

平成18年度(第50回)  
岩手県教育研究発表会資料

教育相談

**学級における生徒一人一人のコミュニケーション  
能力を高める指導・援助に関する研究**  
- コミュニケーション・スキルを位置付けた  
活動場面の工夫をとおして -

平成19年1月10日  
長期研修生  
所属校 釜石市立釜石中学校  
氏名 吉田 均

< 目 次 >

研究目的	1
研究仮説	1
研究結果の分析と考察	1
1 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める	1
指導・援助に関する基本構想	
(1) 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める	
指導・援助に関する基本的な考え方	1
(2) 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める	
指導・援助に基本的スキルを取り入れた活動を行う意義	4
(3) 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める	
指導・援助に関する基本構想図	4
2 手だてにかかわる実態調査及び調査結果の分析と考察	5
(1) 調査計画	5
(2) 調査結果の分析と考察	5
3 基本構想に基づく手だての試案	9
(1) コミュニケーションにおける日常の活動場面に、基本的スキルを身に付け	
させる働きかけを位置付けた活動の工夫の手だての試案	9
(2) 検証計画	10
4 基本構想に基づくコミュニケーションにおける日常の活動場面に	
基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動の進め方	10
5 授業実践及び実践結果の分析と考察	11
(1) 授業実践の概要	11
(2) コミュニケーションにおける日常の活動場面に	
基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動の記録	12
(3) 活動の分析と考察	18
(4) 担任の指導実践に対する意識について	22
6 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める	22
指導・援助の在り方に関する研究のまとめ	
(1) 成果	22
(2) 課題	23
研究のまとめと今後の課題	23
1 研究のまとめ	23
2 今後の課題	24
これまでの研究を振り返って	24

<おわりに>

【引用文献】

【参考文献】

## 研究目的

学校における教育相談では、すべての教師が不登校や別室登校などの学校不適応生徒だけでなくすべての生徒を対象として、教育相談の考え方や方法を生かし、生徒同士あるいは生徒と教師の間で互いに親密な関係づくりができるように指導・援助していくことが大切である。

しかし、生徒の中には、互いにあたりさわりのないかわり方をしたり、逆に相手を傷つけるような言動をとってしまったたりする場面が見られる。これは、コミュニケーションにおいて基本的スキルの習得機会が不足していたり、定着が十分でなかったりすることにより、相手との関係づくりにとまどっているためであると考えられる。また、そうした状態に対し教師は生徒の性格や生育環境の問題であり、改善は困難であるという見方をする場合があり、生徒への指導・援助の仕方を検討し合い、共通理解を基盤とした働きかけを行っていく状況にあると思われる。

このような状況を改善するためには、あらかじめ生徒一人一人のコミュニケーションにおける状態を教師間で共通理解し、基本的スキルを身に付けさせる働きかけをグループ学習や朝の会、帰りの会など日常の活動場面の中に位置付けて、生徒一人一人が円滑なコミュニケーションを図られるよう指導・援助していくことが大切である。

そこで、この研究は、教師間の共通理解を基盤にしなが、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを生徒の活動場面の中に位置付け、学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高めるための指導・援助の在り方を明らかにし、教育相談の充実に役立てようとするものである。

## 研究仮説

コミュニケーションにおける日常の活動場面において、教師間の共通理解を基盤として、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付け、自分の気持ちを振り返り、他者の気持ちを考えさせる指導・援助を行えば、生徒一人一人のコミュニケーション能力を高めることができるであろう。

## 研究結果の分析と考察

### 1 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する基本構想

#### (1) 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する基本的な考え方

##### ア コミュニケーション能力とは

コミュニケーション(國分,2001)は「あらゆる情報の伝達過程である」と定義している。

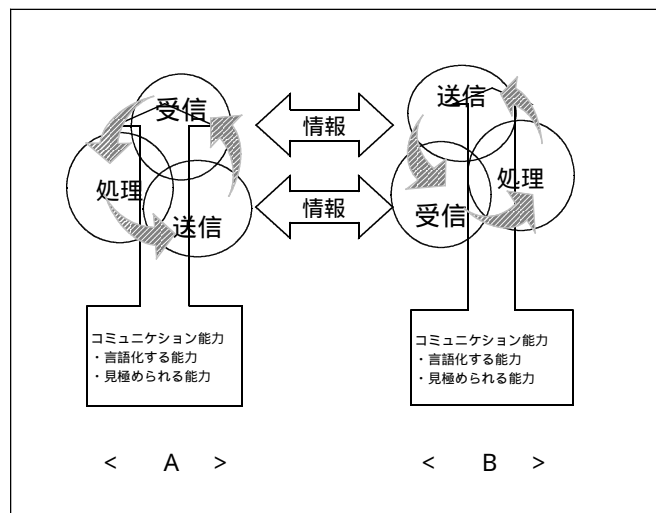
また、コミュニケーション(山本,1991)は「個人ないし集団間において、言語や身振り、表情などを用いて情報メッセージ(知識、意見、感情など)を伝達し、それを解読する過程」と定義している。

コミュニケーションの過程(渡辺,2004)は「受信、処理、送信という三つの機能で構成される。」「受信」機能とは、聞き手が話し手の言葉や態度から、話し手の発信する情報を受け取る働き、「処理」機能とは、受け取った情報をもとに、思考し、話し手にどのように伝えるか判断する働き、「送信」機能とは、判断した情報を、言葉や態度で相手に発信する働きである。

コミュニケーション能力(ベル,1976)は「伝えたいことを言語化する能力と、相手の意見、感情、欲求などの情報を適切に見極められるという社会的能力」の二つで構成される。

人と人がコミュニケーションを図るときには、相手から発信されるさまざまな意見、感

情、欲求などの情報を、言葉からだけでなく相手の表情や態度など非言語的表現と合わせて受け取っている。そして、受け取った情報を過去の自分の体験にあてはめながら思考し、自分の意見としてまとめ、相手にどのような表現で伝えるか判断し、自分の意見、感情、欲求などの情報として言葉や態度で相手に伝えている。「受信」「処理」「送信」の機能は、それぞれ個人のもつ言語化する能力、相手の情報を見極められる能力がかかわってくるものとする。【図1】



円滑なコミュニケーションを図るためには、【図1】「受信」「処理」「送信」とコミュニケーション能力のイメージ図  
相手が送信する情報を、言語、非言語的表現から正しく受け取って、正確に自分の情報として伝える能力が必要になってくると考える。

そこで、本研究のコミュニケーション能力とは「相手の情報を正しく受け止め、正確に伝える力」ととらえ研究を進めていくものとする。

#### イ コミュニケーション・スキルを位置付けた活動の必要性

思春期にある中学生は、人とのかかわりが広がり、かかわり方の体験を積み重ね、仲間と親密な関係を築いていく時期である。しかし、仲間とのかかわり方の体験が十分ではなかったため、適切な表現がしにくくなって、仲間との関係づくりにとまどっている生徒が多く見られる。その要因として、相手の情報を正しく受け止められなかったり、自分の情報を正しく伝えることができなったりすることが考えられる。そのために、かかわりに自信がもてず、仲間を避けたり、適切な表現ができなかったり、結果的に相手を傷つけてしまったりするなど、円滑なコミュニケーションができにくい現状が生まれてきたと考える。

したがって「相手の情報を正しく受け止め、正確に伝える力」を高めていくためには、コミュニケーション・スキルを身に付けながら、三つの機能を総合的に働かせることが必要である。このことによって、相手の情報を適切に見極め、自分の情報を正しく伝えることができるようになり、互いに相手の気持ちを考えた円滑なコミュニケーションを図ることができるようになると思う。

コミュニケーション・スキルとは、相手の言語・非言語的表現から、意見、感情、欲求などの情報を正確につかみ、自分の情報を正しく伝えながら他者とかわる技法である。

相手の情報を正確につかむためには、相手の非言語的な表現である表情や態度、口調などを読み取り、言語的な表現である言葉から相手の意図や感情を理解することが必要である。一方、相手に自分の情報を正しく伝えるためには、適切で分かりやすい言葉を用いて（言語的表現）、ポーズをつけたり、表情をつくったり、見つめたりするなど（非言語的表現）を交えながら相手に自分の意図や感情が正確に理解されるように伝えることが必要である。この相手の情報を正確につかみ、伝えるという双方向のやりとりがコミュニケーションである。

また、コミュニケーション・スキルは技法であることから、「あなたは上手にコミュニケーションをとりなさい」といわれてもスキルは学習されない。「私ならばこのように話す」「こんな姿勢で話したらよい」という助言もモデルにはなるが、具体的な行動に移すことができない場面が多い。

そこで、一人一人が学習をし直すことで、スキルを身に付けていくことが必要になる。

コミュニケーション・スキルを受信、処理、送信の各機能ごとに分類し示したものが【表1】である。この中に基本的スキルを「確実に技術を習得し、定着しやすいもの」として位置付けた。

例えば、「受信」の「聞く態度」において、聞き手が相手に視線や身体を向けず無表情の場合、聞き手が聞いているつもりだとしても、話し手は自分の話を聞いてくれているとは感じられない。

「処理」の「意味を理解する」において、聞き手が相手の話を途中でさえぎると、話し手に未完了感が残る。聞き手が最後まで聞くことで、話し手はあなたの話に関心がありますという聞き手のメッセージを受け取り、聞いてくれている、詳しくもっと話したいという気持ちになる。

「送信」の「話す態度」において、話し手が相手に視線、身体を向けず、ていねいな話し方をしない場合、聞き手は話し手からの聞いてほしいというメッセージを受け取りにくくなる。

このように、「聞く態度、意味を理解する、話す態度」のコミュニケーション・スキルにおいて、非言語的表現のもつ意味は大きい。「一生懸命に聞く」ではなく、「視線をあわせる、うなづく、あいづちをうつ」などの具体的な行動に置き換えて説明する方が、確実に技術を習得し定着させることができる。

また、定着を図るためには、まとめて行動させるのではなく、一つ一つのスキルごとに達成されやすい小さな目標をもたせて行動させると、評価する機会が増え、次の目標への意欲がわきやすくなる。

日常の学校生活において教師は「人の話を聞くときは、相手の目を見て聞く」「人の話は最後まで聞く」「分からなかったら聞きなさい」

「言葉づかいが悪い」と生徒に声をかけている。しかし、生徒にとって、なぜ、そのように振る舞うとよいのかを理解できていないことが多い。

以上のことをふまえ、本研究では、相手の情報を正しく受け止め、正確に伝える力の構成要素を【表2】のようにとらえた。

このことから、本研究の目指す生徒

【表1】コミュニケーション・スキルと基本的スキルの位置付け

機能	コミュニケーション・スキルと基本的スキルの位置付け はコミュニケーション・スキル は基本的スキル	基本的スキルの効果・価値
受信	<b>聞く態度</b> 視線を向けて聞く 相手に身体を向けて聞く にこにこしながら聞く あいづちをうちながら聞く うなづくながら聞く 身体をのりだす	聞き手が「あなたの話を聞いています」というメッセージを話し手に感じさせるスキル。話し手は、自分の話を聞いてくれているのだという気持ちになり話しやすくなる
処理	<b>意味を理解する</b> 最後まで聞く 質問をしながらか聞く <b>感情を理解する</b> 表情を見る 表情から相手の感情を読み取る 伝え方を考える 意見をまとめる 自分の感情を判断する	聞き手が「あなたの話を関心があります」というメッセージを話し手に感じさせると共に、聞き手自身が正しい情報を得るために必要なスキル。話し手は聞き手が関心をもって聞いてくれているという気持ちになり詳しく話したくなる
送信	<b>話す態度</b> 視線を向けて話す 相手に身体を向けて話す 明るいあいさつ（話し方） 身体表現を使う 感情の表し方を工夫する <b>会話への配慮</b> ていねいな話し方 傷つけない表現 相手にあわせて言葉を選ぶ 表情を観察しながら話す	話し手が、聞き手を配慮しながら自分の話を聞いてほしいというメッセージを聞き手に送るスキル。聞き手は、聞いてほしいというメッセージを受け取ることで、しっかり聞こうという気持ちになる

【表2】相手の情報を正しく受け止め、正確に伝える力の構成要素と生徒の姿

	構成要素	生徒の姿
感じる力	相手の表情や態度から相手の感情や欲求などの情報を感じる	相手に視線、身体を向け、相手の表情や態度の変化から自分の表情や態度が変化する。笑顔、ホッとした表情など
気付く力	相手の感じた気持ちを聞くことで、相手の気持ちに気付く	相手の気持ちに触れた表現ができる。嬉しそうだ、悲しそうだったなど

の姿を「基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動場面において、相手のさまざまな情報を感じたとき、自分の気持ちを主張するだけでなく、相手の気持ちに気付きながら、かかわろうとする態度をもつことができる生徒」とする。

(2) 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に基本的スキルを位置付けた活動を行う意義

ア 学級の日常の活動に取り入れる意義

思春期にある中学生は、自我の目覚めの時期にあたり、仲間の目が今まで以上に気になってくるといわれている。

仲間とかかわることに自信がない生徒にとって、学級は安心して自分の気持ちを開示し、仲間とかかわる場になっていないときがある。そのような生徒にとって、朝の会、帰りの会、グループ学習など、日常の活動に基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動を行うことは、意図的に仲間とのかかわり方を学ぶ機会となり、自分の気持ちを開示しやすくなる。楽しく、自己開示しながら互いにかかわりながら行う活動は、今まで知らなかった仲間のことを知る機会になり、仲間とのかかわりを日常の中で考えさせる機会として意義あることと考える。

イ 教師間で共通理解する意義

教師間の共通理解とは、生徒の実態を客観的な資料に基づいて判断し、指導・援助の方向を確認しあうことである。生徒の実態を客観的な資料に基づいて判断することは、個々の教師の価値観の相違を少なくすることにつながると考える。価値観の相違が少なくなることによって、評価の観点が共通理解されることにつながる。また、指導・援助の方向を確認することとは、活動のねらい、活動の流れを具体的に考え、示すことである。活動場面の指導・援助の方法が具体的に共通理解されることによって、教師は自信をもって指導・援助ができる。教師が同じ観点で評価することができれば、生徒は安心して活動に取り組めることになり、教師に信頼感をもつことにつながる。

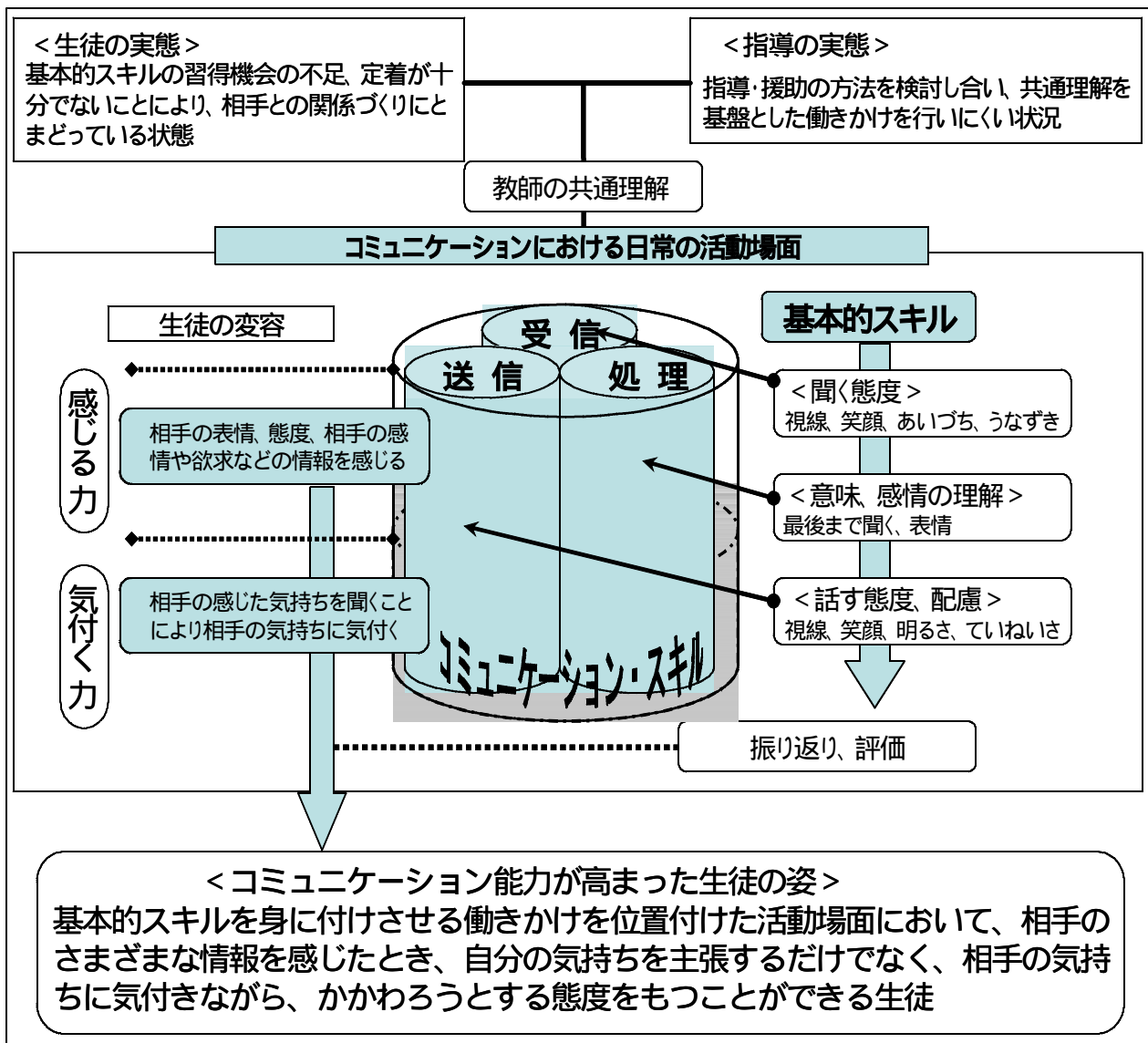
さらに、学年の教師が共通の活動に取り組むことによって、生徒に「多くの先生が私たちのことを考えてくれる」「どの先生も見守ってくれる」という安心感を抱かせると考える。

