

「分析パターン③」にかかわる授業実践（小学校版）

授業指導案2（学活）

- 1 題材名 ふわふわ言葉とチクチク言葉
- 2 活動内容 （2） 日常生活や学習への適応及び健康や安全に関すること
- 3 授業でねらうこと

自分の言葉で他人を傷つけたり、他人からの言葉で傷ついたりすることがある。また、児童からの聞き取りから、悪口を止めて欲しいという実態がある。そこで、普段つかっている言葉をふわふわ言葉（うれしい気持ちになる言葉）とチクチク言葉（イヤな気持ちになる言葉）に分けさせる。そして、この二つの言葉を言ったり、言われたりする体験を通して、お互いの気持ちを味わい、チクチク言葉を使わずに、ふわふわ言葉を使う肯定的な人間関係を育てる一助とする。

この授業を通して、チクチク言葉とふわふわ言葉というイメージを作らせ、日常の言葉に対して敏感に反応することができるようになることを考える。具体的には、「今の言葉は、チクチク言葉なので、嫌な気分になりました」「今の発言は、ふわふわ言葉なので、いい気持ちになりました」など。そうなれば、うかつにチクチク言葉（悪口など）を言えなくなる状況ができる。また、チクチク言葉の陰にある「相手に本当に伝えたいこと」（「バカ」というより、本当は「足を踏まれて痛かったよ、謝ってね」と言いたかった。）をきちんと自己主張できるような指導へとつながる。

- ふわふわ言葉とチクチク言葉の意味を知り、弁別することができるようにする。
- ふわふわ言葉とチクチク言葉を言ったり言われたりする経験を通してふわふわ言葉を習得し、チクチク言葉をコントロールしようとする態度を養う。

4 本時の展開（パターン別の授業展開上の留意点を参考）

準備 筆記用具、ワークシート、ストップウォッチ、笛、おはじき

時間	学習内容	支援及び留意点	評価項目
3分	1、今日のテーマについての説明を聞く。	○普段、使っている言葉の中に、ふわふわ言葉（うれしい気持ちになる言葉）とチクチク言葉（嫌な気持ちになる言葉）があることを説明し、緊張をほぐしながら今日は、それについて学習していくことを示す。	
7分	2、ワークシートの1に書かれている言葉をふわふわ言葉とチクチク言葉に分ける。	○ワークシートを配布し、ふわふわ言葉は○で囲み、チクチク言葉は、×をつけるように指示する。 ・各自で具体的な場面での言葉を弁別させ全体で答え合わせをしながら、ふわふわ言葉とチクチク言葉を確認できるようにする。 ・同じ言葉でも、状況や態度、言い方で、チクチク言葉になったり、ふわふわ言葉になったりすることや人によって感じ方が違うことを付け加える。	
	3、おはじきゲームのチームを確認し、所定の場所	○おはじきゲームのチーム（事前に、各チームにリーダーになれる子を入れるよう	

	に移動する。	に配慮)分けをし、所定の場所にチームごとに並ぶように指示する。	
25分	4、おはじきゲームのやり方やルールを聞く。	○おはじきゲームのやり方やルールが理解できるように説明する。質問があれば、最後に受けて答えるようにする。 ・ゲーム中は、人格を否定するような言葉でなければ、流すようにする。 ・観察者はゲームをしている級友の言葉や行動を黙って観察し、気になることや自分がその言葉を言われたらどう感じるかをワークシートの2にメモするように指示する。 ・観察者の中からリーダーが審判(点数も付ける)をするように指示する。	
分	5、班長がリーダーになることとリーダーの仕事を知る。	○班長がリーダーになることと、リーダーの仕事(メモを発表するときの司会とゲームの審判、点付け)を説明する。	○ゲームや観察を真剣に行っている。
	6、おはじきゲームを行う。	○試合時間は5分、笛で始め、笛で終わるように指示する。	
	7、ゲームを行ったチームが、観察に、観察のチームが、ゲームに取り組む。	○我慢を体験させるため、チクチク言葉を言わないように指示する。 ○試合時間は5分、笛で初め、笛で終わるように指示する。	○自分の感想を言ったり、級友の感想を聞いたりしている。
	8、グループで観察したことや感じたことを出し合う。	○リーダーが司会をして、各自が観察したことや感じたことを出し合い、特に目立ったふわふわ言葉とチクチク言葉は、誰の何という言葉かを決めるように指示する。	
	9、各班の特に目立ったチクチク言葉とふわふわ言葉を聞く。	○各班の班長が、自分の班で選んだチクチク言葉とふわふわ言葉を発表するように指示する。	
5分	10、ワークシートの3に記入することで、本時の振り返りを行う。	○本時の学習を振り返るため、ワークシートの3に記入させる。 以下の視点でワークシートを記入する。 ・ふだんの生活で、改善しようと思ったことや続けようと思ったことなど。	
5分	11、感想を発表し合う。	○感想を発表させ、お互いの気持ちを共感できるようにする。	

