

第2学年 学級活動(2) 指導案

人権教育研究室

1 主題 望ましい人間関係

題材「どんな気もちかな?(いま,どんなきもち)」

2 主題について

児童の実態

本学年の児童は,ペアを作れずに一人ぼっちでいる友達の存在に気づかない子や,気づいても声をかけすることなく自分たちだけで活動が続ける子も多く,まだまだ自己中心性の傾向が強い実態にある。また,5月に行った「自己認識・他者認識・コミュニケーション」の3領域に関するアンケート調査では,クラス全体としてはどの領域についても比較的高い数値を示しているものの,個別に見ていくと極端に自己認識の低い子や他者認識の低い子,他者との関係づくりを苦手としている子の存在が明らかになった。

これまでに人権読本『ぬくもり』の「大きらいなことば」の学習を通して,何気なく使っている「相手を傷つける言葉」について考えたり,「はやくしいよ」の学習を通して,友達に気持ちを伝える言い方について考えたりしてきた。これらの学習を通して,少しずつでも日常生活の中でも優しい言い方ができるようにがんばろうとする姿が見られるようになってきている。また,聴き方についても,日常的な指導を通して,聴き方の基本的な構え(していることをやめる 話し手に体を向ける 話し手の顔を見る 手遊びをしない 返事をする 最後まで話を聞く)を実践しようとする姿が見られるようになってきている。

テーマ設定の理由

実態調査のコミュニケーション領域における「友達や先生の話を一っしょうけんめいに聞いている」という質問項目に対して,ほとんどの児童がプラスの回答をしていた。しかし,日常での児童の聴き方を見ると,多くが相手を意識していない聴き方になっている実態があった。

「人権教育の指導方法等の在り方について(第三次とりまとめ~指導等の在り方編)」によると,人権教育を通じて培われるべき資質・能力については知識的側面,価値的・態度的側面及び技能的側面の3つの側面からとらえることができるとされ,特に価値的・態度的側面と技能的側面の学習で身に付く資質・能力が人権感覚に深く関わるものとされている。その技能的側面の学習で身に付く資質・能力の一つとして,「能動的な傾聴,適切な自己表現等を可能とするコミュニケーション技能」が挙げられている。

そこで,自分の伝えたいことを的確に表現するとともに,相手を意識した聴き方ができる児童を育てるために,本テーマを設定した。さらに,本学年の児童の人権感覚を高めていくための第一歩として「人の話を共感的に聴くことができるようにする」ことをねらい,本時の題材として「いま,どんなきもち」をアレンジした「どんな気もちかな?」を設定した。

指導に当たって

本時では、気持ちを顔のイラストで表す表情カードから、友達の気持ちを想像する活動を通して、友達の話を共感的に聴くことをねらい、学習を展開していく。

まず導入では、1年の時の「にこにこぷんぷん」の学習を想起させることで学習への見通しを持たせるとともに、6枚1セットの表情カードを使ってのテレパシーゲームで体ほぐしをさせる。

展開では、「どんな気持ちかな？」の活動をする。この活動では、話し手と聞き手がそれぞれ相手を意識しやすいように少人数活動を取り入れる。まず、二つの場面における自分の気持ちを表情カードに書き込んだ後に、活動の進め方を全体で確認する。しかし言葉だけの説明では理解できない児童もいることが予想されるので、教師がモデリングをする。その後、一つめの場面での気持ちをペアで聴き合う。どのように進めていいか戸惑う児童には進め方を確認したり、言い方を助言したりする。次に、班ごとにお互いの今日の気持ちを聴き合う。この活動では、話し手と聞き手がそれぞれ相手を意識しやすいように少人数活動を取り入れる。

まとめでは、まず、友達の気持ちを想像し、友達の言葉を共感的に聴くことができたことの価値付けをする。そして、児童自身が本時の活動をふり返り、これからの自分の行動につなげていくために「今日の学習で」を書かせる。

3 本時の目標

友達の気持ちを想像しながら聴くことができる。

4 本時の展開

学習活動及び学習内容	教師の指導と留意点	評価の視点
1. 学習の見通しをもつ。 2. 表情カードを使ってテレパシーゲームをし、体ほぐしをする。 3. 学習のめあてを知る。 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 5px auto;">ひょうじょうカードから友達の気持ちを考えよう</div> 4. 二つの場面で感じた気持ちを、表情カードに書きこむ。 プール開きの時の気持ち 今日の気持ち 5. 「どんな気持ちかな？」をする。	「にこにこぷんぷん」の学習を想起させ、表情にはその人の気持ちが表れることに気付かせる。 表情カードを使って体ほぐしをする。 プール開きの時の気持ちは、事前に書かせておく。 表情カードが書けない子には気持ちを確認しながら一緒に書き込む。 気持ちに「良い」、「悪い」の価値はないことを押さえる。 「どんな気持ちかな？」の進め方のモデリングをする。	ゲームに参加できている。 表情カードに自分の気持ちを書き込むことができている。 友達の気持ちを想像しながら

進め方の説明を聞く。
活動する。

ペアで
プール開きの時の気持ち
班で
今日の気持ち
ふりかえる

進め方・ルール

表情カードを見せて「いつ」、「どんなとき」の表情なのかをカードを見せる児童が言う。

聞き役の児童が気持ちを想像して答える。

答える権利は1回だけにする。

カードを見せる児童は、相手が答えるまでは答えてはいけない。

気持ちを教えてもらったなら、「 さんは、 気持ちだったんだね。」と答える。

話し手と聞き手を交代する。

6. 学習のまとめとして、「今日の学習で」を書き、シェアリングする。

「どんな気持ちかな？」の進め方をいつでも確認できるように黒板に掲示しておく。

発表の仕方をヒントカードとして、班に一枚ずつ配っておく。

ペアで行うときは、隣の席の児童と活動させる。

ペアがいない児童は、3人組で活動させる。

班で行うときは、生活班で活動させる。

班で行うときの進め方はペアの時と同じことを確認する。

班で行うときは、順番決めて時間がかからないように班長から時計回りに発表させる。

進め方の では正解することが目的ではなく、友達の気持ちを想像することが大事なことをおさえる。

進め方の では、当てっこゲームにならないように、答える権利は1回のみにする。

話し方・聴き方の学習を想起させ、よい話し方と聴き方を意識させる。

話し方・聴き方の掲示物を準備する。

よい話し方・聴き方をしているペアや班を誉める。

今までの自分の、友達への接し方を振り返らせ、今後の友達への接し方や言葉かけに生かしていくことの大切さに気付かせる。

9月の「ふわふわ言葉・ちくちく言葉」の学習につなげる。

ら聴くことができている。

学習を終えた感想を言ったり聴いたりできている。