以上のことから教師間で共通理解することが、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動場面において、教師に対する信頼感と安心感をもつことにつながると考える。

ウ 振り返り、評価を取り入れる意義

基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動場面に教師による「振り返り、評価」を取り入れることは、生徒の活動に対する客観的な評価を行うことだけではなく、活動の意義を再確認させ、一般化させることにつながる。スキルを体験したときの感情や気持ちの変化を、活動場面の中だけにとどめず、日常生活の中でも生かしていこうとする意欲につなげるためにも、活動の様子を受容的に受けとめ、評価していくことが大切である。

(3) 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する基本構想図  
これまで述べてきたことを基に、学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する基本構想図を【図2】のように示す。



【図2】学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する基本構想図  
2 手だてにかかわる実態調査及び調査結果の分析と考察

(1) 調査計画

ア 目的

コミュニケーション・スキルを位置付けた活動場面の構想に必要な資料を得るために行う。

イ 対象

平成18年度釜石市立釜石中学校第1学年（男子94名 女子68名 計162名）

ウ 内容

基本的スキルを、スキルごとに知識・実際・態度に分けて質問を構成し、必要とされる活動を設定する。「知識」とは過去の体験から、スキルの有用性を感じているか、知っているかということ、「実際」とはそのスキルを生活場面でやっているか、「態度」とはそのスキルをしようとするか、したいと思っているかということである。また、Q-U (Questionnaire-Utilities) テストの分析から学級集団の実態を客観的な資料としておさえる。

(2) 調査結果の分析と考察

基本的スキルの機能別質問項目一覧表【表3】に基づきアンケートを作成し、調査した結果を

次のように示す。

【表3】 基本的スキルの機能別質問項目一覧表

	質問 No	知識	質問 No	実際	質問 No	態度
受信	1	友達の話を、にこにこした表情で聞くと、友達もうれしそう	19	自分は、友達の話をにこにこしながら聞いている	17	自分は、友達の話は笑顔で聞こうと思う
	2	うなずいたり、あいづちをうちながら聞くと、友達もうれしそうに話す	27	友達の話を聞くと、うなずいたりあいづちを打ちながら聞いている	7	自分は友達の話をうなずいたりあいづちを打ちながら聞こうと思う
処理	3	気持ちが変わると表情に表れる	5	自分は、友達の表情から友だちの気持ちを察する	22	友達の表情を見ながら、言い方を考える
	11	友達の話を理解するためには、わからないところは質問すればよい	13	友達と話しているとき、わからないことは、質問をしている	16	友達の話を理解するために、質問しながら聞こうと思う
	15	最後まで話を聞くことは、話を理解する上で大切なことだ	9	自分は友達が話し終わるのを待ってから、それに対する自分の考えを言っている	10	友達の話をわかるために最後まで聞こうと思う
送信	14	明るくあいさつをすると、お互いによい気持ちになれる	4	友達と、明るくあいさつしている	26	気持ちよく話をするために、友達と明るくあいさつをしたい
	18	使い方によっては、友達を傷つけることばがある	20	友達と話するとき、「ウザイ」「ダサイ」という言葉をよくつかっている	24	友達が傷つく言葉は使わないようにする
	21	年上の人には、ていねいな言い方をすることが必要だ	23	年上の人と会話するとき、敬語などでていねいな言葉を使う	25	話す相手によって、ていねいな言い方をしたい

## ア コミュニケーションに関する実態調査より

### (ア) 全体的な傾向

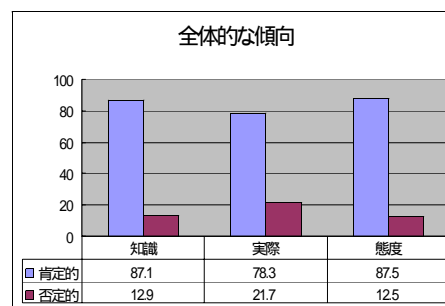
【図3】から、「知識」「態度」が、「実際」を上回る傾向がある。これは例えば、友達の話を笑顔で聞くと、友達もうれしそうだと知っていて、笑顔で聞こうと思っている肯定的割合に対して、実際には笑顔で聞いている割合が低いということを示している。

スキルの大切さを理解し、スキルを行おうと思っているが、いざスキルを行うことに何らかの抵抗を感じている生徒が多いのではないかと考える。

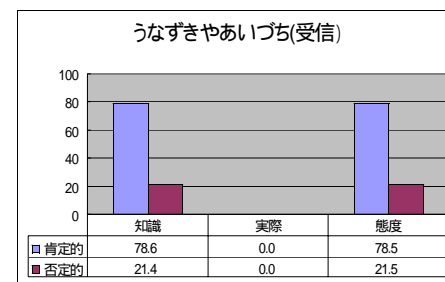
このことから基本的スキルを身に付けさせる働きかけを行う場面では、雰囲気作りを大切に考え、楽しい雰囲気の中にも真剣にみんなが活動しようとする気持ちにさせ、基本的スキルを身に付けていくことで「話しやすくなった」「聞いてもらってうれしい」などスキルの有用性を感じさせる指導を大切にしたいと考える。

### (イ) 基本的スキル別の傾向

受信機能である「うなずきやあいづち」【図4】は「知



【図3】 全体的な傾向 N=159



【図4】 うなずきやあいづち

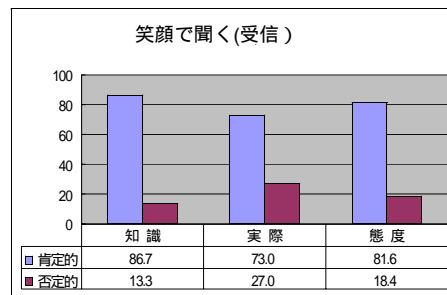
「実際」はデータなし N=159



識」78.6%、「態度」78.5%と肯定的な解答の割合が80%を下回った。

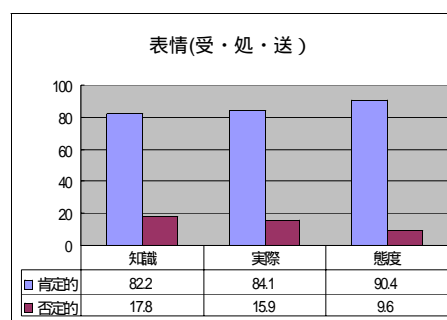
話を聞こうと思ったとき、小さな「うなずき」や「あいづち」は、非言語的表現として表れてくる。活動場面は意識的に「うなずき」や「あいづち」の指導を行うが、話合いの場面などで、無意識に表れている小さな「うなずき」や「あいづち」を見つけ、フィードバックすることでスキルの大切さに気付かせたい。

「笑顔で聞く」【図5】は、「知識」86.7%「態度」81.6%「実際」73.0%で「実際」の肯定的割合が「知識」「態度」の肯定的な割合より低くなっている。これは、笑顔で聞く大切さが分かっており、笑顔で聞こうと思っているが、実際の場面では笑顔を見せていない割合が高いことを示している。うなずきやあいづちと同様に、にこっとした小さな笑顔を活動中にを見つけ、フィードバックしてやることでスキルの評価をしていきたい。



【図5】笑顔で聞く N = 159

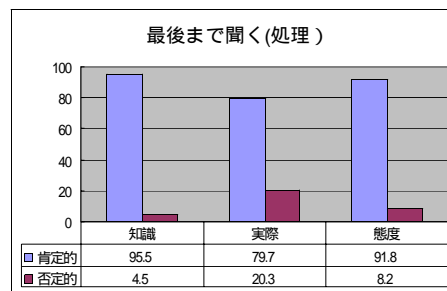
受信・処理・送信の三つの機能に関する「表情」【図6】については、「気持ちは表情に表れると知っている」「知識」82.2%、「友達の表情から気持ちを察する」「実際」84.1%とほぼ同じ割合であるが「表情を見ながら言い方を考える」「態度」90.4%と6～8ポイントほど態度が、知識、実際を上まわっている。



【図6】表情 N=159

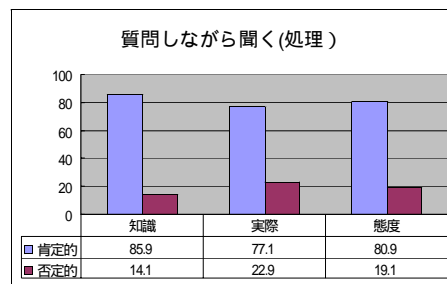
表情をうかがうために「視線を向けて聞く、話す」「身体を向けて聞く、話す」スキルは、相手の情報を正しくつかみ、自分の情報を正確に伝えるために大切なスキルであり、すべての実践の中で繰り返し指導することが大切であると考えます。

「最後まで聞く」【図7】、「質問しながら聞く」【図8】は相反するスキルのように思えるが、相手の話を途中で遮らないで最後まで聞くこと、質問しながら相手の情報を正しく理解しようとすることは、話し手の情報を正しく理解しようとする態度であり、聞き手が話し手に関心があることを伝えるメッセージにもなる。



【図7】最後まで聞く N=159

「最後まで聞く」の「知識」95.5%「態度」91.8%と肯定的な割合が高いが「実際」79.7%の肯定的な割合との開きが大きい。スキルの大切さは理解されているが、実際にどのようにすればよいのかを理解させる指導が必要であると考えます。



【図8】質問しながら聞く N=159

「質問しながら聞く」は「知識」85.9%、「態度」80.9%で「実際」77.1%の肯定的な割合を上まわっていた。「分からないことは聞けばよい」と知っているが、どのように聞けばよいのか実際に分からないのではないかと考える。スキルを身に付けさせる働きかけを行う場合に質問のさせ方を工夫しながら指導していくことが必要だと考える。

「明るいあいさつ（話し方）」【図9】、「傷つけない表現」

【図10】、「ていねいな話し方」【図11】の送信機能の基本的スキルは、自分の情報を相手に正確に伝えるために必要なスキルである。「明るいあいさつ（話し方）」は聞き手に関心をもって聞いてもらえる。「傷つけない表現」「ていねいな話し方」は、聞き手を尊重し、最後まで話を聞いてもらうために必要なスキルである。送信機能のスキルは、処理機能のスキルと組み合わせることで、さらに正確な情報を送信できる。視線や身体を向けるスキルとともに指導していきたい。

「明るいあいさつ（話し方）」は、「知識」84.8%「実際」83.5%で「態度」92.4%より肯定的な割合が下回っている。

これは、「気持ちよく話をするために友達と明るくあいさつをしたい」と思っているが、どんなあいさつの仕方をするればよいか分からない生徒がいることを示していると考える。

活動の場面で明るくあいさつをさせ、明るい話し方で友達と話しやすくなったと感じさせる指導を工夫したい。

「傷つけない表現」は「知識」86.0%、「態度」88.6%と傷つける言葉があることを知っていて、傷つけないようにしようと思っているが、「ウザイ」「ダサイ」という言葉を使っている「実際」55.3%と、意識と行動にズレがあると分析した。

実際に使っている「傷つく言葉」を使って、言われたとき、言ったときにどんな気持ちになるかを体験させる指導を工夫したい。

「ていねいな話し方」は「知識」97.5%「実際」95.5%「態度」95.5%と肯定的な割合が高い。年上の人にていねいな話し方をすることは大切であり、ていねいな話し方をしようと思っており、実際にていねいな話し方をしていると生徒はとらえている。

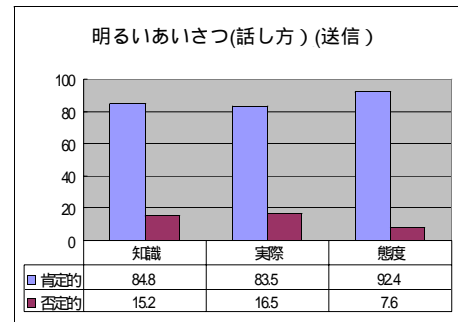
友達同士でもていねいな話し方をすることは、聞き手に最後まで聞いてほしいというメッセージになることを改めて指導していきたい。

#### イ Q-U (Questionnaire-Utilities) テストの分析から (2006年5月25日 実施)

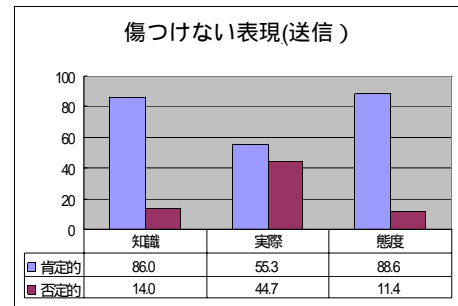
満足群70人(学年43%、全国35%)非承認群34人(学年21%、全国15%)侵害行為認知群20人(学年12%、全国17%)不満足群38人(学年23%、全国33%)と満足群に属する生徒の割合が、全国出現率を上まわっており、比較的落ち着いた生活に見える。

しかし、非承認群に属する生徒が全国出現率を上回っている。非承認群の特徴として、「学級内で認められることが少なく、自主的な活動が少ない生徒」といわれる。また、学校生活意欲尺度の「悩みを相談できる先生がいる、気軽に相談できる先生がいる」という項目が、全国平均をやや下回っていることと合わせて考察すると、生徒同士及び教師と生徒間のリレーションにやや弱さがあると分析する。

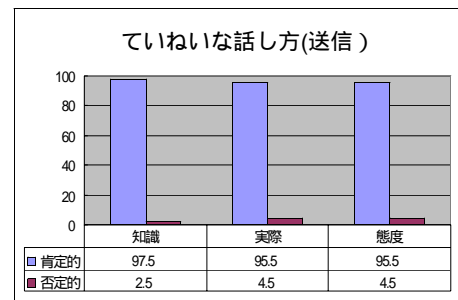
リレーションとは、信頼できる人間関係ということで、コミュニケーションを図る上で重要な関係である。リレーションを高めていくためには、ある程度、自己開示が必要になってくる。



【図9】明るいあいさつ N=159



【図10】傷つけない表現 N=159



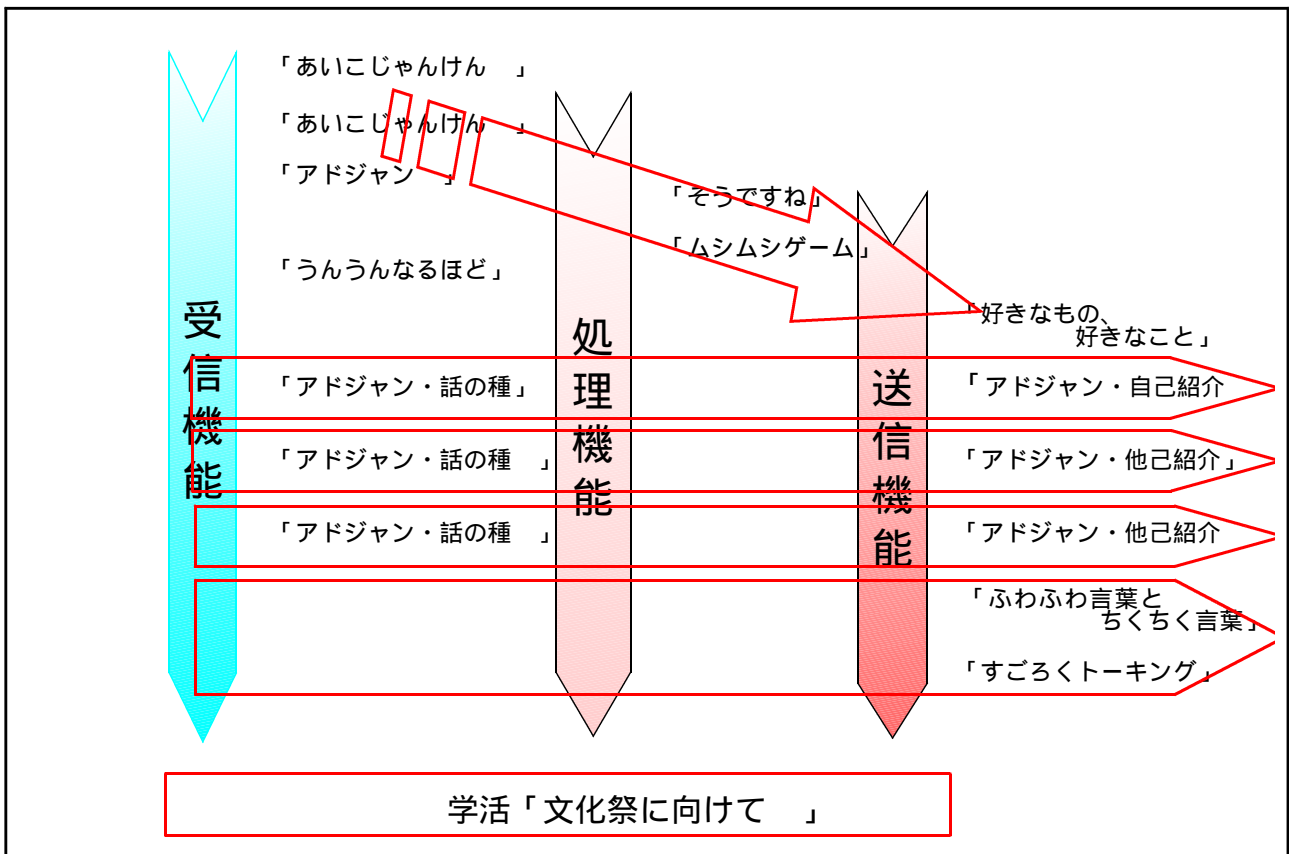
【図11】ていねいな話し方 N=159

さらに、「自主的な活動が少ない生徒」を活動に参加させるためには、「楽しく活動できること」が大切である。このことより、「楽しく、自己開示させる」手段としてエクササイズを行いながら、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを行っていくことが効果的と考える。

