にはボランティアの方が児童の安全を見守っている。都心の割に治安は良いが安心はできない。

児童の実態：

クラスの半分以上の家庭は核家族であり、7割の児童は一人っ子である。

共働きの親が多く、学童に10数名の児童が通っている。また、児童の多くは水泳やピアノ、学習塾といった習い事をしている。

放課後は習い事をしている児童や学童に通う児童が多いためか校庭で遊んでいる児童はほとんど見られない。同じマンション内の子ども同士の結びつきが見られる。授業後は家に帰宅し一人で過ごす児童が多いようである。そのためか、学校での話題はテレビの話やゲームの話が多い。休み時間は特定のグループごとに遊んでいることが多く、何人かの児童は他クラスの仲の良い友人と過ごしているようである。最近、数名の児童は固定されたクラスメイト以外とも交流ができ始めたようである。

教師の問題意識：

4年生でクラス替えがあり、新しいクラスでの学校生活が始まったばかりの4月、クラスの児童一人ひとりに1～3年生時に知り合った仲が良いクラスメイトがいる一方で、ほとんど面識のないクラスメイトもいる状態である。仲が悪いわけではないが、クラスの児童はいつも同じ人と一緒にいることが多く人間関係が固定しがちであり、休み時間やグループ活動ではいつも同じ友達とばかり、他のクラスメイトとコミュニケーションを取ろうとする態度が見られない。またクラスメイト同士が授業中や掃除時間、休み時間などお互いに助け合ったり、声をかけあったりする姿が普段から見られないなど、仲良しグループが存在すると共にそのグループに依存しているように見える。

相手を知る機会をきっかけに、クラスメイトの良いところを見つけクラスの誰とでも休み時間を通して声をかけあっている姿や、掃除時間に自分が担当場所を早く終わっても遅れているクラスメイトを積極的に助ける姿など見かけることが多いクラス環境を児童が自らつくることが、将来に社会で様々なバックグラウンドで育ってきた多くの人々と出会いそして関る児童一人ひとりの、人間形成とコミュニケーション能力の成長に必要であり重要であると考える。

授業目的：

- ・友人に興味を持つ
- ・友人のことを知る
- ・友人の幅を広げる

子供達の到達目標：

1. 自分のことを友人に伝え、友人のことを他の友人に伝えることができる。
2. 今まで交友のなかった児童同士が、活動後に休み時間などの授業外の時間に話しかけ合い、共に遊ぶ姿が見える。
3. 気の知れた友人同士で行動する枠を越えて、今まで見られなかった交友関係がつくることができる。
4. グループ決めのときに取り残される児童が出なくなり、グループの枠を越えて活動することができる。
5. その後の学校生活のグループ決めやペア学習などにおいて、自分から積極的に声をかけ、誰とでもグループやペアを作ることができる。

授業計画：授業目的を達成するために必要な授業数と各授業の概要

授業回数	テーマ	各授業での子供達の具体的な達成目標
1	積み木自己紹介 (前の人がした自己紹介の内容を忘れずに、積み木のように重ねて自分の紹介をしていくゲーム。)	・クラス全員の名前とその人の好きなこと(興味のあること)を積み木ゲームの中で発言する。 ・新しく発見したクラスメイトの情報をゲームに活かすことができる(ゲームが出来れば情報を得ることができたことになる。)
2	私は誰でしょうゲーム	・自分から今まであまり話したことのなかったクラスメイトに話しかけることができる。 ・聞かれた質問に答えることができる。
3、4 朝の会 帰りの会	他者紹介	・紹介する相手から情報を得ることができる。 ・相手の良いところを見つけ、模造紙などを使ってクラスの紹介ポスターを作り教室の後ろに掲示する。 ・自分を紹介してくれる友人に自分の情報をわかりやすく伝えることができる。 ・クラスメイトの前で他者紹介をすることができる。