事後指導

- ・仲間関係を作り、維持していくのにとっても大切なスキルなので、チクチク言葉を、うっかり言わないように指導していく。
- ・継続的な指導の始めとして、ふわふわ言葉・チクチク言葉調べを一週間行う。
- ・ふわふわ言葉を身近につかえるように教室に掲示する。
- ・情緒面の状態や性格傾向などから、ふわふわ言葉を言いたがらない児童もいる。その場合は、チクチク言葉を言わないだけでも評価する。

ワークシート

年 組 名前

1 ふわふわ言葉は○でかこみ、チクチク言葉には、×をつけましょう。

・失敗したとき	だめだな	気にするな	ファイト
	やったね	あ～あ	ぼ～か
・成功したとき	よかったね	たいしたことないよ	やったね
	じまんするなよ	すばらしい	できてあたりまえ

2 ゲームをしている人を観察して

○ふわふわ言葉 ×チクチク言葉	態度や言い方も観察する	言われたときの気持ちを考える (自分ならどういう気持ちになるか)
例 ×またミスるなよ		頭にくる、信頼されていないな

3 普段の生活で、改善しようと思ったことや続けようと思ったことは、何ですか。

--

ふわふわ言葉・チクチク言葉調べ

月 日	言うことができた (ふわふわ言葉の回数 と主なふわふわ言葉)	言ってしまった (チクチク言葉の回数 と主なチクチク言葉)	一日のふりかえり
	記	入	例
11 15	3回、すごいね、ありがとう	1回、ばかじゃねん、	ふわふわ言葉を言えたが、ついチクチク言葉も言ってしまった。明日は、気をつけよう。
ふわふわ言葉とチクチク言葉を調べてみて分かったこと、思ったこと、感じたことなど			

おはじきゲームのルール

- 1 1チーム3個のおはじきを使う。チームで何番（1～3）におはじきをはじくか決める。
- 2 ジャンケンで先攻後攻を決める。
- 3 お互いのチームがライン上におはじきを置く。
- 4 先攻チームから一人1回おはじきをはじく。次に相手チームの一人が1回おはじきをはじく。次は、2番の人、その次は、3番の人。その繰り返し。
- 5 おはじきをはじいて、相手に当てて相手のおはじきをラインの外に出せば1点。
- 6 ラインに少しでもついていれば、出たことにならない。
- 7 相手のおはじきを出して、自分のおはじきが出たとしても、1点もらえる。
- 8 ラインのそとに出たら、初めの位置からまた始める。
- 9 時間は、5分間。笛で始め、笛で終わる。
- 10 リーダーが審判と点付けを行う。



「分析パターン③」にかかわる授業実践（小学校版）

授業指導案2（学活）

- 1 題材名 ふわふわ言葉とチクチク言葉
- 2 活動内容 （2） 日常生活や学習への適応及び健康や安全に関すること
- 3 授業でねらうこと

自分の言葉で他人を傷つけたり、他人からの言葉で傷ついたりすることがある。また、児童からの聞き取りから、悪口を止めて欲しいという実態がある。そこで、普段つかっている言葉をふわふわ言葉（うれしい気持ちになる言葉）とチクチク言葉（イヤな気持ちになる言葉）に分けさせる。そして、この二つの言葉を言ったり、言われたりする体験を通して、お互いの気持ちを味わい、チクチク言葉を使わずに、ふわふわ言葉を使う肯定的な人間関係を育てる一助とする。

この授業を通して、チクチク言葉とふわふわ言葉というイメージを作らせ、日常の言葉に対して敏感に反応することができるようになることを考える。具体的には、「今の言葉は、チクチク言葉なので、嫌な気分になりました」「今の発言は、ふわふわ言葉なので、いい気持ちになりました」など。そうなれば、うかつにチクチク言葉（悪口など）を言えなくなる状況ができる。また、チクチク言葉の陰にある「相手に本当に伝えたいこと」（「バカ」というより、本当は「足を踏まれて痛かったよ、謝ってね」と言いたかった。）をきちんと自己主張できるような指導へとつながる。

- ふわふわ言葉とチクチク言葉の意味を知り、弁別することができるようにする。
- ふわふわ言葉とチクチク言葉を言ったり言われたりする経験を通してふわふわ言葉を習得し、チクチク言葉をコントロールしようとする態度を養う。

4 本時の展開（パターン別の授業展開上の留意点を参考）

準備 筆記用具、ワークシート、ストップウォッチ、笛、おはじき

時間	学習内容	支援及び留意点	評価項目
3分	1、今日のテーマについての説明を聞く。	○普段、使っている言葉の中に、ふわふわ言葉（うれしい気持ちになる言葉）とチクチク言葉（嫌な気持ちになる言葉）があることを説明し、緊張をほぐしながら今日は、それについて学習していくことを示す。	
7分	2、ワークシートの1に書かれている言葉をふわふわ言葉とチクチク言葉に分ける。	○ワークシートを配布し、ふわふわ言葉は○で囲み、チクチク言葉は、×をつけるように指示する。 ・各自で具体的な場面での言葉を弁別させ全体で答え合わせをしながら、ふわふわ言葉とチクチク言葉を確認できるようにする。 ・同じ言葉でも、状況や態度、言い方で、チクチク言葉になったり、ふわふわ言葉になったりすることや人によって感じ方が違うことを付け加える。	
	3、おはじきゲームのチームを確認し、所定の場所	○おはじきゲームのチーム（事前に、各チームにリーダーになれる子を入れるよう	