エクササイズは、「受信」「処理」「送信」の機能を発揮しやすいスキルを選択し、はじめは機能ごとに基本的スキルを身に付けさせる活動を行っていく。

次に、三つの機能を含めて発揮しやすいスキル、ある程度リレーションができた段階で行った方が効果があると考えたスキルを順次配置していく。

エクササイズの配置を【図12】に示す。



【図12】エクササイズの配置

### 3 基本構想に基づく手だての試案

#### (1) コミュニケーションにおける日常の活動場面に、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動の手だての試案

実態調査から明らかになったことに基づき、コミュニケーションにおける日常の活動場面に、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動場面の工夫の手だての試案を【表4】に示す。

【表4】コミュニケーションにおける日常の活動場面に、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動の手だての試案

段階		学習の流れ	指導のポイント
導入		1 本時のねらいを知る	活動の雰囲気作りと活動によってどんな気持ちになるかを知る
展開	感じる	2 内容を理解する 説明を聞く モデルを見て、ポイントを確認する 3 活動する	・ルールを理解する ・基本的スキルを確認する ・モデルを見ながらポイントを確認する ・活動しながら相手の情報を感じる
終末	気付く	4 振り返る 振り返りシートの記入 話し合う 5 教師による評価	・振り返りシートに記入し、自分の気持ちを文章化する ・相手との話し合いにより、相手の気持ちに気付く ・肯定的な評価によりスキルの大切さを考えさせる

(2) 検証計画

【表5】に、手だての試案に基づいた授業実践によって、学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助の在り方の妥当性を確かめるための検証計画の概要を示す。

【表5】検証計画の内容と方法

検証項目	検証内容		検証方法	処理・解釈の方法
生徒一人一人のコミュニケーション能力の育成状況	・感じる力	・基本的スキルの定着状況 ・うなずきやあいづち ・笑顔で聞く	観察法 学習過程における活動の様子を観察する  質問紙法 事前と事後の質問紙法による意識調査	・「受信」「処理」に関わるスキルの定着状況と、生徒の活動中の表情の変化を観察し考察する。相手の表情や態度の変化に反応した表情の変化から考察する  ・「送信」に関わるスキルの定着状況と、振り返りカードの記述内容から、相手の気持ちに気付いたか、考察する
	・気付く力	・表情(視線、身体を向ける) ・最後まで聞く ・傷つけない表現 ・明るい話し方		

4 基本構想に基づくコミュニケーションにおける日常の活動場面に、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動の進め方

学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する基本的な考え方に基づき、コミュニケーションにおける日常の活動場面に、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動の進め方を、次のように進めることとする。

学級のコミュニケーションにおける実態を把握するために、生徒の内面を理解する資料としてQ-Uテストの分析結果と「コミュニケーションにおける実態アンケート」を資料とし、学年、教師間でコミュニケーションにおける生徒の実態の共通理解を図る。また、活動案の他に、活動細案を

示しながら、具体的な活動のイメージを共有する。どの場面で、どのような声をかければよいか、評価場面での具体的な声かけを確認することで、活動の進め方をイメージし、見とおしをもってのぞめるように工夫した。

基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動場面として、「朝の会」「帰りの会」「授業におけるグループ活動」の中に位置付け、担任が実施する。具体的に活動するために、活動案の他に、活動細案を作成し、活動の流れの中でより具体的にどのような声かけをすればよいか、留意点は何かを示し、活動前に確認する。

活動を終えた段階で、振り返りカードに重点とした基本的スキルを実施した際に、生徒にどんな気持ちになったかを記入させる項目を取り入れる。生徒は、活動中の気持ちを文章化することで、自分の気持ちに気付き、整理することができると思う。また、次の生徒同士の話し合いによる振り返りの観点になり、話すのが苦手な生徒でも発言しやすくなる。お互いの感想を聞くことで、他者の多様な気持ちに気付き、他者の気持ちを考えることにつながると考えた。

活動のまとめとして、教師による活動の評価を行う。教師が活動の中から基本的スキルを行っている様子をまとめ、生徒にフィードバックする。また、教師の感じた気持ちを話すことでスキルに対し生徒は価値を認め、意欲につながると考える。

## 5 授業実践及び実践結果の分析と考察

### (1) 授業実践の概要

ア 対 象 釜石市立釜石中学校第1学年 5クラス（男子94名 女子68名 計162名）

イ 実践期間 平成18年10月10日(火)～10月23日(月)

ウ 活動の指導計画 全クラス 朝の会、帰りの会 全15回 「1年2組 学級活動 1時間」

(2) コミュニケーションにおける日常の活動場面に基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動の記録

活動記録「アドジャン」


- 1 ねらい ・相手を意識して同じ数を出そうとすることで、他者とかかわる楽しさを味わう
- 2 指導計画 10月11日(水) 帰りの会 13分
- 3 学 級 1組から5組 全クラス
- 4 展 開 (基本的スキル：視線を向けて聞く、身体を向けて聞く)

	<学習活動> 教師の働きかけ ~~~~~ 基本的スキルの働きかけ	<生徒の反応> 生徒の発言 ・反応 ◯◯◯ は気付く ◯◯◯ は感じる反応	留 意 点
導 入	<p><b>前回の活動の振り返り</b></p> <p>振り返りシートを見たら、なんか楽しい気持ちだった。ジャンケンが合ったとき、安心感があったなどの感想が書かれてありました。相手に身体を向ける、視線を向けることで、安心感を感じたり、楽しい感じが伝わってくるのですね</p> <p><b>1 本時のねらいを知る</b></p> <p>今回は、「アドジャン」という活動をします。ちょっと難しいあいこジャンケンといった感じかな？出した数字が合うと相手と同じ気持ちになれた気がします</p> <p><b>2 内容を理解する</b></p> <p>ジャンケンボンのかわりに「アドジャン」とかけ声をかけて、2人で同じ数を出すようにします</p> <p><b>&lt;基本的スキルの確認&gt;</b></p> <p>~~~~~ 視線を向けて相手の気持ちを考えてください 相手に身体をむける。視線を向ける <b>モデルを見て、ポイントを確認する</b> こんな感じです。君ちょっと手伝ってください。(先生と生徒でモデルになる)</p> <p><b>3 活動する</b></p> <p>「よろしくをお願いします」とあいさつをしよう 準備はいいですか？視線を相手に向けながら気持ちを合わせて、よいスタート 最後は、先生とみんなで行います。身体をこちらに向けてください</p> <p><b>4 振り返る</b></p> <p>みんなは今日の活動でどんなことを感じましたか。「振り返りシート」にまとめてみましょう 前後4人でシートに書いた感想を話し合ってみましょう。感想を発表してもらいます。さんをお願いします</p> <p><b>5 教師による評価</b></p> <p>先生は、みんなと合わせたいと思って、みんなに視線を一生懸命送りました。全員が合った時は、やったという気持ちになりました</p>	<p>・教師の話を、静かに聞いている</p> <p>「なにそれ？」と笑いが出る</p> <p>・興味をもって、指を出し、ルールを覚えようとしている</p> <p>・教師がモデルになって、両手でやってみせると、まねをする生徒が出てきた</p> <p>・モデルに指名した生徒はびっくりして、俺？と自分を指しながら、教師の顔を見て立ち上がる</p> <p>・生徒に緊張感があり、笑顔で対応する。生徒も安心した様子で顔を見る</p> <p>・なかなか合わず、立ち上がれない生徒もいた。視線をこちらに向けて合わせようとする 数が合うと「おーすげー」と声を上げる</p> <p>~~~~~ うれしい。でもはずかしい。同じ数が出たとき、心が通じ合ったような気がした。君とはうまくしゃべれなかったけど、ちょっとずつしゃべれるようになってきた ~~~~~</p>	<p>・明るい話し方で話す。 ・スキルにふれているものを中心に2、3紹介する</p>  <p>ルールの説明 グー = 0、人差し指 = 1、チョキ = 2。パー = 5と示す 「アドジャン」と2人で声を合わせる 数字をあわせる</p> <p>・スキルの確認 ・教師と生徒でモデル提示</p> <p>・回数を示す ・1回目2人で ・2回目4人で ・3回目は先生とみんなであわせるまで行う ・スタート前にスキルの再確認</p> <p>・身体を向ける ・0回の生徒に対して一生懸命合わせようと、視線を向けていたね ・振り返りシートの記入 ・書き終わらない生徒には終わってから記入してもらうことを告げる</p> <p>・シートの回収</p>
展 開			
感 じ る			
終 末			
気 付 く			




活動記録「ムシムシゲーム」

- 1 ねらい ・話を聞いてもらえないさみしさを体験し、スキルの大切さを理解する
- 2 指導計画 10月12日(木) 帰りの会 10分
- 3 学 級 1組から5組 全クラス
- 4 展 開 (基本的スキル: あいづち、うなずき、笑顔で聞く、視線、身体を向けて聞く、話す)

	<学習活動> 教師の働きかけ ~~~~~ 基本的スキルの働きかけ	<生徒の反応> 生徒の発言 : 反応 ◯ は気付く ( ) は感じるの反応	留 意 点
導 入	<p><b>前回の活動の振り返り</b> うなずいたり、そうですねというあいづちは相手に聞いているよというメッセージを送ることになるね。話し手は聞いてもらってうれしいという気持ちにさせるのですね</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師の方に視線を向けて聞く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回の感想から拾って紹介する</li> </ul>
展 開	<p><b>1 本時のねらいを知る</b> 無視されたときのさみしい気持ち、無視したときのいやな気持ちを感じてみます</p> <p><b>2 内容を理解する</b> 話す人の役は、1分間「あれはですね」と教室にあるものを指さします。身体を向けて、笑顔で視線を向けて、話しかけてください 聞き役は、身体を背けて、視線をそらして、無視してください。決して笑顔を見せません</p> <p><b>&lt;基本的スキルの確認&gt;</b> 話し手は一生懸命、身体を向けて、笑顔で視線を向けて話しかけてください</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・静かに指示を聞いている</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>・このゲームは話を聞いてもらえないとき、さみしい気持ちになること、無視したときにもいやな気持ちになることを体験する</li> </ul>
感 じ る	<p><b>3 活動する</b> 一度、誰かとやってみます。 君お願いします(生徒は聞き役、先生は話す役でモデリング) 「よろしくお願いします」と、あいさつをしよう 話し手は、笑顔で、視線を向けて話しかけるんだよ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モデルの生徒は、はじめは真剣に無視していたが、教師が笑顔で話すと、つられてにこにこしてしまう</li> <li>・男子同士の活動でうれしそうな感じがした</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・役割を明確にする</li> <li>・ゲームであるが真剣に活動してほしいことを伝える</li> </ul>
終 末	<p><b>4 振り返る</b> 振り返りシートに無視されたとき、無視したときにどんな気持ちだったかまとめてください。時間は1分30秒です 振り返りシートを基にどんな気持ちだったかペアで話し合ってみましょう。時間は1分30秒です 何人が話し合った内容を聞いてみたいと思います</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・顔を見合わせ笑ってしまう生徒も見られた</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あれはですね」「(無視)」を繰り返す</li> <li>・身体を向ける</li> <li>・視線を向ける</li> <li>・うなずき</li> <li>・「・・・(無視)」</li> <li>・笑顔</li> </ul>
気 付 く	<p><b>5 教師による評価</b> 話しを無視するという事は、話し手も、聞き手もとてもいやな気持ちになるのですね。話すときも聞くときもお互いに気をつけたいですね</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・互いに椅子を向かい合わせて、話し合いをしていた</li> </ul> <p>「無視されたときにも聞いてくれないから、悲しい気持ちになった。けっこうむかついた 一人でしゃべっているのは悲しかった」</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・役割を交代する</li> <li>・真剣に活動をうながす</li> <li>・振り返りシートに記入</li> <li>・話し合う</li> <li>・感想を聞く</li> <li>・話し合いの様子から、スキルの評価</li> <li>・無視される方も、無視する方もとてもいやな気持ちになる</li> </ul>

活動記録「好きなもの、好きなこと」


- 1 ねらい ・相手に質問しながら聞くことで、相手に少し親しみをもつことができる  
・質問されながら聞いてもらう心地よさを体験し、スキルの大切さを理解する
- 2 指導計画 10月13日(金) 帰りの会 8分
- 3 学 級 1組から5組 全クラス
- 4 展 開 (基本的スキル：質問、あいづち、うなずき、笑顔で聞く、視線、身体を向けて聞く、話す)

	<学習活動> 教師の働きかけ 基本的スキルの働きかけ	<生徒の反応> 生徒の発言・反応 〇は気付く( )は感じるの反応	留 意 点
導 入	<p><b>前回の活動の振り返り</b> 「うんうん」とうなずいて、「なーるほど」と声を出してあいづちをうつと、もっと「聞いているよ」という合図になり、話し手は気持ちよく話せるのですね</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師の方に視線を向けて聞く</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・前回の活動の振り返り</li> </ul>
展 開	<p><b>1 本時のねらいを知る</b> 「好きなもの、好きなこと」という活動をします。この活動をする、今より少し相手のことがわかり、親しくなれます</p> <p><b>2 内容を理解する</b> 質問する人はプリントに書かれてあるパターン1から順番に質問していく。パターン2は「そうです」「はい」と答えた後に「どんなところが好きなのですか」と質問を加えます。最後は、必ず「なーるほどね」で終わります</p> <p><b>&lt;基本的スキルの確認&gt;</b> 相手の話を聞くときは、身体を向けて、笑顔で、視線をむけて、うなずき、「そうなんですか」というあいづちをうちながら聞きましょう</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・静かに指示を聞いている</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動の意味を理解させる</li> <li>・活動の流れ理解させる。ルールを確認する</li> </ul>
感 じ る	<p><b>3 活動する</b> ちょっとやってみます。(先生と生徒でモデリング) 用意はいいですか？始めてください</p> <p><b>4 振り返る</b> 振り返りシートに質問されながら聞かれたときの気持ちを書いてみましょう 振り返りシートを基に2人で話し合ってみましょう。相手の話を聞くときは、視線を向けてうなずきながら聞きましょう。時間は1分です</p> <p>どんな話が出たか聞いてみます</p>	 <ul style="list-style-type: none"> <li>・モデルになった生徒へ拍手が起こった</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「答えを繰り返す」「質問」の練習です</li> <li>・パスする権利も認める</li> <li>・基本的スキルの確認 身体を向ける、笑顔、視線を向ける、うなずき、あいづち</li> </ul>
終 末	<p><b>5 教師による評価</b> 質問をしながら話を聞くことは、あなたの話しをもっと聞きたいというメッセージなのですね。聞いてもらった人は、自分を分かるうとしてくれているんだという気持ちになるのですね</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ペアを変えての活動で毎回組み合わせが変わり緊張している生徒もいた。</li> <li>・プリントがあると、どうしてもプリントに視線がいきがちになる</li> </ul> <p>〇自然とうなずきが見られるようになってきた</p> <p>自分の意見を聞き手にしゃべっていると、気が楽になる感じがしました。だから聞いているだけでなく質問してくれると、聞いてくれるんだと、安心します</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・モデリング</li> <li>・振り返りシートの記入</li> <li>・話し合い</li> <li>・感想を聞く</li> <li>・教師によるまとめ</li> </ul>
気 付 く			




活動記録「アドジャン・他己紹介」

- 1 ねらい ・他己紹介の内容を考え、ていねいな話し方で紹介する  
           ・他者を紹介することで、仲間の気付かない面に気づく
- 2 指導計画 10月17日(火) 帰りの会 10分
- 3 学 級 1組から5組 全クラス
- 4 展 開 (基本的スキル：笑顔で、視線を向けて聞く、話す、うなずき、あいづち、最後まで聞く、ていねいな話し方)

	<学習活動> 教師の働きかけ ~~~~~ 基本的スキルの働きかけ	<生徒の反応> 生徒の発言 ・反応 ◯ は気付く( ) は感じるの反応	留 意 点
導 入  展 開  感 じ る  終 末  気 付 く	<p><b>前回の活動の振り返り</b> 朝の会では「アドジャン・話の種」をとおして、相手の考えやエピソードを知ることができました。仲間のことを知ることで、もっと仲良くなれると思います</p> <p><b>1 本時のねらいを知る</b> 帰りの会では、「話の種」を使って、ていねいな話し方で、仲間を紹介する練習をします。この活動をすると、もっと仲間のことが好きになれます</p> <p><b>2 内容を理解する</b> 朝の会と同じペアになり「アドジャン・話の種」を2分間行います。となりのペアと男女4人組を作り男子から、お互いのペアを紹介します。「     さんを紹介します」と、ていねいに紹介を始めます</p> <p><b>3 活動する</b> (教師によるモデリング) 前後2人組になってください。お互いにあいさつをして始めましょう となりのペアと向き合ってください。他己紹介をします。はじめは男子ペアからです</p> <p><b>4 振り返る</b> 活動をとおして感じたことを、振り返りシートにまとめましょう 振り返りシートをもとに、4人で感想を話し合しましょう 感想を聞いてみます</p> <p><b>5 教師による評価</b> 自分のことを、ていねいに紹介されると、話した人は自分のことを分かってくれているんだ、という気持ちになりますね。紹介する人は、よく考えて相手を紹介していましたね。それには聞いているよというメッセージがまず大切なのです</p>	<p>・今朝も少し落ち着かない</p> <p>・集中するよう注意し、スキルを生かした話の聞き方をさせると少し落ち着いた雰囲気になる</p>  <p>・教師の話は顔を上げて聞いている</p> <p>お願いします ・やり方になれてきた様子 ◯ お互いに視線を感じ、少しはずかしそうに紹介し合う</p> <p>・書くこともスムーズになって時間がからなくなってきた</p> <p>----- 紹介されて、聞きやすくうれしい気持ちになった 相手のことをちゃんと話せてよかった。紹介されたとき、ちゃんと話したことを覚えていてうれしかった -----</p>	<p>・朝の活動の振り返り</p> <p>・活動の意義を伝える</p> <p>・基本的スキルの確認</p> <p>・「アドジャン・話の種」2分間 ・あいさつをして始める ・互いに他己紹介 ・振り返りシートの記入 ・4人で話し合い</p> <p>・感想発表</p> <p>・教師によるまとめ</p>

