

かかわりを深める 低学年

- 題材・・・「うれしい言葉 いい気持ち！」
- ねらい・・・友だちとのかかわりの中で、言葉を考えて使うと仲良くできそうだとすることに気付く。
- 工夫点・・・ロールプレイ
- 準備・・・\*アンケート・言葉のカード\*評価カード\*場面絵

児童の活動

教師の支援と評価( )

<b>【事前の活動】</b>	
帰りの会	実態アンケートを行う
放課後等	教師とともにアンケートの集計をする アンケート発表の準備をする
	<ul style="list-style-type: none"> <li>アンケート用紙を用意し友だちに言われてうれしかった言葉を事前に調べる</li> <li>アンケート結果を分かりやすくまとめる</li> <li>アンケート結果の発表の練習を指導する</li> <li>アンケート結果から言葉分けゲームのカードを作成する</li> </ul>

<b>【本時の活動】</b>	
議題とアンケート結果の発表	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちのアンケート発表で活動への意欲を高める</li> </ul>
言葉分けゲームをする	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちに言われてうれしかった言葉と気になる言葉を交ぜてカードを作る</li> <li>グループに一組ずつカードを配布する</li> <li>進んでゲームに取り組んでいる</li> </ul>
友だちに言われてよかった言葉について考える	<ul style="list-style-type: none"> <li>言われてよかった言葉を取り上げ、<b>について気持ちを述べられるよう場面絵などを用意する</b></li> <li>つぶやきをひろい、多くの子どもの気持ちを引き出せるようにする</li> </ul>
言われたときにどんな気持ちだったか 言ったときはどんな気持ちだったか	<ul style="list-style-type: none"> <li>場面絵を活用しロールプレイで言ったとき言われたときの気持ちを味わわせる</li> <li>となりの友だちと進んで活動している</li> <li>言われてうれしい気持ちになる言葉は言った側もいい気持ちであることを確認したり、活動の賞賛をしたりする</li> </ul>
となりの友だちとよかった言葉を使ってみて気持ちを確かめる	<ul style="list-style-type: none"> <li>友だちと仲良くしていくために言ってみようという言葉が見つけれれる</li> </ul>
先生の話聞く	
言ってみたい言葉を選び、評価カードに書く	

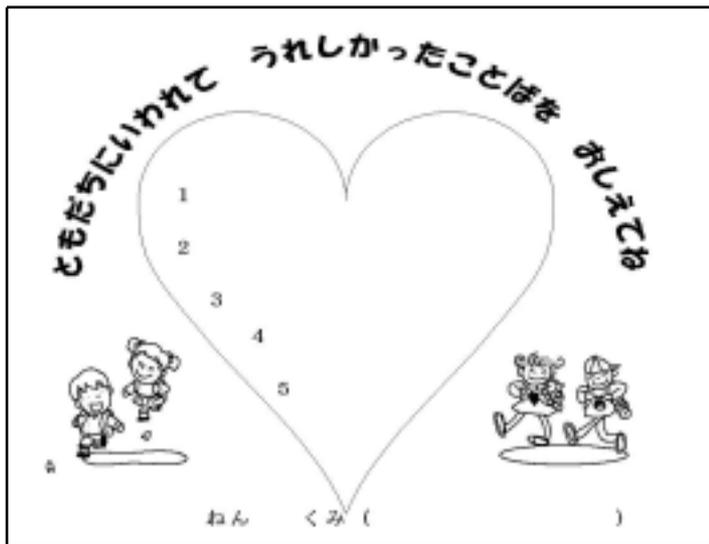
<b>【事後の活動】</b>	
帰りの会	友だちに言ってもらってうれしかった言葉を伝えあう
	<ul style="list-style-type: none"> <li>個々の取組を認め、みんなで賞賛することで学級内によりよいかかわりが増える雰囲気をつくる</li> </ul>
	言葉をカードに書いて「コナナ」にはる
	伝えあう活動、カードに書く活動に進んで取り組んでいる

**留意点** 言葉わけゲームを行うことで、普段あまり意識していな  
いで使っていた言葉に関心が向けられるようにする。さら  
に、相手を意識すること、言葉を受けたときの気持ちに重点を置き、  
「うれしい言葉」を使うと友だちとなかよくできそうだとすることに  
気づけるよう支援する。子どもの何気ないつぶやきなどをうまくひろ  
って、うれしい気持ちになる言葉の価値を高め、進んで使って友だち  
とよいかかわりをつくるようとする態度を育てたいと考える。日常の活  
動を位置づけ、一人一人の子どもの取組を評価し、学級全体で賞賛し  
ていく雰囲気(なかよしの木)を大事にする。