	に移動する。	に配慮)分けをし、所定の場所にチームごとに並ぶように指示する。	
25分	4、おはじきゲームのやり方やルールを聞く。	○おはじきゲームのやり方やルールが理解できるように説明する。質問があれば、最後に受けて答えるようにする。 ・ゲーム中は、人格を否定するような言葉でなければ、流すようにする。 ・観察者はゲームをしている級友の言葉や行動を黙って観察し、気になることや自分がその言葉を言われたらどう感じるかをワークシートの2にメモするように指示する。 ・観察者の中からリーダーが審判(点数も付ける)をするように指示する。	
分	5、班長がリーダーになることとリーダーの仕事を知る。	○班長がリーダーになることと、リーダーの仕事(メモを発表するときの司会とゲームの審判、点付け)を説明する。	○ゲームや観察を真剣に行っている。
	6、おはじきゲームを行う。	○試合時間は5分、笛で始め、笛で終わるように指示する。	
	7、ゲームを行ったチームが、観察に、観察のチームが、ゲームに取り組む。	○我慢を体験させるため、チクチク言葉を言わないように指示する。 ○試合時間は5分、笛で初め、笛で終わるように指示する。	○自分の感想を言ったり、級友の感想を聞いたりしている。
	8、グループで観察したことや感じたことを出し合う。	○リーダーが司会をして、各自が観察したことや感じたことを出し合い、特に目立ったふわふわ言葉とチクチク言葉は、誰の何という言葉かを決めるように指示する。	
	9、各班の特に目立ったチクチク言葉とふわふわ言葉を聞く。	○各班の班長が、自分の班で選んだチクチク言葉とふわふわ言葉を発表するように指示する。	
5分	10、ワークシートの3に記入することで、本時の振り返りを行う。	○本時の学習を振り返るため、ワークシートの3に記入させる。 以下の視点でワークシートを記入する。 ・ふだんの生活で、改善しようと思ったことや続けようと思ったことなど。	
5分	11、感想を発表し合う。	○感想を発表させ、お互いの気持ちを共感できるようにする。	

事後指導

- ・仲間関係を作り、維持していくのにとっても大切なスキルなので、チクチク言葉を、うっかり言わないように指導していく。
- ・継続的な指導の始めとして、ふわふわ言葉・チクチク言葉調べを一週間行う。
- ・ふわふわ言葉を身近につかえるように教室に掲示する。
- ・情緒面の状態や性格傾向などから、ふわふわ言葉を言いたがらない児童もいる。その場合は、チクチク言葉を言わないだけでも評価する。

ワークシート

年 組 名前

1 ふわふわ言葉は○でかこみ、チクチク言葉には、×をつけましょう。

・失敗したとき	だめだな	気にするな	ファイト
	やったね	あ～あ	ぼ～か
・成功したとき	よかったね	たいしたことないよ	やったね
	じまんするなよ	すばらしい	できてあたりまえ

2 ゲームをしている人を観察して

○ふわふわ言葉 ×チクチク言葉	態度や言い方も観察する	言われたときの気持ちを考える (自分ならどういう気持ちになるか)
例 ×またミスるなよ		頭にくる、信頼されていないな

3 普段の生活で、改善しようと思ったことや続けようと思ったことは、何ですか。

ふわふわ言葉・チクチク言葉調べ

月 日	言うことができた (ふわふわ言葉の回数 と主なふわふわ言葉)	言ってしまった (チクチク言葉の回数 と主なチクチク言葉)	一日のふりかえり
	記	入	例
11 15	3回、すごいね、ありがとう	1回、ばかじゃねん、	ふわふわ言葉を言えたが、ついチクチク言葉も言ってしまった。明日は、気をつけよう。
ふわふわ言葉とチクチク言葉を調べてみて分かったこと、思ったこと、感じたことなど			

おはじきゲームのルール

- 1 1チーム3個のおはじきを使う。チームで何番（1～3）におはじきをはじくか決める。
- 2 ジャンケンで先攻後攻を決める。
- 3 お互いのチームがライン上におはじきを置く。
- 4 先攻チームから一人1回おはじきをはじく。次に相手チームの一人が1回おはじきをはじく。次は、2番の人、その次は、3番の人。その繰り返し。
- 5 おはじきをはじいて、相手に当てて相手のおはじきをラインの外に出せば1点。
- 6 ラインに少しでもついていれば、出たことにならない。
- 7 相手のおはじきを出して、自分のおはじきが出たとしても、1点もらえる。
- 8 ラインのそとに出たら、初めの位置からまた始める。
- 9 時間は、5分間。笛で始め、笛で終わる。
- 10 リーダーが審判と点付けを行う。