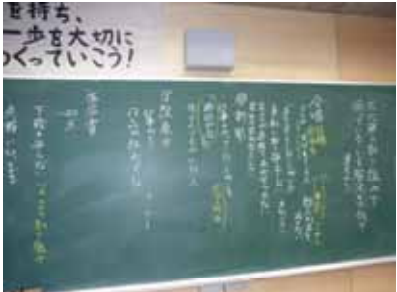
活動記録「ふわふわ言葉とちくちく言葉」

- 1 ねらい ・言葉によって気持ちがあたたくなる時と気持ちが落ち込むときがあることが分かる  
・仲間にどんな言葉をいっぱいかけたらよいか分かる
- 2 指導計画 10月19日(木) 帰りの会 14分
- 3 学 級 1組から5組 全クラス
- 4 展 開 (基本的スキル:視線、身体を向けて聞く、話す、うなずき、あいづち、傷つけない言葉)

	<学習活動> 教師の働きかけ ~~~~~基本的スキルの働きかけ	<生徒の反応> 生徒の発言・反応 ○は気付く、□は感じるの反応	留 意 点
導 入 展 開	<p><b>前回の活動の振り返り</b> 朝の活動でみんなから「ふわふわ言葉とちくちく言葉」を書いてもらいました。ふわふわ言葉も、たくさん見つけたけれど、ちくちく言葉もたくさん見つかりました</p> <p><b>1 本時のねらいを知る</b> 「ふわふわ言葉」をかけられたとき、「ちくちく言葉」をかけられたときに、どんな気持ちかわき起こってくるかを体験します。この活動をすると、仲間とかかわるとき、どんな言葉かけをしたらよいか分かるようになります</p> <p><b>2 内容を理解する</b> 「ふわふわ言葉」6つ、次に、「ちくちく言葉」を3つ選びます。となりの人とジャンケンをして順番を決め、「ちくちく言葉」を3つ、にらむようにして話します。次に、「ふわふわ言葉」を6つ、笑顔で視線を向けて話します</p>	<p>・今朝も少し落ち着かない雰囲気</p> <p>・ふわふわ言葉とちくちく言葉の話を始めたら、真剣な聞き方になってきた</p> 	<p>・朝の活動の振り返り</p> <p>・活動の意義を伝える</p>
感 じ る	<p><b>3 活動する</b> 仲間とかかわるときにどんな言葉を使ったらよいかを考える練習です。真剣に活動に取り組みましょう</p>	<p>・教師がモデルになり、にらむような表情や笑顔を見せると、真剣な表情に変わった</p> <p>・真剣に活動している様子が表情から伝わってくる</p>	<p>・モデルを示す</p> <p>・基本的スキルの確認</p>
終 末	<p><b>4 振り返る</b> 振り返りシートに記入しましょう。2人感想を話し合ってください</p>	<p>・なかなか書きづらそうな生徒もいる</p>	<p>・あいさつをして始める</p> <p>・振り返りシートの記入</p>
気 付 く	<p><b>5 教師による評価</b> 文化祭で、忙しくなってくると気もちがイライラして、「ちくちく言葉」が出るかも知れません。「しまった」と思ったら「ごめんね、本当は・・・」と本当に話したいことを伝えるようにしたいですね</p>	<p>言われて嬉しい言葉なので嬉しかった 言うときも嬉しかった ちくちく言葉は、ひどいと思ったし、すごくイライラしました</p>	<p>・2人で話し合い</p> <p>・教師によるまとめ</p>

活動記録「学級活動」

- 1 ねらい ・文化祭に向けて 学級の力を集結し、文化活動を向上させる具体的な取り組みを決める
- 2 指導計画 10月20日（金） 6校時（45分）
- 3 学級 1年2組
- 4 展開 「授業におけるグループ学習」の中に位置付ける

	<学習活動> 教師の働きかけ ~~~~~ 基本的スキルの働きかけ	<生徒の反応> 生徒の発言・反応 ◯ は気付く( ) は感じるの反応	留意点
導 入  展 開           感 じ る   終 末   気 付 く	<p><b>1 本時のねらいを知る</b> 今までの文化祭活動を振り返り、困っていることを出し合い、残り一週間の文化祭活動でどのように活動したらよいかアイデアを出しあおう</p> <p><b>2 内容を理解する</b> シートに4つの取り組みで困っていることを書き、班長が中心になり、内容をまとめよう</p> <p>一人一人、困っている内容を解決するアイデアだそうそして、学級で、今すぐ取り組めること、実行可能なことを確認しよう</p> <p><b>3 活動する</b> 班で話し合うときに、話すときは、みんなの方に視線を向けながら、はっきりと、最後まで話します。聞く側の方は、話す人に視線を向け、うなづいたりあいづちをうちながら、最後まで話を聞きましょう</p> <p><b>4 振り返る</b> 話し合いをしているとき、どんな気持ちになったか振り返りシートに記入してください</p> <p><b>5 教師による評価</b> 今日の活動では、アイデアをみんなで考え、出し合うことができました。意見を出そうと思ったとき、最後まで聞いていたよという周りの気持ちが伝わってくると、みんな真剣に話し合おうという気持ちになるのです。課題はたくさんあるけど、残りの1週間みんなで協力して、文化祭に臨んでください</p>	<p>・少し落ち着かない雰囲気</p> <p>・時間が残り少ないことで、生徒にも焦りの気持ちが見える</p> <p>・こんなことで問題を解決できるのかなあとあまり期待していない雰囲気</p>  <p>どんなふうにアイデアを考えたらよいか分からない</p> <p>・観点を与えると、アイデアが少しずつ出てきた</p> <p>・どの班も話し合いが活発になってくる</p> <p>~~~~~</p> <p>今までの悪かったことが解決できそう うれしかった 合唱はもっとうまくいきそうな気がした</p> <p>~~~~~</p> <p>・まとめの話をしている間は、静かに聞いている</p>	<p>・活動の意義</p> <p>・ルールの説明</p> <p>・実現がむずかしいとか無理などと思わない。とにかくアイデアを出す</p> <p>・否定したりバカにしない</p> <p>・基本的スキルの確認</p> <p>・机間巡視しながら、考えるポイントを与える</p> <p>・振り返りシートの記入</p> <p>・教師による評価</p>

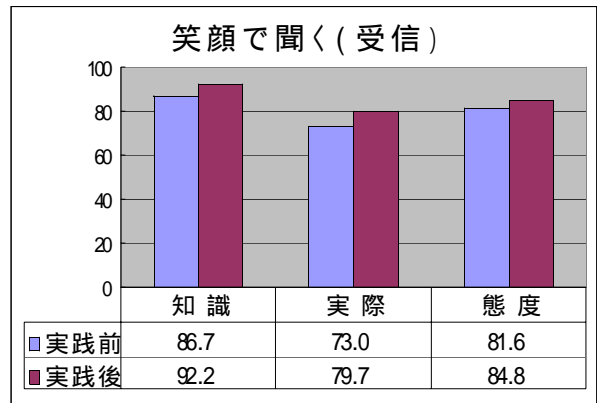
(3) 活動の分析と考察

ア コミュニケーション・スキルを位置付けた活動場面について

(ア) 「感じる力」の育成状況

「笑顔で聞く」スキル

【図13】は「笑顔で聞く」スキルについて、実践前後のアンケートの結果を示したものである。「友達の話をして、にこにこした表情で聞くと、友達もうれしそうだ(知識)」が5.5ポイント、「自分は、友達の話をしてにこにこしながら聞いている(実際)」が6.7ポイント、「自分は、友達の話は笑顔で聞こうと思う(態度)」が3.2ポイント、肯定的にとらえる割合が増えた。

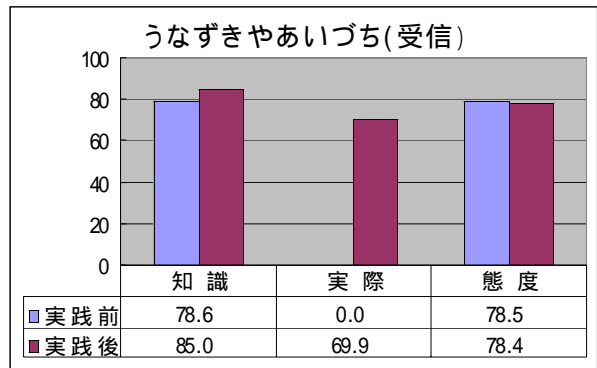


【図13】笑顔で聞く 実践前 N=159  
実践後 N=160

これは、活動をとおして、「笑顔で聞くスキル」をくりかえし指導したことで、生徒が相手の笑顔から感情を読み取り、自分の態度につなげて考えることができるようになり、「相手の話を笑顔で聞くと相手もうれしそう」「自分もそうされてうれしかったので笑顔で聞こうと思う」と、肯定的な感想をもつ生徒が増えたためである。このことより、「笑顔で聞く」スキルは定着してきたととらえる。

「うなずきやあいづちをうちながら聞く」スキル

【図14】は、「うなずきやあいづちをうちながら聞く」スキルについて、実践前後のアンケート結果を示したものである。「うなずいたり、あいづちをうちながら聞くと友達もうれしそうに話す(知識)」については、肯定的な割合が6.4ポイント増えた。



【図14】うなずきやあいづちをうちながら聞く 実践前「実際」のデータなし 実践前 N=159  
実践後 N=160

実践前に比べると、知識に関して肯定的にとらえる生徒が増えたのは、実践をとおして、「うなずいたりあいづちをうったりしながら相手の話を聞くと、相手もうれしそうに話すことが分かった」ためと考える。

一方、「うなずいたりあいづちを打ちながら聞こうと思う(態度)」を否定的にとらえた生徒は、活動後の感想で「わざとらしい」とか、「同じ言葉のくりかえしだったので、つまらなかった」と述べている生徒がいたことから、「大げさなうなずきやわざとらしいあいづち」「同じあいづちを繰り返す」ことは、不快な感情を抱かせてしまう場合があることが分かった。表現の仕方に課題はあるが、「うなずきやあいづち」のスキルによって相手もうれしい気持ちをもつことが分かった生徒が増えたといえる。

「表情（視線を向けて聞く、話す、表情を見る、身体を向けて聞く、話す）」に関するスキル

【図15】は、「表情に関する」スキルについて、実践前後のアンケート結果を示したものである。「気持ちが変わると表情に表れる（知識）」が8.6ポイント「友達の表情から気持ちを察する（実際）」が4.1ポイント、肯定的にとらえる割合が増えた。

これは、「視線を相手に向ける」「身体を向ける」ことで表情を観察し、相手の表情から気持ちを察することができることが分かった生徒が増えたためと考える。「友達の表情を見ながら、言い方を考える（態度）」は5.4ポイント肯定的な割合が下がった。

これは、活動後の生徒の記述から「相手の顔を見るのがはずかしかった」という感想が多かったことから、直接視線を合わせられなかったためと考える。

活動を男女で行うことが多かったため、視線を向けることがはずかしかったと感じた生徒が増えてしまったと思われる。

感情が表情に表れることが分かった生徒の割合が増え、実際に表情から気持ちを察しようとする生徒も増えていることから、「表情に関する」スキルは定着してきているととらえる。

また、活動中の生徒の表情や態度を観察し、実践概要の中で紹介したように、基本的スキルを学習させる過程で、相手の表情や態度から、相手の感情や欲求などの情報を感じる反応が観察できた。

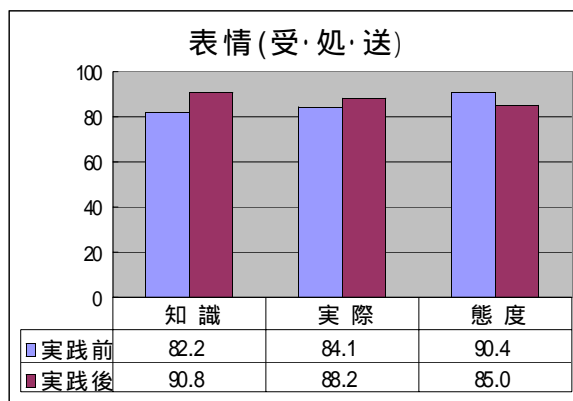
活動のはじめや終わりの場面で、教師の指示を聞かずに活動を始め、しばらくざわざわと騒いで、なかなか集中できなかった生徒が、活動が進むにしたがって、教師の指示に視線を向けて聞くようになり、活動に素早く移れるようになってきた。

お互いに遠慮し合い、なかなか向き合おうとしなかった生徒が、活動が進むにしたがって、顔を見合わせてもあまり違和感なく向き合えるようになってきた。これらの分析とスキルの定着状況から「感じる力」は育成されていると考える。

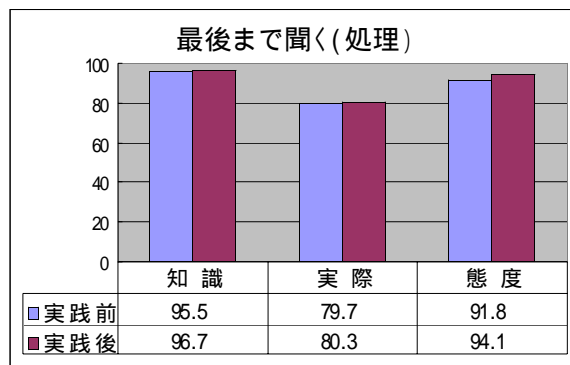
(1) 「気付く力」の育成状況

「最後まで聞く」スキル

【図16】は「最後まで聞く」スキルについて、実践前後のアンケート結果を示したものである。「最後まで聞くことは話を理解する上で大切なこと（知識）」が1.2ポイント「相手が話し終わるのを待ってから、自分の考えを言っている（実際）」が0.6ポイント「友達の話を分かるために最後まで聞こうと思う（態度）」が2.3ポイント肯定的にとらえる割合が高くなったが、基本的スキルの学習前から、話を最後まで聞き、相手を理解しようとする態度は身に付いていると見ることができる。



【図15】表情に関する 実践前 N=159  
実践後 N=160



【図16】最後まで聞く 実践前 N=159  
実践後 N=160



### 「傷つけない表現」スキル

【図17】は、「傷つけない表現」スキルについて、実践前後のアンケート結果を示したものである。

「使い方によっては友だちを傷つける言葉がある(知識)」が10.1ポイント肯定的な割合が高くなっているが、「ウザイ」「ダサイ」という言葉をよくつかっている(実際)」が2.4ポイント、「傷つく言葉は使わないようにする(態度)」が0.4ポイント「実際」「態度」については低くなった。活動に「バカ・うせろ・くさい・きもい・ウゼエー(うぜーし)(うぜええ)」などを取り上げたため、生徒は傷つく言葉がたくさんあることに気付き、つい言葉になって出てしまうのではないかという正直な不安から出た気持ちであると考えられる。

活動をとおして、どんな言葉が傷つける言葉なのかを知ることができ、実際に使わないようにしていると答えた生徒の割合が増えたことより、「傷つけない表現」スキルは、定着してきているととらえる。(「実際」は逆転項目のため「傷つく言葉は使わない」割合が高くなっている。)

### 「明るいあいさつ(話し方)」スキル

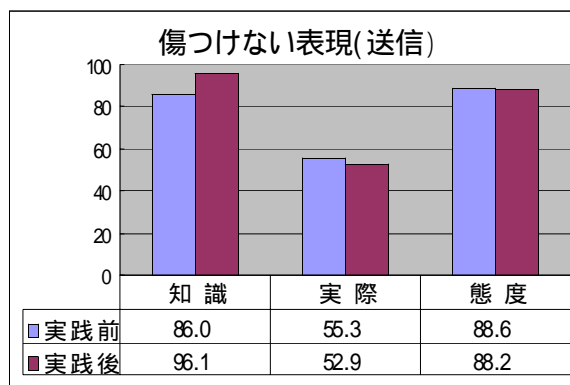
【図18】は「明るいあいさつ(話し方)」について、実践前後のアンケート結果を示したものである。

「明るくあいさつをすると、お互いによい気持ちになれる(知識)」が0.1ポイント、「友達と明るいあいさつをしている(実際)」が4.7ポイント、「気持ちよく話をするために友達と明るくあいさつをしたい(態度)」が0.4ポイント、実践後、肯定的にとらえる割合が増えている。

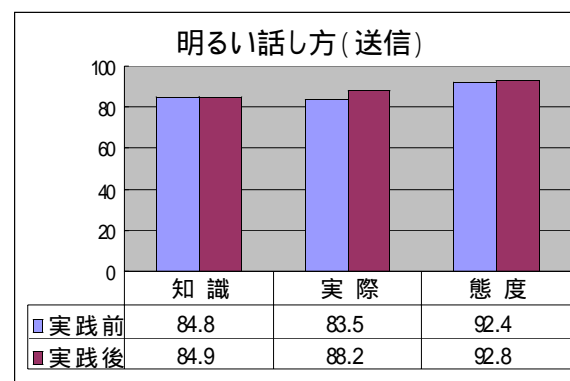
中でも「明るくあいさつをしている(実際)」の割合が高くなった。活動をとおして、「明るくあいさつをすることで、相手も明るく答え、話しやすくなった」と感じた生徒が増えたためである。