本時の授業：上記の表の 2 回目の授業（模擬授業は上記の授業計画の中の 1 つの授業をします）

本時の授業でのポイントや指導上の注意点：

- ・もともと仲の良い友達同士やグループとは違ったクラスメイトに積極的に話しかけられるよう配慮する。
- ・すべての児童が積極的に他の児童に話しかけられる訳ではないので、指導者は積極的な児童に「○○ちゃん(消極的な児童の名前)が今質問する相手を探しているよ。声をかけてあげてみたら？」などと声をかけ、

積極的な児童と消極的な子とのコミュニケーションを増やすように配慮する。またゲーム中には積極的な児童に消極的な児童の名前を配り、当てさせる(またその逆)など配慮して、今までコミュニケーションがあまりなかった児童同士を巻き込むようにする。

- ・ 児童の集中力を引き出し、ゲームに夢中にさせるように制限時間を設けてゲームを行う。
- ・ 一人ひとりがクラス全員に話しかけられるように工夫する。(一人のクラスメイトに質問できる回数を制限することで多くの児童と接することができるようにする等。)
- ・ ゲームの中で早く自分が誰だか分かった児童は、まだ答えを見つけていない他の児童を助け、サポートするようにする。

授業方法：

「私は誰でしょう」ゲームを行う。このゲームは、自分以外のクラスメイトの名前が書かれた紙を背中に貼り、その児童はクラスメイトに「はい・いいえ」で相手が答えられる質問を3つまですることができる。例えば、「このお友達は何歳ですか?」「いいえ」のように質問していく。3つ質問をし終わったら、違うクラスメイトにまた質問しに行き、自分の背中に貼られているクラスメイトの名前を探し出していくゲーム。自分に書かれたクラスメイトが特定できたら担任に報告し、その後はまだ特定できていない友達のサポートに回り、3つの質問でいかに人物を特定できる質問にするかなどを一緒に考えるなどの手助けをする。

このゲームをすることによって、児童は今まで交流がなかった友達のことを知る機会を得ることとなり、児童同士の距離をぐっと近づけさせると同時に児童同士のラポールを築くことができる。また児童は、いかに早く人物を特定できるかを3つという限られた質問から探らなくてはならないので、質問の内容を考え1つの質問からより有力な情報を得られる質問の出し方などを身につけられる。また「質問と答え」というゲームを通して、児童同士のコミュニケーション能力と意欲を高める。クラスの児童全員が正解できる内容であるので、このゲームは今まで知らなかったクラスメイトの良いところを見つけながら、全員が成功体験を経験することができるゲームである。

参考文献

『すぐできる読み聞かせ・ゲーム・心の話 私はだれでしょう』千葉昌之 HIP

<http://www5b.biglobe.ne.jp/~honyomi/ennkail.htm>

本時の授業：

流れ	教師の指示内容	●教師の動き ☆児童への支援、留意点など	時間
導入	・事前に児童にとって友達についての意識調査を公表する。 新年度明けに調査、その後授業1回目「積み木自己紹介」終了後、再び同内容の調査を行う。 調査内容： 1. クラスメイトの名前を全員覚ええたか。 2. クラスにまだ1度も話したことがない友達がいますか。 3. 休み時間に何人で遊ぶことが多いですか。 「前回の授業が終わってから、クラスの友達の名前が覚えられ、今まで1度も話したことがなかった友達と話をするようになった人が増えてきました。」 「そこで、今日はまだ話したことがない友達にも自分から話しかけて、友達のことをもっと知ってもらうためにゲームをしたいと思います。」	●新学期開始当時と「積み木自己紹介」後の変化が分かるようにする。 ●匿名、紙配布でアンケートを行う。	5 分
展開	・「私は誰でしょう」ゲーム 「これからみんなで『私は誰でしょうゲーム』をします。」 「やり方を説明するので、よく見て聞いていてください。」 「みんなには自分以外のクラスの友達の名前が書かれた紙を2枚背中に貼ってもらいます。一つはピンク色で、もう一つはブルーです。」 「この二つの紙にそれぞれ書かれた二つのお友達の名前を、質問だけで当てるゲームです。」 「このゲームでは、自分が誰だか当てるために、1人の友達に3つまで質問することができますが、一度質問した友達にはもう質問することができないので、できるだけ多くの友達に質問しましょう。」 「質問は『はい』か『いいえ』で相手が答えられる質問にしなければなりません。例えば『ピンクの紙に書かれたお友達は女の子ですか?』『いいえ』のように質問していきます。」 「前回の授業で行った積み木自己紹介の情報を積極的に質問に使っていきましょう。」 「それでは今から先生が名前の書かれた紙を皆さんの背中に張っていきますから、皆さんは決してお友達に書か	☆説明は実際に教師が見本をみせながら行う。時々子どもにも参加させ、きちんと理解できたかを確認しながら進める。 ●やり方を簡潔にまとめ黒板に貼っておき、児童と一緒に読み上げる。 ☆何回も同じ質問になってしまわないよう、ノートに答えをメモしながら質問させるようにすると良い、と教師がアドバイスする。 ●TT体制を取っているので、教師が児童の背中に名前が書かれた紙	10 分