関連【心のノート】P40.41「ともだちパワーをあつめよう」と道徳  
2-(1)「気持ちのよいあいさつ、言葉遣い、動作などに心がけて、明るく接する」と関連  
させ、活動の節目でふり返りの活動に活用したり、学びを深めたりすることができる。



アンケート



場面絵



あさ もんのところで  
ともだちとあったよ

評価カード



場面絵



ともだちがそうじをしているよ  
ごみがいっぱいいたいへんだね

場面絵



いちばんをはしているのは  
クラスのともだちだよ

場面絵



ロールプレイは実態に応じて、二人組、グループ等工夫して取り上げる

かかわりを深める 中学年

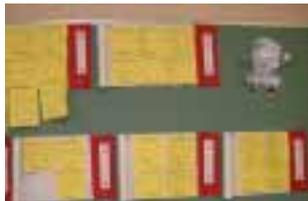
題材	・・・ 「ニコニコ忍術をつくろう」
ねらい	・・・ 「忍術づくり」の活動を通して、相手の気持ちを考えて行動しようとする
工夫点	・・・ 忍術としていろいろなかかわり方を修行する
準備	・・・ *手裏剣カード・忍術カード・*評価用紙

児童の活動

教師の支援と評価 ( )

【事前の活動】 帰りの会	「目指せニコニコ忍者」の活動を知る（友だちのためになること、喜んでもらえることなど）忍術活動に取り組む 手裏剣カードにふり返りを記入する	<ul style="list-style-type: none"> <li>「忍者」のイメージをつかみ相手の気持ちを考え行動できるよう支援する</li> <li>手裏剣カードを貼るコーナーや書き方を工夫し意欲的に活動できるようにする 楽しんで忍者活動に取り組んでいる</li> </ul>
-----------------	---	---

【本時の活動】 活動の確認 「ニコニコ忍術をつくろう」の活動内容を知る 「ニコニコ忍術をつくろう」のテーマで話し合いをする  仲間分けカードをもとに同じような言動ごとに手裏剣カードを分ける まとめごとに「忍術」の名前を考える  「忍術」の名前を発表する 「忍術」の内容と名前を発表する  「忍者」活動の失敗談を話し、失敗しないためにはどんなことが大切か考える  「ニコニコ忍術大作戦」にむけて修行したい忍術や具体的な行動を記入する	<ul style="list-style-type: none"> <li>実態に応じて、子どもの司会進行で開始してもよい</li> <li>「忍術」作りの意義を補足説明する（忍者はいろいろな忍術を修行する）</li> <li>仲間分けカードを一つずつ掲示し、自分の活動をふり返る場面をつくる</li> <li>忍術カード（巻物）に名前を書き、個々のカードをはる 進んで話し合いに参加している</li> <li>友だちが自分たちの考えた忍術に興味をもち、修行したくなるような名前を考えられるようにグループごとにことばかけをする</li> <li>失敗談から相手の気持ちを考えるという忍者活動の大事なところを確認する</li> <li>事前活動や本時の活動を通して個別に支援する 修行したい忍術が決められる</li> </ul>
--	--



【事後の活動】 常時	「ニコニコ忍者大作戦」の活動に取り組む	<ul style="list-style-type: none"> <li>個々の取組が評価できるように忍術ごとにカードをはる 相手の気持ちを考えて、進んで忍者活動に取り組んでいる</li> <li>個々の取組に目を向け、かかわりの広がりや活動内容の高まりを賞賛する雰囲気大切に</li> </ul>
帰りの会	互いの活動のよさを聞きあう	

**留意点** 相手の気持ちを考えて行動することを「忍者」「忍術」という言葉で共通のイメージをつかませる工夫がある。子どもたちは活動を通して得た満足感、喜びをもっともつと友だちの喜ぶことを見つけようとしたり、もっと相手の気持ちを考えようとしたりする意欲につながる。事後の活動は学級・学年・学校と活動範囲を実態に合わせて広げていくことも考えられる。期間についても限定せず、常時活動として継続して行うこともできる。  
**【関連】** 道徳2-(2)「相手のことを思いやり、親切にする」や心のノートP38~41「思いやりの心をさがそう」と関連させることで、さらに主体的な行動を期待することができる。