実際に明るくあいさつをしている生徒の割合が増えたことより、「明るいあいさつ(話し方)」のスキルは定着してきているととらえる。

生徒は、振り返りシートを使って活動中の自分の感じたことを、仲間と話し合うことで、仲間の多様な気持ちに気付ける生徒が増えてきた。「あいこジャンケン」「アドジャン」の活動後の気持ちを振り返る場面では、「楽しかった」「うれしかった」という活動に対する感想が多かったが、活動が進むにしたがって、「相手に自分のことを知ってもらえたようでうれしかった」「相手にもっと自分のことを知ってもらいたいと思った」など、仲間とのかかわりから感じた気持ちの記述が増えてきた。このことより、「気付く力」は育成されてきていると考える。



【図17】傷つけない表現 実践後 N=159  
実践後 N=160



【図18】明るいあいさつ 実践前 N=159  
実践後 N=160

(ウ) 「基本的スキル」の定着状況

「質問しながら聞く」スキル

【図19】は「質問しながら聞く」スキルについて、実践前後のアンケート結果を示したものである。「友達の話を理解するためには、分からないところは質問すればよい(知識)」が3.7ポイント「友達と話しているとき、分からないことは、質問をしている(実際)」が15.9ポイント「友達の話を理解するために、質問しながら聞こうと思う(態度)」が8.2ポイント肯定的な割合が低くなった。要因として、形式的な質問をする活動が多かったために、「同じ質問のくりかえしでつまらなかった」などの感想を述べる生徒もあり、「質問しながら聞く」活動の流れに課題があったと考える。

また、「最後まで聞く」スキルが定着することにより、生徒は「質問すること」は「最後まで聞くこと」と逆のとらえ方をしたため、このような割合になってしまったと考える。

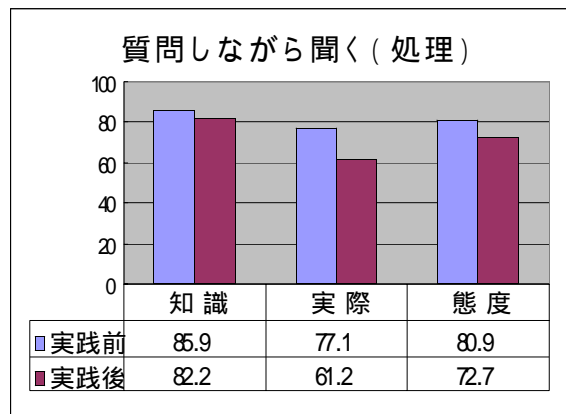
これらの結果から、「質問しながら聞く」スキルを扱った活動には、質問することの意義のとらえさせ方に課題があり、「質問しながら聞く」スキルの定着が十分には図られていないと考える。

「ていねいな話し方」スキル

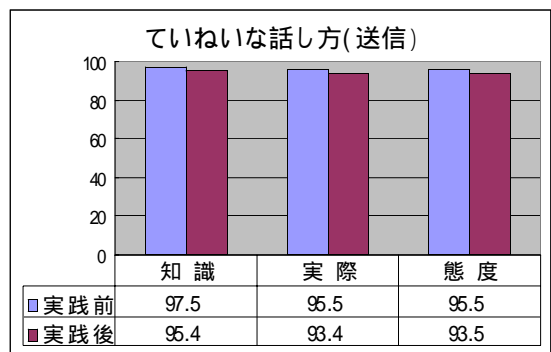
【図20】は、「ていねいな話し方」について、実践前後のアンケート結果を示したものである。

「年上の人にはていねいな言い方をすることが必要だ(知識)」が2.1ポイント、「年上の人と会話するとき、敬語などでていねいな言葉を使う(実際)」が2.1ポイント、「話す相手によって、ていねいな言い方をしたい(態度)」が2.0ポイント肯定的な割合が下がっている。実際の活動場面で「いつもとちがうので何となく変だった」「何か変な感じがした」と感想を書いている生徒が見られた。

「アドジャン、自己紹介」や「他己紹介」の活動で、「ていねいな話し方で紹介しよう」と指導したが、「ていねい」を普段とちがう言葉のようにとらえてしまい、違和感を感じてしまったためではないかと考える。また、逆にスキルを実際に行ってみたら、「自分ではていねいだ」と思っていたことが、そうではなかったことに気がついたために、このような結果になって表れたと考える。



【図19】質問しながら聞く実践前 N=159  
実践後 N=160



【図20】ていねいな話し方 実践前 N=159  
実践後 N=160

(4) 担任の指導実践に対する意識について

【表6】指導実践後の担任の感想

生徒の変容について	1組	はじめは、にこりともせず一言も話さず終わった生徒が、活動をするたびに、少しずつ口を開くようになった。感想を書くようになった。休み時間に「アウチ」と言って友達と指を合わせ、担任にも「アウチ」と言ってきたりする生徒がいた。生徒は活動を楽しみにしていた
	2組	話をしなかった生徒同士が、少しずつ話をするようになった
	3組	言葉遣いを気にする生徒がふえた
	4組	相手に視線を向けながら聞く、話す生徒が増えた。前向きな発言が多くなってきたと感じる。失敗をすごく恐れる生徒たちだったが、失敗した人へ冷たい視線ではなく、励ます雰囲気を感じるようになった
	5組	友達が少ない生徒が、多くのクラスメイトと交流できた。意外と無理せず、自然にとけ込めていた。話を最後まで聞くという意識が高まった
コミュニケーション・スキルを位置付けた活動について	1組	ゆっくりと時間を確保して展開すれば、より効果的だ
	2組	継続して行えたことで、効果が得られたと思う。時期が少し忙しい時期だったのが残念だった
	3組	時間の配分等工夫するのを感じた
	4組	エンカウンター、ソーシャルスキルなど、事前の準備をすることの大切さを私自身再確認した。ショートエクササイズは、使うタイミングが難しいなあと思っていたが、ちょっとした工夫で取り入れられると思った
	5組	指導者がどういう雰囲気で作るのかによって、効果が大きく変わると感じる。リラックスさせてもあまりハメをはずさせない雰囲気作りが求められると思う。入学してすぐの時期か、ある程度人間関係が固まった時期もチャンスかもしれない

担任は、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動を実践して、生徒のかかわり方が少しずつ変容している様子を【表6】のように記述した。担任は、自ら指導実践にあたることで、生徒の変容を知り、活動の有用性を認識した。

また、活動に対しても、時間に対する課題、活動の時期について課題をあげているが、活動に対する意識は高く、基本的スキルを身に付けさせる働きかけの有用性を認めている。

以上の(1)から(4)の分析と考察から、教師間の共通理解を基盤として、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動場面の工夫は、生徒一人一人のコミュニケーション能力を高めるために有効だったと考える。

6 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助の在り方に関する研究のまとめ

手だての試案に基づく指導実践で成果と課題として明らかになったのは、以下のとおりである

(1) 成果

ア 教師間の共通理解を基盤とした取り組みについて

教師の共通理解を作る段階で、資料としてQ-Uの分析結果を提示した。各学級共通の資料を使うことで、指導の観点が明確になり活動の意義を共有することができた。また、活動細案を提示することで、短い時間の中で指導のポイントを確認することができた。

なにより、生徒の実態に対して学年の教師が同じ方向に、同じ指導をしようとする意識は、生徒の教師に対する信頼感につながった。どの学級も活動に対して前向きな姿勢を感じ、活動を楽しみにしてくれる生徒がたくさんいた。

今回の実践は「教師と生徒同士がもっとコミュニケーションを円滑に図られるようにしたい」というニーズと生徒の「みんなと楽しく生活するために」というニーズに合った活動だったと



考える。

イ 基本的スキルを身に付けさせる働きを位置付けたことについて

「朝の会」「帰りの会」に基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けたことにより、生徒は、スキルの大切さを感じ、これからの生活の中でも生かしていこうとする意欲に結びついた。生徒は、活動後に「友達や人とのコミュニケーションにおいて、大切なことがなんなのか知ることができてよかった。笑顔で活動できたので楽しかったです。この活動で学んだことをこれからの生活に生かしていきたいです」「この2週間の活動で、仲間と少し話しやすくなったし、とても楽しく活動できたので、活動が終わっても継続して行っていきたいと思います」と感想を記述した。スキルの学習が仲間との関係を積極的につくっていきこうとする生徒の意欲にまで結びついたことは大きな成果であった。

また、継続して基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動を行ったことによって、生徒は、自己の気持ちを振り返り、他者の気持ちを考えられるようになってきた。「前よりみんなが聞いてくれるような気がする。自分も言葉遣いを気にして話せるような感じがしました」「2週間の活動で、人の気持ちをよく考えて行動したり、しゃべったりすることが大切だと思った。人の傷つく言葉は使わないようにしたいと思った」などの感想は、活動をとおして身に付けたスキルによって、相手の情報をつかみ、自分の気持ちを伝えられるようになってきた成果だと考える。

(2) 課題

ア 教師間の共通理解を図る段階をさらに工夫する必要がある

教師間の共通理解を図る段階で、資料の提示の仕方をさらに工夫したい。実態調査やQ-Uの分析から得られた資料を提示する段階で、資料の整理や説明の仕方をもう少しいねいに時間をかけて行う工夫を考えたい。

イ 活動場面の介入の仕方について研究する必要がある

実践段階では、活動に夢中になりすぎて、なかなか活動をやめなかったり、活動中に教師の指示を聞けず、十分に活動のねらいを達成できなかった生徒も数名いる。「こんな時にはこんな対応を」と活動案に示したが、短い時間の中で素早く介入するには、教師間でエクササイズの研究を組織するなど、教師の指導力を高めることが必要である。

ウ エクササイズの精選を図る必要がある

エクササイズの内容や方法について検討し、さらに効果的なエクササイズの在り方を工夫する必要がある。

研究のまとめと今後の課題

1 研究のまとめ

本研究は、教師間の共通理解を基盤にしながら、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動を進め、学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高めるための指導・援助の在り方を明らかにし、教育相談の充実に役立てようとするものである。そのために学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する基本構想に基づき手だての試案を作成し、指導実践をとおして手だての試案の有効性を検討してきた。その結果、成果として得られたことは次のことである。

(1) 生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助の在り方についての基本構想の

## の立案

学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助の在り方について基本的な考え方として、「相手の情報を正しく受けとめ、正確に伝える力」の構成要素を「感じる力」「気付く力」の2つの構成要素でまとめた。また、文献を基に本研究にコミュニケーション・スキルを用いることの意義を明らかにし、コミュニケーション・スキルを位置付けた活動場面の展開を構想し、研究の基本構想を立案することができた。

### (2) 基本構想に基づく実態調査及び調査結果の分析と考察

基本構想に基づき、コミュニケーション・スキルを位置付けた活動場面を工夫する手だてを取り入れるにあたり、生徒のコミュニケーションにおける実態を把握し、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動内容を設定することができた。

### (3) 基本構想に基づく手立ての試案の作成

基本構想及び実態調査結果に基づき、日常の活動場面に位置付ける手立ての試案を作成することができた。

### (4) 指導実践及び実践結果の分析と考察

手立ての試案に基づき、活動案を作成し、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動を行い、活動で生徒の変容及び円滑なコミュニケーションを図るための構成要素の育成状況について分析と考察を行った。その結果、手だての試案が円滑なコミュニケーションを図ることができる生徒の育成に有効であることが確認できた。

### (5) 学級における生徒一人一人のコミュニケーション能力を高める指導・援助に関する研究のまとめ

教師間の共通理解を基盤としたコミュニケーション・スキルを位置付けた活動は、生徒のコミュニケーション・スキルを高め円滑なコミュニケーションを図れるようになるために有効であることが確認できた。

## 2 今後の課題

この研究では、教師間の共通理解を基盤としたコミュニケーション・スキルを位置付けた活動は、生徒が基本的スキルを身に付け、円滑なコミュニケーションを図れるようになるために有効であることを明らかにすることができた。しかし、次の点については、さらに検討していく必要があると思われる。

### (1) 生徒一人一人のコミュニケーション能力を高めるために、コミュニケーションにおける日常場面で、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動が、授業にどのように生かすことができるかを明らかにする。

### (2) 年間計画の中で、コミュニケーションにおける日常場面をより具体化し、基本的スキルを身に付けさせる働きかけの活動を計画的に位置付け活用する。

## これまでの研究を振り返って

本研究は、日常の活動の中にコミュニケーション・スキルを位置付けた活動場面を取り入れ、生徒一人一人のコミュニケーション能力を高め、学校生活の充実を図ろうとするものである。そのため、教師の共通理解を基盤として、基本的スキルを身に付けさせる働きかけを位置付けた活動を行った。今後はさらに実践結果の分析を深め、授業場面、学校生活全般にわたって有効活用できるように検討・改善を加えていきたい。

<おわりに>

長期研修の機会を与えていただきました関係諸機関の各位並びに所属校の諸先生方と生徒のみなさんに心から感謝申し上げ、結びのことばといたします。

【引用文献】

- ・ 國分康孝 (2001), 『現代カウンセリング事典』, 金子書房, p207
- ・ 堀江耕治 (2003), 『教師 - 生徒の関係とコミュニケーションに関する考察』, 愛知県総合教育センター, pp. 2-3
- ・ 山本多喜司 (1991), 『発達心理学事典』, 北大路書房, p105

【参考文献】

- ・ 相川 充(2000), 『人づきあいの技術 - 社会的スキルの心理学』, サイエンス社
- ・ 河村茂雄(2006), 『Q-Uによる学級経営スーパーバイズ・ガイド』, 図書文化
- ・ 河村茂雄(2005), 『ここがポイント学級担任の特別支援教育  
-個別支援と一斉指導を一体化する学級経営-』, 図書文化
- ・ 河村茂雄(2001), 『グループ体験による学級経営育成プログラム』, 図書文化
- ・ 國分康孝(2004), 『エンカウンターで学級が変わるショートエクササイズ集』, 図書文化
- ・ 佐藤正二・相川充(2005), 『ソーシャルスキル教育』, 図書文化
- ・ 相馬誠一(2006), 『学級の間人関係を育てるアプローチ』, 学事出版
- ・ 田上時子(2000), 『子どもとのコミュニケーションスキル』, 築地書館
- ・ 多田孝志 (2004) 「二一世紀に必要なコミュニケーションとは」,  
『児童心理』 7月号, 金子書房pp. 1-9
- ・ 西村志信(2003) 「コミュニケーション能力の育成の授業」  
『月刊教育相談』 11月号, ほんの森出版 pp. 24-31
- ・ 星野欣生(2004), 『人間関係づくりトレーニング』, 金子書房
- ・ 諸富祥彦(2004), 『エンカウンターこんなときこうする!』, 図書文化
- ・ 諸富祥彦・浅井 好(2005), 『学級づくりを極める 40のコツ』, 教育開発研究所
- ・ 吉澤克彦(2004), 『中学校学級づくり構成的グループエンカウンター  
エクササイズ50選』, 明治図書

学級における生徒一人一人のコミュニケーション  
能力を高める指導・援助に関する研究

- コミュニケーション・スキルを位置付けた  
活動場面の工夫をとおして -

# 展開案・活動細案・シート集



平成19年1月10日  
長期研修生  
所属校 釜石市立釜石中学校  
氏名 吉田均

## 目次

	基本的スキルの価値・背景となる理論・技法	P 1
1	オリエンテーション	P 2
2	「あいこジャンケン」	P 3
3	「あいこジャンケン」	P 5
4	「アドジャン」	P 8
5	「そうですね」	P11
6	「ムシムシゲーム」	P14
7	「うんうん・なるほど」	P17
8	「好きなもの、好きなこと」	P20
9	「アドジャン・話の種」	P24
10	「アドジャン・自己紹介」	P27
11	「アドジャン・話の種」	P31
12	「アドジャン・他己紹介」	P34
13	「アドジャン・話の種」	P37
14	「アドジャン・他己紹介」	P40
15	「ふわふわ言葉とちくちく言葉」(朝の会)	P43
16	「ふわふわ言葉とちくちく言葉」(帰りの会)	P46
17	「すごろくトーキング」	P50
18	「文化祭に向けて」	P54