	れてある名前を言ってはいけません。」 「このようにして、友達に3つずつ質問をしていって、自分の背中に貼られている二つの友達の名前を探し出していきましょう。」 「自分の背中に書かれた友達の名前が一人でも特定できたら、先生に答えを報告しに来てください。」 「終わった子にはまだ終わっていない子が正解できるように手助けをしてもらいます。」 「何か質問はありますか。」 「いまからゲームを始めます。時間は20分間です。」 「よい、スタート。」 「自分が誰だか分かった子は、先生にこっそりと報告に来てください。」 （「〇〇さんが困っているみたいだから、どんな質問をしたらいいか一緒に考えてもらってもいいかな？」） 「時間になりました。」	を貼っている間に、もう一人の教師が注意事項又は質疑応答に答える。 ☆積極的に友達に話しかけられていない児童と、積極的に話しかけられている児童とが質問し合えるように声をかける。 ●終わった児童の紙は回収する。 ☆早く終わった児童は、まだ終わっていない児童のサポートをさせる。 ☆もし終わっていない児童がいたら、みんなで考えるように協力的な雰囲気をつくり、分からないままにはせず必ず答えを出させるようにする。	20 分
ま と め	・今日の授業のまとめ 「みんな、自分が誰だか当てることが出来ましたか？」 「△△君はすぐに分かったみたいだけど、どんな質問をしましたか？」 「たくさんの友達に質問すると、ヒントも多くなりましたね。」 「今日のゲームを通して、友達のことについて何か良い発見はありましたか。」	☆ゲームの中で感じた、友達と話すことの楽しさや質問することの難しさなどを意識させる。 ☆「良い発見」と限定することで、友達の良いところに注目させるようにするとともに、友達を不快にさせるような発言を出させないよ	10 分

	・次の授業の連絡 「次の授業では、友達のことをクラスみんなに紹介する他者紹介をしてもらいたいと思います。」	うにする。	
--	---	-------	--

評価：

子供達の達成目標が達成できたかどうか、何を判断基準にするか？何をもって、この授業の評価にするか？

何を見るのか	何で見るのか
1. 自分のことを友人に伝えることができるようになったか。	・積み木自己紹介での発言（自分の良いところを発表する）
2. 友人の良いところを他の友人に伝えることができるようになったか。	・相手の良いところを見つけ、クラスメイトの前での他者紹介と、まとめた掲示物
3. 休み時間などの授業外の時間に、共に遊ぶ姿が見えるようになったか。	・授業外の時間（休み時間、清掃活動、放課後など）
4. 新しい交友関係を築くことができたか。	・今まで交友のなかった児童同士のかかわり
5. 学校生活のグループ決めやペア学習などにおいて、自分から積極的に声をかけ、誰とでもグループやペアを作ることができるようになったか。	・授業時間内のグループ活動