かかわりを深める 高学年

題材	・・・ 「メールで友だち再発見！！」
ねらい	・・・ 自他のよさに気付き認め合いながら、進んで友だちとかわろうとする
工夫点	・・・ コンピュータ電子メール機能を利用
準備	・・・ コンピュータ*メモカード

児童の活動

教師の支援と評価 ( )

【事前の活動】 家庭で	「自分を見つめる」活動 あらかじめ用意した項目内容で 自分のことを紹介する文を考えて おく	<ul style="list-style-type: none"> <li>先生たちの意外な一面をクイズ形式に提示し動機付けとしてもよい</li> <li>項目を子どもたちと考えメモカードとして配布する</li> </ul>
----------------	--	---

<p>【本時の活動】</p> <p>メモカードをもとに自分の紹介文をコンピュータに入力する (文例)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>こんなわたしです 最近、わたしが一番感動したのは オリンピックで田村選手が金メダル をとったことです。 さて、わたしは誰でしょう ヒント 得意なことは手芸です 将来の夢は婦人警官です (ウサギ)</p> </div> <p>電子掲示板から友だちの紹介文を開く</p> <p>自分が開いた紹介文の相手を考え、「この人だ」と思う人にメッセージを加えて返信メールを送る</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>ウサギさんへ あなたは「木村さん」ではないですか？ ヒントの手芸でピンとききました 婦人警官になる夢ぜひ実現してくださいね。 ひょっとして、柔道も修行中ですか？</p> </div> <p>返信メールをもらい間違っていたら、ヒントを書き加え再返信で知らせる</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>誰の紹介文かわからないように、ひとりひとりに仮名(動物名など)を用意しておく</li> <li>一斉入力が可能でない場合は、放課後や休み時間等を利用する</li> <li>自己紹介にとまどっている子どもには声をかけ自信をもたせる</li> <li>返信メールを送るとともに、チェックカードを用意しておき、何人の友だちがわかった記録をとってもよい</li> <li>メールを通して、いろいろな友だちのよさに気付き、認め合いながら、進んでかわらうとしている</li> <li>マナー上のこと、気をつけたいこと、やってはいけないことなどに分け、説明をする。</li> </ul>
---	---

【事後の活動】 帰りの会	「本時の活動」をふり返って、 新しく発見した友だちのよさ、 意外な一面などの気づきを発表 したり、感想を述べ合ったりする 集まれ「同好会」活動を呼びかける	<ul style="list-style-type: none"> <li>子どもたちとともに、ひとりひとりのよさを再確認したり、意外な面に共感したりする</li> <li>友だちの新たな発見から、新たなかかわりが生まれる活動として位置づける活動を通して新たなかかわりをつくらうとしている</li> </ul>
-----------------	---	--

**留意点** コンピュータを使っている活動であるので、学校や子どもたちの実態に合わせてアレンジして実践することが大事である。情報交換の手段としてのメール利用であるが、携帯型電話での電子メール利用も多くなっている。今日、マナー面での指導を合わせて行うことが必要である。直接話すことが苦手な子どもにもメール交換を通して、普段あまり話せない友だちとかわりかわりかたり、思いが伝えられることが期待できる。ふり返りの活動を大切に、メール交換を通して、友だちの知らなかったことへの気づきやかかわれた喜び等を自己表現できる活動へつなげたい。

# 自分を見つめてみよう

下記のことをもとにして、あなたの紹介文を考えましょう

得意なことは？ . . .

宝物は？ . . .

最近ほめられたことは？ . . .

将来の夢は？ . . .

\*メモカード



子どもたちといっしょに活動することを高めます。子どもたちの活動意欲を高めること

## 同好会 いっしょに活動しませんか？

代表  
メンバー

### < 活動内容 >

.....について調べる  
.....をやってみる

< やってみたいことがあったら  
書いてください。 >

.....についてもいっしょに  
調べませんか？  
より

再発見した友達との共通の話題が生まれることを期待した活動です。興味関心や活動範囲が広がってくる高学年では、学校外の活動も含めているいろいろな人とのかかわりが期待できます。