### 【参考文献】

# 基本的スキルの価値・背景となる理論・技法

活動名・活動場所(時間)				基本的スキル	基本的スキルの価値・ねらい	背景となる理論・技法
		ページ				
1	オリエンテーション	学年集会 15分	P.2	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="writing-mode: vertical-rl; margin-bottom: 20px;">視線・身体を向けて聞く・笑顔・うなずき・あいづち</div> <div style="writing-mode: vertical-rl; margin-bottom: 20px;">最後まで聞く・質問しながら聞く・表情</div> <div style="writing-mode: vertical-rl;">視線・身体を向けて話す・ていねいな話し方・傷つけない表現</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>活動の目的を知る</li> <li>リレーションづくり</li> </ul>	スキンシップ、かかわり行動
2	「あいこじゃんけん」	帰りの会 5分	P.3		<ul style="list-style-type: none"> <li>担任と生徒とのリレーションを深められる</li> <li>気持ちを合わせる難しさや合ったときの心地よさを体験できる</li> </ul>	かかわり技法
3	「あいこジャンケン」	朝の会 7分	P.5		<ul style="list-style-type: none"> <li>生徒同士のリレーションを深められる</li> <li>気持ちを合わせる難しさや合ったときの心地よさを体験できる</li> </ul>	かかわり技法
4	「アドジャン」	帰りの会 8分	P.8		<ul style="list-style-type: none"> <li>相手を意識して同じ数を出そうとすることで、他者とかがわる楽しさを味わうことができる</li> </ul>	系統的脱感作法
5	「そうですね」	朝の会 8分	P.11		<ul style="list-style-type: none"> <li>話を受容的に聞いてもらう心地よさを体験できる。</li> </ul>	受容
6	「ムシシゲーム」	帰りの会 8分	P.14		<ul style="list-style-type: none"> <li>話を聞いてもらえないさみしさを体験できる。無視するつらさを体験できる</li> </ul>	ホリスティック教育 カウンセリング、ソーシャルスキル
7	「うんうん・なるほど」	朝の会 10分	P.17		<ul style="list-style-type: none"> <li>受容的に聞いてもらう安心感を体験できる</li> </ul>	受容、応答
8	「好きなもの、好きなこと」	帰りの会 10分	P.20		<ul style="list-style-type: none"> <li>相手に質問しながら聞くことで、相手に親しみをもつことができる</li> <li>質問されながら聞いてもらう心地よさを体験できる</li> </ul>	質問、応答、繰り返し
9	「アドジャン・話の種」	朝の会 8分	P.24		<ul style="list-style-type: none"> <li>自己開示をすることで、相互理解ができる</li> </ul>	自己開示
10	「アドジャン・自己紹介」	帰りの会 10分	P.27		<ul style="list-style-type: none"> <li>自己紹介の内容を考え、ていねいな話し方で伝えることで、より自己開示の方法が分かる</li> </ul>	自己開示、受容
11	「アドジャン・話の種」	朝の会 8分	P.31		<ul style="list-style-type: none"> <li>自己開示をすることで、相互理解ができる</li> </ul>	自己開示
12	「アドジャン・他己紹介」	帰りの会 10分	P.34		<ul style="list-style-type: none"> <li>紹介してくれた人への親しみをもつことができる</li> </ul>	自己開示 傾聴技法
13	「アドジャン・話の種」	朝の会 8分	P.37		<ul style="list-style-type: none"> <li>ペアを変えて活動することで、相互理解できる仲間を増やすことができる</li> <li>自分の情報を知ってもらう心地よさを体験できる</li> </ul>	自己開示
14	「アドジャン・他己紹介」	帰りの会 12分	P.40		<ul style="list-style-type: none"> <li>自分のことを紹介されることで、話してくれた人を身近に感じることができる</li> <li>ペアを変えることで、相互理解できる仲間が増える</li> </ul>	自己開示 傾聴技法
15	「ふわふわ言葉とちくちく言葉」	朝の会 8分	P.43		<ul style="list-style-type: none"> <li>言葉によって気持ちがあたたかくなるととき、気持ちが落ち込むときがあることが分かる</li> <li>友だちにどんな言葉をかけたらいかがかわかる</li> </ul>	ホリスティック教育 カウンセリング、ソーシャルスキル
16	「ふわふわ言葉とちくちく言葉」	帰りの会 14分	P.46			
17	「すごろくトーク」	帰りの会 15分	P.50		<ul style="list-style-type: none"> <li>班の仲間と楽しく会話することで、人前で話す練習の機会になる</li> </ul>	自己開示、傾聴技法
18	「文化祭に向けて」	学活 45分	P.54		<ul style="list-style-type: none"> <li>文化祭に向けて（ねらい）学級の力を集結し、文化活動を向上させる具体的な取り組みをする</li> </ul>	ブレインストーミング

1

# オリエンテーション

ねらい

2週間の活動をすると、今よりちょっと友達と関係が良くなり、話しやすくなったと感ずることができると

学年集会  
15分

## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入	学年集会隊形で集合 1 教師からの話を聞く ・紹介を受けて自己紹介をする	生徒との出会いを肯定的に話して いく中で、教師の願いを伝える
展 開	2 これからの活動についての見通しを持つ  何のための活動かの説明を聞く  いつまで、どこで、だれが、なにをするのか 説明を聞く  活動を通して、どんなことが変わって行くの か説明を聞く  活動中に注意してほしい点を聞く  3 話を聞く姿勢についてポイントを聞く  4 「アウチ」でよろしく ・転校生を紹介後仲間作りのエクササイズを行 う	簡潔にわかりやすく伝える  みんなが仲良く学校生活を過ごし て欲しい 2週間、学級で担任の先生に協力 してもらって、朝の会や帰りの会、 学活の時間に、学級の友達と関わ る活動をしていく 友達との関係が良くなり、話しや すくなったり関わりやすくなっ たりする活動であることを伝える 活動の注意点を話す ・指示を良く聞いて、ルールを良く 理解すること ・活動は、一生懸命楽しんで参加し て欲しいこと ・感じた気持ちを素直に話して欲し いこと 話を聞くときのルールについて確 認する ・身体を話し手に向ける ・視線を向ける ・うなずきながら聞く ・視線を向ける
終 末	5 教師の活動への期待を聞く	活動への意欲を期待する話をする ・活動は楽しく、真剣に



### <教師のモデリングの例>

みなさん、こんにちは。・・元気のいいあいさつをありがとう。  
私の名前は、 といいます。私は、地元の出身で現在 歳。  
4人家族です。  
私は「みんなが、学校生活をより楽しく有意義にするためにはどうしたら  
いいか」ということをいつも考えています。  
今日から2週間、担任の先生方に協力をいただき、朝の会や帰りの会、  
学活の時間に学級の友達と関わる活動をしていきます。  
この活動をすると、今まであまり話したことがなかった人とも、すこし  
話しやすくなったと感ずることができると。  
ルールをよく理解し、活動は思いっきり楽しんでほしいと思います。  
そして、その時感じた気持ちを素直に聞かせて欲しいと思います。



2

# あいこジャンケン

ねらい

担任と生徒とのリレーションづくり  
ジャンケンがあったときの心地よさを体験する

帰りの会  
5分

基本的スキル：視線を向けて聞く、身体を向けて聞く

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 本時のねらいを知る  ジャンケンがあったとき、どんな気持ちになるか体験する	明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる
展開 3	2 内容を理解する 説明を聞く  先生が「グー、チョキ、パー」のどれかを出すから、身体を向けて、よく先生の顔を見て・・・ モデルを示しながら、ポイントを確認する	身体を向けて、視線を合わせて、ジャンケンをすることをおさえる  教師から視線を合わせるように全体を見回す
	3 実際に活動する ポイントに気をつけて活動する みんなの視線を感じてきた。2回目をやるよ。身体を向けて、ジーと先生の顔を見て。最初はグー、ジャンケン、ポン	基本的スキルに気をつけさせる
		集中していない生徒への声かけ
終末 1	4 振り返る 活動の評価を聞く（教師から） 身体向けて、真剣な表情で見てくれると、それだけでうれしい気持ち あいこにならなくとも、それだけでうれしい気持ち	受容的な受け止め方で話す  活動の意欲と視線を向けていたかという部分を評価する あいこにならなかった生徒への配慮 ・教師の気持ちを話す

## こんな声かけを！

めんどくさい、やりたくないという雰囲気を感じた生徒には

- ・先生は、クラスが1つのことをやるということは、大切なことだと思います
- ・先生は、みんなから元気をもらいたい  
など先生を主語にしたという話し方で、活動に参加をうながして見てください

それでも、やりたがらない場合は

- ・そうか、先生は今残念な気持ちだな。・・・参加しなくなったら途中からでもいいからな  
など、参加しない自由も認めつつ活動をうながし、途中からの参加も認めることを伝えてください

夢中になっている生徒、はめを外しすぎてさわがしい生徒には

- ・「さあ準備はいいかな、これは先生の顔を見て気持ちを感じる事が大事なんだ」と集中させる

活動を妨げるような騒ぎ方をする生徒には




- ・先生は今すごくいやな気持ちなんだ。残念な気持ちなんだ  
という先生を主語にして、先生の気持ちを伝えてみてください





## 2 「あいこジャンケン」活動細案

### 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入  1	<p>T：これから朝の会や帰りの会でみんなが仲良くなるための活動をしていきます</p> <p>早速、今日の活動です。今日は「あいこジャンケン」という活動ですが・・・、みんなの顔を見るとちょっと緊張している感じがしますね、今日はじゃんけんをする活動なので、練習をしてみますか。では、先生の合図の合わせて1回だけ隣の人とちょっとじゃんけんをしてみます</p> <p>準備はいいですか？最初はゲー、ジャンケン、ポン</p> <p>いいタイミングだね</p> <p>では、今から30秒。先生がやめというまで隣の人と「ひたすらじゃんけん」をします</p> <p>よーい、スタート</p> <p>・・・30秒（やめてください）</p>	<p>教師から自己開示をしながら、楽しい雰囲気作りをする</p>  <p>30秒「ひたすらじゃんけん」をさせる</p>
展 開  3	<p>T：みんな楽しそうだね。では、本番。「あいこじゃんけん」のやり方の説明をします</p> <p>まず、先生の方に身体を向けて、視線を集めます</p> <p>最初はゲー、ジャンケン、ポンで先生とジャンケンをします</p> <p>みんなは、先生と気持ちを合わせてあいこになるように出してください。これを、3回繰り返します</p> <p>質問はないですか？</p> <p>T：じゃやってみるよ。体を向けて、よく先生の顔を見て、最初はゲー、ジャンケン、ポン</p> <p>T：あいこの人は手をあげて（挙手） 人だったね</p> <p>2回目の準備はいいかな、これは先生の顔を見て気持ちを感じる事が大事なんだ</p> <p>みんなの視線を感じてきたぞ。2回目やるよ</p> <p>身体を向けて、ジーと先生の顔を見て</p> <p>最初はゲー、ジャンケン、ポン！</p> <p>・・・3回目繰り返し</p> <p>T：あいこの人は何人？（挙手） 人もいたか</p> <p>それでは、3回のうち何回あいこになったか聞いてみます</p> <p>2回の人？ 人。3回の人。 人</p> <p>1回の人。 人。・・・0回の人。 人</p>	<p>ルールの説明をする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身体を向ける</li> <li>・視線を向ける</li> </ul> <p>・あいこになるようにだす</p>  <p>スキルの指示をする</p> <p>スキルの指示を繰り返す</p> 
終 末  1	<p>先生ね、今の活動中に気がついたことがあったんだ。みんなが先生の指示を聞いて、真剣な表情で見てくれていると思うと、なんだかうれしくなったよ</p> <p>あいこにならなくても、みんな見てくれているだけで、あたたかな気持ちになってきたよ</p> <p>ありがとう</p>	<p>教師による評価</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・スキルをしたら、 な気持ち</li> </ul> <p>あいこにならなかった生徒への配慮</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・あいこにならなくてもあたたかな気持ち</li> </ul>

3

## あいこジャンケン

ねらい

生徒同士のリレーションづくり  
ジャンケンがあったときの心地よさを体験する朝の会  
7分

基本的スキル：視線を向けて聞く、笑顔で聞く、身体を向けて聞く、話す

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る	振り返りシートを渡す あかるい話し方で活動の雰囲気作りをする 前回の活動の振り返りをする
	話し手に身体を向ける、笑顔で視線を向けて話を聞こう	
展開 4	2 内容を理解する 説明を聞く	活動の流れを確認する
	あいこジャンケンをとなりの人とやってみよう	
	モデルを見ながらポイントを確認する 身体は相手に向いてますか？笑顔で、視線を向けて30秒。よーいスタート	話し手に身体を向ける 笑顔で、視線を向けることを確認する
4	3 実際に活動する	基本的スキルに観点を置いて、活動を観察する
終末 2	4 振り返る 振り返りカードに記入する 感想を話し合う 発表する 教師によるまとめを聞く	話し合いの態度を観察する ・身体を向けているか ・笑顔で、視線を向けているかなど 振り返りのポイントで評価する
	話し手に身体を向ける、笑顔で視線を向けて話し合っている様子は、とても楽しそうでしたよ	
		帰りの会も、アドジャンの活動をすることを告げる 振り返りシートを回収する

## こんな声がけを！

- 否定的な感想には、先生は・・・と思う。という形で気持ちを伝えてみてください
- ・そうか、君はあまり楽しくないと感じたんだね。でも、先生は、活動は楽しそうに見えたよ
  - 書き終わらない生徒には、時間がきたら途中でもいいのでやめさせて、話を聞かせる
  - ・活動が終わってから休憩時間を利用して書いて後から提出してね



### 3 「あいこジャンケン」活動細案

#### 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	T：前回の「あいこジャンケン」では、みんなが笑顔で、視線を向けて聞いてくれて先生はとてうれしくなりました。あいこにならなくても、見ていてくれるだけでとてうれしくなりました	「振り返りシート」を渡す 基本的スキルについて、前日の評価をする
展 開 4	T：今朝は、隣の人と「あいこじゃんけん」をします。この活動をするすると相手と気持ちがあった心地よさを感じることができます。はじめに説明するので、先生の方を見てください説明を聞いてから始めます まず、隣の人と椅子を動かして、向かい合います そして、「よろしくお願いします」といって明るくあいさつをします 先生の「よーい、スタート」の合図で、30秒間あいこじゃんけんをします その後、「振り返りシート」に記入します そして、シートを元に、お互いに感じたことを話し合ってもらいます 最後に2人の感想を聞きたいと思います。 質問はありますか？ T：では、始めます。椅子を動かして向き合ってください。 T：「よろしくお願いします」とあいさつをしよう  T：身体は向き合ってますか？笑顔で視線を向けてますか？では、よーい、スタート ・・・30秒 T：はい、やめてください。何回ぐらいあいこになったか聞いてみます。10回以上の人・・・ 1回もあいこにならなかった人は・・・？	活動の流れを確認する 隣の人と向き合う あいさつをする 30秒間「あいこじゃんけん」 振り返りシートに記入する 互いに話し合う 2人発表する 基本的スキルの確認をする ・視線、身体を向ける ・笑顔で 流れに沿って指示をだす
終 末 2	T：では、椅子を戻して「振り返りシート」に記入します。時間は、1分です。始めて下さい ・・・1分後 T：やめてください。「振り返りシート」をもとに2人で話し合います。では、もう一度椅子を動かして、お互いに向き合ってください。笑顔で、視線を向けながら話し合いましょう T：では1分間始めて下さい ・・・1分後 T：やめてください。椅子を戻して、身体を先生に向けて、視線を向けてください。どんなことを話し合ったか聞かせてください。では、くんお願いします ・・・(発表後、拍手。繰り返しもう一人) T：お互いに身体を向ける、視線を向けて聞いたり話したりしている様子は、とても楽しそうに見えました 帰りの会では「アドジャン」という活動をします	記入の様子を見ながら、途中でもやめさせる  話し合いの様子を観察し、基本スキルをどのくらい行っているかをみる  そうか、君は～と思ったんだね。と感想を受けとめる 振り返りのポイントによって評価する 帰りの会の予告 振り返りシートの回収



# 3 「あいこジャンケン」振り返りシート

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

## 1 「あいこジャンケン」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

## 2 相手にからだを向けていましたか

向けていた    どちらかという向けていた    どちらかという向けていなかった    向けていなかった

--	--	--

## 3 相手に視線を向けていましたか

向けていた    どちらかという向けていた    どちらかという向けていなかった    向けていなかった

--	--	--

## 4 笑顔で活動できましたか

笑顔でできた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    笑顔でできなかった

--	--	--

## 5 ジャンケンが合ったとき、どんな気持ちになりましたか


### <実践の振り返りシートの記述から>

- ・とにかく楽しかった。「あっ! あった」と思った
- ・相手とあいこになった時にびっくりしたし、すごいと思いました
- ・必死にやっていたからわからなかったけど「オオッ」って思った
- ・「いきとうごう」してうれしかったと思う。ずっとあいこでおもしろかった
- ・となりの人ともなかなか気が合うのかと思ったし、楽しかったです  
またやりたいです
- ・相手がこう思っているんだということが分かった



基本的スキル：視線を向けて聞く、身体を向けて聞く

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る  話し手に身体を向ける、笑顔で視線を向けて話を聞こう	振り返りシートを渡す あかるい話し方で活動の雰囲気作りをする 前回の活動の振り返りをする
展開 2	2 内容を理解する あいこジャンケンの要領で、グーは1、チョキは2、3本出したら3・・・パーは5 同じ数を出すようにすればよい 説明を聞く モデルを見ながらポイントを確認する  身体は相手に向いていますか？笑顔で、視線を向けて「アドジャン・・・」	活動の流れを確認する  話し手に身体を向ける、笑顔で、視線を向けることを確認する 教師と生徒のモデルで確認する
4	3 実際に活動する 2人組で行う 4人組で行う 先生と全員で行う	基本的スキルに観点をおいて、活動を観察する
終末 4	4 振り返る 振り返りカードを記入する 感想を話し合う(2人で) 発表する 教師によるまとめを聞く 話し手に身体を向ける、笑顔で視線を向けて話し合っている様子は、とても楽しそうでしたよ	話し合いの態度を観察する ・身体を向けているか ・笑顔で、視線を向けているかなど 振り返りのポイントで評価する
3		帰りの会も、アドジャンの活動をすることを告げる 振り返りシートを回収する

## こんな声がけを！

活動に意欲を見せない生徒には

・「どうしたの？調子が悪いのかな？」と身体の調子を気遣う声をかける  
否定的な感想には、教師が「私は～と思う」というメッセージを送る

めんどうくさいなど活動に否定的な生徒には

・「そうか、やりたくないと思っているのか。どうして？」と聞いて見る  
・「つまんない」などと答えたら「そうか、君はつまらないと思っているんだね」  
「先生は、みんなと楽しくやりたいと思っているんだ。それじゃ時間を計る係をやってもらってもいいかな」と声をかけて活動にかかわらせる



## 4 「アドジャン」活動細案

### 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T：朝の会でのおいこジャンケンを行いました。みんなの振り返りシートを見たら・・・ことが書かれてありました。身体を向ける、笑顔で視線を向けることで、聞いてもらっているという気持ちになるのですね</p> <p>今回は、「アドジャン」という活動をしませう</p>	<p>明るい話し方で問いかける</p> <p>スキルにふれているものを中心に2、3紹介する</p>
展 開 4	<p>T：昨日よりちょっと難しいおいこジャンケンといった感じかな？</p> <p>グーは数字の0、人差し指1本は1。2本指は2。3本指は3。4本指は4。5本は5とします</p> <p>そして、ジャンケンポンのかわりに「アドジャン」とかけ声をかけて、2人で同じ数をだすようにします</p> <p>30秒間で何回合ったか、合った回数を数えませう</p> <p>はじめは、前後の2人組で30秒。2回目は、隣の人を含めて前後4人組で30秒行いませう</p> <p>その後に、振り返りシートを使って活動を振り返りませう。となりの人と振り返りシートをもとに話し合ひませう</p> <p>質問はありませんか？</p> <p>ただし、これはルール違反です。同じ数字をずーと出すこと、0,1,2,・・・というように規則的に出すこと。必ず、前と違った数字を出しませう</p> <p>T：こんな感じですか。君ちょっと手伝ってください（先生と生徒でモデルになる）</p> <p>T：ありがとう。イメージできましたか？</p> <p>T：では、2人組から行いませう。前の人は後ろを向いて向き合ってください。・・・30秒スタート</p> <p>T：やめてください。何回合ったか聞いてみます。</p> <p>3回以上の方は？・・・2回は？・・・1回は？・・・0回は？</p> <p>ジャンケンが合うと嬉しくなるね。では、次は4人組で行いませう。となりの人と合わせて4人組を作ってください</p> <p>準備はいいですか？視線をみんなに向けながら気持ちを合わせて、よーいスタート・・・30秒</p> <p>T：はい、そこまです</p> <p>1回でも合った組は？2回？3回？0回？</p> <p>T：最後は、先生とみんなで行いませう。身体をこちらに向けてください</p> <p>T：やり方は一緒ですが、先生と同じ数を出した人はその場にすぐに立って続けてください。合わなかった人は座ったままアドジャンを続けませう。合った時点で立ってください</p> <p>次は時間無制限。全員が立つまで続けませう。質問はありませんか？</p> <p>T：では、行きます。アドジャン。アドジャン・・・</p> <p>（全員が立つまで続ける）</p>	<p>ルールの説明をする</p> <p>グー = 0、人差し指 = 1</p> <p>チョキ = 2。3本 = 3・・・</p> <p>パー = 5と示す</p> <p>「アドジャン」と2人で合わせる</p> <p>30秒で合った回数を記録</p> <p>3回形を変えて行う</p> <p>振り返りシートの記入</p> <p>話し合ひ（シェアリング）</p> <p>ルールの確認</p> <p>スキルの確認</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・視線を向ける</li> <li>・身体を向ける</li> </ul> <p>教師と生徒のモデル提示</p> <p>回数を提示</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1回目2人で</li> <li>・2回目4人で</li> <li>・3回目は先生とみんなで合うまで</li> </ul> <p>スタート前にスキルの再確認</p> <p>0回の生徒の評価</p> <p>「一生懸命合わせようと、視線を交わしていたね」</p>
終 末 3	<p>T：全員と気持ちがあって、今とてもいい気分です。みんなは今日の活動でどんなことを感じましたか。「振り返りシート」にまとめてみましょう。時間は、2分です・・・(2分)</p> <p>T：となりの人と感想を話し合ひてみましょう(1分)</p> <p>T：やめてください。感想を発表してもらいませう。さんお願いします(拍手 2人ぐらい発表)</p> <p>T：先生は、みんなと合わせたいと思って、みんなに視線と気持ちを一生懸命送りませう。全員が合った時は、やったという気持ちになりました</p>	<p>振り返りシートに記入させる</p> <p>話し合ひをさせる</p> <p>書き終わらない生徒には終わってから記入してもらうことを告げる</p> <p>シートの回収をする</p>





4

# 「アドジャン」振り返りシート

年 組 番 名前

## 1 「アドジャン」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

## 2 相手からだを向けていましたか

向けていた    どちらかという向けていた    どちらかという向けていなかった    向けていなかった

--	--	--

## 3 相手に視線を向けていましたか

向けていた    どちらかという向けていた    どちらかという向けていなかった    向けていなかった

--	--	--

## 4 笑顔で活動できましたか

笑顔でできた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    笑顔でできなかった

--	--	--

## 5 同じ数がでたとき、どんな気持ちになりましたか


### <実践の振り返りシートの記述から>

- ・おもしろかったしもっとたくさんの人とアドジャンをやってみたいと思った
- ・次は先生とちゃんと数を合わせたいと思った
- ・なんか、ちょっとだけうれしかった?? ようなきがする?? もうっかい!!
- ・友だちと合うとうれしかった。何回もあって楽しかった
- ・特に4人でやって、1回同じ数になったときは「きせきだ」と思った
- ・すごいと思った。あと気持ちがあったときは、とてもうれしかったです
- ・この人と何回も同じのができるなーとか、これおもしろーいと思いました



5

# そうですね

ねらい

受容的に聞いてもらう心地よさを体験する

朝の会  
8分

基本的スキル：うなずき・あいづち 視線、身体を向けて聞く、笑顔

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る	振り返りシートを渡す あかるい話し方で活動の雰囲気作りをする 前回の活動の振り返り
	話を受容的に聞いてもらう心地よさを体験し、スキルの大切さを理解する	
展開 4	2 内容を理解する 説明を聞く	活動の流れを確認する
	教室内のものを指さし、「あれは ですね」という。聞き手は相手の顔を見て「そうですね」とうなずき、あいづちを打つ	
4	3 実際に活動する 2人組で役割を交代して行う	基本的スキルに観点をおいて、活動を観察する
	モデルを見ながらポイントを確認する 身体を向ける、笑顔で、視線を向けて、「そうですね」とうなずき、あいづちをうちながら相手を見る	
終末 3	4 振り返る 振り返りカードを記入する 感想を話し合う 発表する 教師によるまとめを聞く	話し合いの態度を観察する ・身体を向けているか ・笑顔で、視線を向けているかなど 振り返りのポイントで評価する
	話し合いの時も、笑顔やあいづち、うなずきが見られましたよ	
		帰りの会も、活動をすることを告げる 振り返りシートを回収する

## こんな声がけを!

感想発表の場面で、困ったらこんな語りかけを

T: 「先生と一番気が合った くん」

C1: 楽しかった

T: そうか。楽しかったと思ったんだね。 どんなところが楽しかったと感じたのかな?

C1: 1番先生と気があったところが楽しいと思った

T: そうか。 1番先生と気があったと思ったところが楽しいと感じたんだね。(繰り返し) ありがとう(拍手)

T: じゃ、一回も合わなかった 君。いいかな?

C2: 悲しかった。

T: そうか。 悲しいとおもったんだね。どんなところが悲しいと思ったのかな?

C2: 一回も合わなくて、ちょっと悔しいというか...

T: そうか。 一回も合わないことが悔しくて、悲しいと思ったんだね。ありがとう

次の機会は1回でも合えばいいね(拍手)

一生懸命考えて発表してくれてありがとう。先生に話すときも視線を向けてくれて、気持ち伝わってきたよ。そうか、 と思ったんだね。(受け止める) 先生は と感じたよ(アイメッセージ)

相手の言ったことを繰り返してみるのも1つの手です。「先生は」と自分を主語にすると相手は自分を否定されたという気持ちになりにくいという効果があります





## 5 「そうですね」活動細案

### 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T:「アドジャン」をやって、みんなの感想を見て気がついたことがあります。感想の中に「別に何も感じなかった」と書いてくれた人がいたのですが、それは、やっているとき視線を合わせづらかったのではないかと思います なかなか、お互いに視線を合わすということは緊張するものですね そこで、ちょっと視線をおでこやのどに合わせてみてください。それでも視線を向けたことになりまますからね 昨日のアドジャンの感想に（右の欄に記入）がありました。身体を向ける、笑顔で視線を向けるとお互いに楽しいと感じることができるのですね みんなが笑顔だと、先生も幸せな気分になります。そんな気分を味わいたくて、またまた、違うゲームを考えてきました。その名は「そうですねゲーム」です このゲームを体験すると、話を聞いてもらえたというほっとしたうれしい気持ちを感じることができると思います</p>	<p>あかるい話し方で問いかける</p> <p>&lt;感想&gt; ・同じ数がそろったとき、うれしかった。楽しかった ・同じ数が出たとき、心が通じ合ったような気がした このゲームは話を聞いてくれているというほっとした気持ちになることを告げる</p>
展 開 4	<p>T: まず、ちょっと席を移動してもらいます。男子の列は立ってください。そして、一番前の人は列の後ろへ移動してください 2番目以降の人は1つ席を前に移動してください（ペアの確認） T: では、ジャンケンをして、勝った人は話す役、負けた人は聞く役になります。（ジャンケンをさせる） 話す人の役は、1分間「あれは ですね」と教室にあるものを指さします。例えば「あれは黒板ですね」とか「あれは、机ですね」とか「あれは椅子ですね」とか の中に物の名前をいれてください 聞き役の方は、何を言われても「そうですね」と、相手の顔を見て、うなずきながら笑顔で返事をします。ただし、人のいやがることは言ってはいけません 質問はありますか？では、始めます。よーいスタート ・・・1分間</p>	<p>役割を明確にする</p> <p>「あれは ですね」「そうですね」を繰り返す ・身体・視線を向けてうなずき ・「そうですね」・笑顔</p> <p>例えば、「あなたの顔は変ですね」などはダメ</p> <p>役割を交代させる</p>
終 末 3	<p>T: やめてください。では役割を交代します。・・・1分間 T: やめてください。どうでしたか、全部「そうですね」と言われたときどんな気持ちでしたか、振り返りシートに記入してください。時間は1分30秒です ・・・1分間30秒 T: やめてください。では、振り返りシートをもとにどんな気持ちだったかペアで話し合ってみましょう 時間は1分です。始めてください ・・・1分 T: やめてください。何人が話し合った内容を聞いてみたいと思います。（2人ぐらい指名） T: (例 そうか、 さんはそんなことを感じたんだね。拍手) T: みんなの話し合っている様子を見てたけど、うなずきやあいづちをうちながら真剣に聞いていたね うなずきやあいづちを打ちながら聞くと、話を聞いているよというメッセージになります、聞いてもらった人は話を聞いてくれているという気持ちになるんですね</p>	<p>振り返りシートに記入させる</p> <p>ペアで話し合わせる</p> <p>感想を話させる</p> <p>うなずきやあいづちをしながら聞くことは相手を受容しているというメッセージになることを告げる</p> <p>振り返りシートの回収する</p>



1 「そうですね」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

Four empty boxes for recording responses to question 1.

2 「そうですね」とうなずきながら聞きましたか

聞けた    どちらかという聞けた    どちらかという聞けなかった    聞けなかった

Four empty boxes for recording responses to question 2.

3 「そうですね」と相手に視線を向けていましたか

向けていた    どちらかという向けていた    どちらかという向けていなかった    向けていなかった

Four empty boxes for recording responses to question 3.

4 笑顔で活動できましたか

笑顔でできた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    笑顔でできなかった

Four empty boxes for recording responses to question 4.

5 「そうですね」と言われたとき、どんな気持ちになりましたか

A large rectangular box with three horizontal dashed lines for writing answers to question 5.

<実践の振り返りシートの記述から>

- ・自分の気持ちを共感されたような感じでうれしかった
- ・とっとうれしい気持ちになったしとっても楽しかった
- ・自分が言ったことに納得してくれるからとっとうれしい気持ちになった
- ・無視されていないってすぐに分かって、ほっとしました
- ・話を聞いてもらえた感じでうれしかった
- ・ほんとうに、そう思っているのかなあとと思った
- ・いやみを言われているような感じがした



6

## ムシムシゲーム

ねらい

話を聞いてもらえないさみしさを体験する

帰りの会  
8分


基本的スキル：視線を向けて話す、身体を向けて話す

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る  話を聞いてもらえないさみしさを体験することで、スキルの大切さを理解する	振り返りシートを渡す 前回の活動の振り返りを行う
展開 2	2 内容を理解する 説明を聞く  教室内のものを指さし、「あれは ですね」という。聞き手は無視して答えない	活動の流れを確認する
展開 3	3 実際に活動する 2人組で行う 役割を交代して行う	話し役は聞き役に身体を向けさせる 笑顔で、視線を向けて「あれは ですね」と指を指す 聞き役はすべて無視する 教師と生徒のモデルで確認させる
展開 4	4 振り返る 振り返りカードを記入する 感想を話し合う 発表する 教師によるまとめを聞く	話し役のスキルに観点を置いて、活動を観察する
終末 3	4 振り返る 振り返りカードを記入する 感想を話し合う 発表する 教師によるまとめを聞く  話し役は、相手にわかってもらおうと身体を向け、笑顔で話しかけていたけど、聞き手は無視されて、見ていてもさみしそうに見えたよ	教師と生徒のモデルで確認させる
		朝の会も、活動をすることを告げる 振り返りシートを回収する

無視するの  
もいやな  
気持ち無視される  
のは悲しい

## 6 「ムシムシゲーム」活動細案

### 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T: 「そうですね」の感想から</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・うなずきながら聞いてもらえるともっと話したくなる</li> <li>・そうですねと言われると、うれしい気持ちになった</li> </ul> <p>という感想がありました。うなずいたり、そうですねというあいづちは相手に聞いているよというメッセージを送ることになります。話し手は聞いてもらってうれしいという気持ちにさせられるのですね</p> <p>T: でも、反対に話し手が一生懸命話しかけているのに、聞き手が無視したら、いやな気持ちになると思います。今日の帰りの会の活動は、「ムシムシゲーム」をして、無視されたときのさみしい気持ち、無視したときのいやな気持ちを感じてみます</p>	<p>感想から拾って紹介する</p> <p>このゲームは話を聞いてもらえないとき、さみしい気持ちになるという気持ち、無視したときにもいやな気持ちになることを体験する</p>
展 開 4	<p>T: まず、ちょっと席を移動してもらいます。女子の列は立ってください。そして、一番前の人は列の後ろへ移動してください。2番目以降の人は1つ席を前に移動してください。(ペアの確認)</p> <p>では、ジャンケンをして、勝った人は話す役、負けた人は聞く役になります。(ジャンケンをさせる)</p> <p>T: 話す人の役は、1分間「あれは ですね」と教室にあるものを指さします。例えば「あれは黒板ですね」とか「あれは、机ですね」とか「あれは椅子ですね」というように、聞き役に話しかけます</p> <p>身体を向けて、笑顔で視線を向けて、話しかけてください</p> <p>聞き役は、身体を背けて、視線をそらして、無視してください。決して笑顔を見せないというゲームです</p> <p>T: 一度、誰かとやってみます。 君お願いします(生徒は聞き役、先生は話す役でモデリング)</p> <p>T: 君ありがとう</p> <p>これは、ゲームです。一生懸命、身体を向けて、笑顔で視線を向けて話しかけてください</p> <p>聞き手も、笑ったりせず無視してください</p> <p>では、スタートします</p> <p>・・・1分間</p> <p>T: やめてください。役割を交代します</p> <p>・・・1分間</p> <p>T: やめてください。ここで、ゲームの終了です。話し役、聞き役の役割を終わります</p>	<p>役割を明確にする</p> <p>「あれは ですね」 「・・・」を繰り返す</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身体を向ける</li> <li>・視線を向ける</li> <li>・うなずき</li> <li>・「・・・(無視)」</li> <li>・笑顔</li> </ul>  <p>役割を交代させる</p>
終 末 3	<p>T: では、振り返り用紙に記入してください。時間は1分30秒です</p> <p>T: やめてください。振り返りシートをもとにどんな気持ちだったか2人組で話し合ってみましょう</p> <p>時間は1分です。始めてください</p> <p>・・・1分</p> <p>T: やめてください。何人が話し合った内容を聞いてみたいと思います(2人ぐらい指名)</p> <p>T: (例 そうか、 さんはそんなことを感じたんだね(拍手))</p> <p>T: みんなの話し合っている様子を見てたけど、うなずきやあいづちをうちながら真剣に話し合っていたね</p> <p>無視するということは、話し手も、聞き手もとてもいやな気持ちになるのですね。話すときも聞くときもお互いに気をつけたいですね</p>	<p>振り返りシートに記入させる</p> <p>話し合いをさせる</p> <p>感想を話させる</p> <p>話し合いの様子から評価する</p> <p>無視される方も、無視する方もとてもいやな気持ちになることを話す</p>

6

# 「ムシムシゲーム」振り返りシート

年 組 番 名前

## 1 「ムシムシゲーム」の活動は、真剣にできましたか

真剣にできた    どちらかというと真剣だった    どちらかというと真剣でなかった    真剣でなかった

--	--	--

## 2 身体を向けて、笑顔で視線を向けて話しかけることができましたか

できた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    できなかった

--	--	--

## 3 身体をそむけ、視線を合わせないように無視できましたか

できた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    できなかった

--	--	--

## 4 無視されたとき、どんな気持ちになりましたか

-----

## 5 無視したとき、どんな気持ちでしたか

-----

< 実践の振り返りシートの記述から >

- ・ なにも聞いてくれないから、悲しい気持ちになった。けっこうむかついた
- ・ 一人でしゃべっているのは悲しかった
- ・ むなしくなった。相手にされていないんだなあと思った
- ・ とてもいやな気分になりました。イライラしたりもした
- ・ ちょっとむなしかったです。時と場所によってはもっと悲しいかも
- ・ せっかく話しをしてもらっているのに無視するのめっこうつらかった
- ・ 悪い気分になりました。罪悪感
- ・ なんか自分が無視しているのに、こっちもいやになってきた



7

# うんうん・なるほど

ねらい

受容的に聞いてもらう安心感を体験できる  
話し手は、気持ちよく話せる

朝の会  
10分

基本的スキル：視線を向けて聞く、話す  
身体を向けて聞く、話す うなずき・あいづち


分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る	振り返りシートを渡す あかるい話し方で活動の雰囲気作りをする 前回の活動の振り返りをする
	受容的に聞いてもらう安心感を体験し、スキルの大切さを再確認する	
展開 5	2 内容を理解する 説明を聞く	活動の流れを確認する
	「うんうん」「なるほど」とうなずき・あいづちを打つことは「聞いている」という合図になるし、話し手は気持ちよく話することができる	
5	3 実際に活動する 2人組で役割を交代して行う	話し手に身体を向けさせる 笑顔で、視線を向けて「そうですね」とうなずき、あいづちをうつ 教師と生徒のモデルで確認する
	モデルを見ながらポイントを確認する 身体を向ける、笑顔で、視線を向けて、「うんうん」「なるほど」とうなずき、あいづちをうちながら相手を見る	
終末 4	4 振り返る 振り返りカードを記入する 感想を話し合う 発表する 教師によるまとめを聞く	話し合いの態度を観察する ・身体を向けているか ・笑顔で、視線を向けているかなど 振り返りのポイントで評価する
	うなずき、声にしたあいづちを加えると「もっと話し手は話を聞いてもらっている」という気持ちになるのですね	
		帰りの会も、活動をすることを告げる 振り返りシートを回収する





# 7 「うんうん・なるほど」活動細案

## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T：前は、無視する聞き方を体験してもらいました。「無視されるといやな気分になった」「何で聞いてくれないのと思った」など話を聞いてくれないといやな気持ちになることがわかったと思います</p> <p>話を聞くときには、身体を向ける、視線を向ける、うなずきや、あいづちは「聞いていますよ」という合図になるのですね。今日は、もっと聞き上手になる練習をします</p> <p>「うんうん・なるほど」です。この練習は、「うんうん・なるほど」とうなずき、あいづちを打つと話し手が気持ちよく話せるようになることを体験することができます</p>	<p>前回の振り返りをする</p> <p>スキルの大切さを振り返る</p> <p>ゲームをするとどうなるかを話す</p>
展 開 5	<p>T：まず、男子の列は立ってください。窓側の列の人は廊下側に移動します。廊下側の人は真ん中に、真ん中の人は窓側に移動します</p> <p>T：うまく移動できましたか。では、ルールを説明します</p> <p>ジャンケンをして、勝った人は聞き役、負けた人は話し役になります</p> <p>負けた人は「好きな食べ物」「好きな動物」「好きな色」について「私の(ぼくの)好きな食べ物は  です」と勝った人に身体を向け、視線を向けて話し始めます</p> <p>勝った人は「うんうん」といってうなずきます。笑顔で、視線を向けてうなずきます</p> <p>負けた人は、「  ところが好きです」というように好きな理由、どんなところが好きかなどを話します</p> <p>勝った人は、話しに合わせて「なるほど」とうなずきます</p> <p>1分間繰り返して、役割を交代します</p> <p>T：こんな感じになります。  君とやってみます</p> <p>「私の好きな食べ物はカレーライスです」</p> <p>C：「うんうん」</p> <p>T：「特に、お肉のたっぷり入ったカレーライスが好きです。」</p> <p>C：「なるほど」</p> <p>T：「私が好きな動物は犬です」</p> <p>C：「うんうん」</p> <p>T：「うちで飼っているシロはとても小さくてかわいいからです」</p> <p>C：「なるほど」(以下略)</p> <p>T：ありがとう。(拍手)好きなものがたくさんある人はいくつ言ってもかまいません。好きなものがどうしても見つからない人は「遊び」「ゲーム」のことを言ってもかまいません。質問はありますか</p> <p>T：では、1分間スタート</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・1分後(やめてください。役割を交代します。スタート)</li> <li>・1分後(やめてください)</li> </ul>	<p>ルールの確認をする</p> <p>基本的スキルの確認をする</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・身体を向けて聞く、話す</li> <li>・笑顔で視線を向けて聞く、話す</li> <li>・うなずきやあいづちをうちながら聞く</li> </ul> <p>モデリング</p>  <p>好きなものが見つからない生徒への配慮をする</p>
終 末 4	<p>T：では、振り返りシートに、どんな気持ちになったかまとめてください。時間は1分30秒です</p> <p>T：では、書いたことをもとに2人で話し合います</p> <p>互いに身体を向けて、笑顔で、視線を向けてください</p> <p>うなずきやあいづちをうちながら相手の話を聞いてください</p> <p>時間は1分間です。始めてください</p> <p>T：どんな話をしたか2人に聞いてみましょう</p> <p>T：うなずいて話を聞くことは、「私は話を聞いています」という合図です。それに、「なるほど」と声を出してあいづちを加えると話す方には「話を聞いてもらっている」と気持ちよく話せるようになるのですね。今日練習したことを、普段使ってみると、もっとその人と仲良くなれると思います</p>	<p>振り返りをさせる</p> <p>スキルを生かして話し合わせる</p> <p>教師によるまとめをする</p>

# 7 「うんうん・なるほど」振り返りシート

年 組 番 名前

## 1 「うんうん・なるほど」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

## 2 相手に視線を向けて、うなずきながら聞くことができましたか

聞いた    どちらかという聞いていた    どちらかという聞いていなかった    聞いていなかった

--	--	--

## 3 「うんうん・なるほど」と声を付け加えて聞きましたか

聞いた    どちらかという聞いていた    どちらかという聞いていなかった    聞いていなかった

--	--	--

## 4 笑顔で活動できましたか

笑顔でできた    どちらというできた    どちらかというできなかった    笑顔でできなかった

--	--	--

## 5 「うんうん」「なるほど」とうなずきながら聞かれたとき、どんな気持ちになりましたか


<実践の振り返りシートの記述から>

- ・「そうですね」の時よりは、ふだんの会話みたいに聞いてもらえるような感じだった
- ・人の好きなものが聞けてよかったし、すごく人の交流が深まったのでたのしかった
- ・すごくうれしい気持ちになりました。この活動は今までやった中で一番楽しかったです



ねらい

質問されながら聞いてもらうと、もっと話したくなる  
心地よさを体験できる  
相互理解と共感的理解ができる

帰りの会  
10分

基本的スキル：質問 うなずき・あいづち 笑顔で聞く

分	活動の流れ	留意点
1 導 入	1 活動のねらいを知る	振り返りシートを渡す あかるい話し方で活動の雰囲気作りをする 前回の活動の振り返りをする
	質問されながら聞いてもらう心地よさを体験し、スキルの大切さを理解する	
5 展 開	2 内容を理解する 説明を聞く	活動の流れを確認する
	この活動をするとうなずき、あいづちをうちながら質問する モデルを見ながらポイントを確認する	
5 終 末	3 実際に活動する 2人組で役割を交代する	基本的スキルに観点を置いて、活動を観察する
	4 振り返る 振り返りカードの記入をする 感想を話し合う(2人) 発表する 教師によるまとめを聞く	話し合いの態度を観察する ・身体を向けているか ・笑顔で、視線を向けているかなど 振り返りのポイントで評価する
4	うなずき、あいづちに質問をする聞き方をする事は「もっとあなたのこと知りたい」というメッセージになります。話し手は質問をされると、もっと話したくなる気持ちになります	
		来週も、活動をすることを告げる 振り返りシートを回収する



好きな色は何ですか？


赤です

赤が好きなんです

はい！



## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T：朝の活動の感想に「ちゃんと聞いているんだなあと分かった」ということを書いてくれた人がいます。「うんうん」とうなずいて、「なーるほど」と声を出してあいづちをうつと、もっと「聞きたいよ」という合図になり、話し手は気持ちよく話せるのですね</p> <p>T：今日の帰りの会では「好きなもの、好きなこと」という活動をしますこの活動をする、今よりも少し相手のことがわかり、親しくなれます</p>	<p>前回の活動を振り返る</p> <p>活動の意味を理解させる</p>
展 開 5	<p>T：鉛筆を出してください。次に、女子列の人は立ってください。窓側の人は、廊下側に移動します。廊下側の人は真ん中の列に、真ん中の人は窓側に列を移動します。では、鉛筆を持って移動してください</p> <p>T：やり方を説明します。聞き終わってから活動に移るので、最後まで聞いてから動いてください</p> <p>ジャンケンをして、勝った人ははじめに質問する役に、負けた人は答える役になります</p> <p>プリント見てください。質問する人はプリントに書かれてあるパターン1から順番に質問していきます</p> <p>答える人は「       です」と短く答えます</p> <p>質問した人は「       が好きなんですね」と答えを繰り返します</p> <p>答える人は「そうです」「はい」と答えます</p> <p>パターン2は「そうです」「はい」と答えた後に「どんなところが好きなのですか」と質問を加えます</p> <p>答える人が「       なところですよ」と理由を話します</p> <p>返事をもったら、質問した人は「なーるほどね」とあいづちをうち、うなずいて返します</p> <p>スペシャルは、「あなたの好きなことは何ですか?」という質問です。「       が好きなんですね」と答えを繰り返した後に質問をいれてください。最後は、必ず「なーるほどね」で終わります</p> <p>スペシャルまでいったペアは、役割を交代します。時間は2人で3分間です</p> <p>答えられない質問や答えたくない質問があったらパスをしてもかまいません。そのときは、質問する人は次の質問に移ってください</p> <p>T：相手の話を聞くときは、身体を向けて、笑顔で、視線をむけて、うなずき、「そうなんですか」というあいづちをうちながら聞きましょう</p> <p>ちょっとやってみます。(先生と生徒でモデリング)</p> <p>T：ありがとう。(拍手) 質問はありませんか</p> <p>T：では、始めます。いすを動かして向き合ってください</p> <p>ジャンケンをして、役割を決めてください。用意はいいですか? 始めてください。・・・3分間</p>	<p>活動の流れ理解させる</p>  <p>「答えを繰り返す」「質問」の練習です</p> <p>は、パスする権利も認めること</p> <p>基本的スキルの確認</p> <p>&lt;モデリングの例&gt;</p> <p>パターン1</p> <p>S:「好きな色はなんですか?」</p> <p>T:「赤です」</p> <p>S:「赤が好きなんですね」</p> <p>T:「はい」</p> <p>パターン2</p> <p>T:「好きなマンガはなんですか?」</p> <p>S:「       えもんです」</p> <p>T:「       えもんが好きなんですね」「どんなところが好きですか?」</p> <p>T:「4次元ポケットから不思議な道具が次々出てくる所です」</p> <p>教師によるまとめをする</p>
終 末 4	<p>T：やめてください。振り返りシートに質問されながら聞かれたときの気持ちを書いてみましょう。時間は1分30秒です</p> <p>始めてください。・・・1分30秒</p> <p>T：では、振り返りシートをもとに2人で話し合ってみましょう。相手の話を聞くときは、視線を向けてうなずきながら聞きましょう</p> <p>時間は1分です</p> <p>T：やめてください。どんな話が出たか聞いてみます(2人ぐらい感想)</p> <p>T：質問をしながら話を聞くことは、あなたの話しをもっと聞きたいというメッセージなのですね。聞いてもらった人は、自分をわかろうとしてくれているんだなという気持ちになるのですね</p>	

# 8 「好きなもの、好きなこと」振り返りシート

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

## 1 「好きなもの、好きなこと」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

## 2 「 が好きなんですね」と答えを繰り返してから質問することができましたか

できた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    できなかった

--	--	--

## 3 聞き役になったとき、うなずきやあいづちをうちながら聞くことができましたか

できた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    できなかった

--	--	--

## 4 笑顔で活動できましたか

笑顔でできた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    笑顔でできなかった

--	--	--

## 5 質問されたとき、どんな気持ちになりましたか

-----
-----

<実践の振り返りシートの記述から>

- ・どんな事が聞かれるのかドキドキした
- ・自分の意見を聞き手にしゃべっていると、なんとなく気が楽(?)になる
- ・聞いているだけでなく質問してくれると、聞いてくれるんだと、安心します
- ・相手がとても明るいので、楽しかったです。相手の好きな事がいろいろわかった



## 「好きなもの、好きなこと」

### <パターン1>

「質問」 「            」 です 「くりかえし」 「はい！」

- 1 好きな色は何ですか？
- 2 好きな季節はいつですか？
- 3 海と山はどちらが好きですか？



### <パターン2>

「質問」 「            」 「くりかえし」  
「はい」 「質問」 「なーるほど」

- 4 どんなテレビ番組が好きですか？どんなところが好きですか？
- 5 好きなマンガは何ですか？どんなところが好きですか？
- 6 好きな歌手は誰ですか？どんなところが好きですか？
- 7 **スペシャル項目**  
あなたの好きなことは何ですか？（質問を考えて聞いてください。）





9

# アドジャン・話の種

ねらい

楽しく自己開示ができる  
お互いに知らないことを知ることができる

朝の会  
8分

基本的スキル：身体を向けて聞く、話す うなずき、あいづち、最後まで聞く



分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る  自分のことを話すことで、お互いのことがわかるようになります	明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる
展開 開	2 内容を理解する 説明を聞く 基本的スキルの確認をする	簡潔にやり方を話す  基本的スキルの確認をする ・最後まで聞く ・うなずき、あいづち ・笑顔 ・視線を向ける
	3 活動する  うなずきやあいづちをうちながら、笑顔で、視線を向けることをしっかりやりましょう	
4	2人でアドジャン・話の種の活動をする 2人で話し合いをする	基本的スキルに観点を置いて机間巡視(指導)をする 集中していない生徒への声かけ
終末 3	4 振り返る 活動の評価を聞く  話し合いの中でも、うなずきやあいづちをしながら最後まで聞いている様子が見えました。とても楽しそうで、見ていてあたたかい気持ちになりました	教師のまとめをする



アドジャン!  
えーと  
今度生まれるとしたら  
かな?

## 9 「アドジャン・話の種」活動細案

### 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入	<p>T：前回の活動で、話を聞く時は、身体を向ける、笑顔で、視線を向ける、うなずきやあいづちを入れて聞くことは、「あなたの話を聞いているよ」というメッセージだということを体験を通して学習しました</p> <p>T：今日の活動は「アドジャン・話の種」という活動です。 この活動をすると、自分のことを相手にわかってもらえるようになります</p>	<p>先週の活動の振り返り</p> <p>活動の意義</p>
展 開	<p>T：今から渡す、「話の種」シートを見てください 前後2人で行います 2人でジャンケンをして勝った人が1番、負けた人を2番とします 「アドジャン」を1回行います 2人の指の数を足します シートの「合わせた数」を見て の項目について、1番の人は2番の人にあなたの考えを教えてください。1番の人が話し終わったら2番の人が話します モデルを教師がやってみせる 2人が話し終わったら、また「アドジャン」をして指の数を足し算して、別の項目に答えます。これを1分30秒繰り返します もし、 の項目に答えられなかったり、答えたくない場合には「パス」といって の項目に答えてください。終わった項目にチェックを入れます どちらの項目も答えられなかったり、答えられなかった場合には「両方パス」といって、「アドジャン」から始めてください</p> <p>T：質問はありますか？話しを聞くときには、相手に身体を向ける、笑顔で、視線を向ける、うなずきやあいづちを入れながら最後まで聞きましょう</p> <p>T：では、始めます。前後2人組になってください T：あいさつをしてから始めましょう「よろしくお願ひします」 ・・・1分30秒</p>	<p>「話の種」シート配布 活動の流れの説明 ・できるだけ答えるようにがんばってみること ・項目すべてに答えるものではないこと</p> <p>モデリング</p> <p>パスする権利を認める</p>  <p>基本的スキルの確認をする</p> <p>あいさつをして始めさせる</p>
終 末	<p>T：やめてください。今の活動について2人で話し合ってみましょう（30秒） T：やめてください。みんなの活動の様子を見ていたら、うなずいたりあいづちをうちながら、最後まで相手の話を聞いていましたね 話している人は、安心して話しをしている様子が見えましたよ 帰りの会では「アドジャン・話の種」を使って自己紹介の練習をします。「話の種」シートは、帰りの会でも使うので、保管してください</p>	 <p>帰りの会へつなげる</p>

9

## アドジャン・話の種シート

合計(1の位)	質問・課題項目	チェック	
0	生まれるとしたら、男？女？どうして？		
	行ってみたいところ		
1	自分の好きなところは		
	今ほしいものは		
2	最近うれしかったことは		
	最近ほめられたことは		
3	将来の夢は		
	もし100万円を一人でつかえらしたらなにをする		
4	自分の好きな芸能人		
	好きなテレビ番組		
5	担任の先生にひとこと		
	このクラスのいいところ		
6	だれも知らない自分の秘密		
	自分が好きな食べ物		
7	今までとてもはずかしかったこと		
	飼ったことのある動物とその名前		
8	世の中にいいたいこと		
	小学校のときの失敗談		
9	自分の弱点		
	好きな異性のタイプ		

合計10以上は1の位の数を見てください  
 はじめに の問いに答えます。次に同じ数がでてしまったら、 の質問に  
 答えます  
 答えたくない質問には「パス」してもいいですが、できるだけ答える努力  
 をしましょう

10

# アドジャン・自己紹介

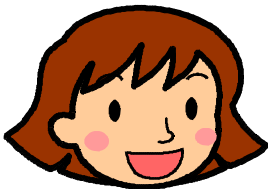
ねらい

自分のことをわかってもらえる  
ていねいに相手に伝える良さの体験

帰りの会  
10分

基本的スキル：笑顔で、視線を向けて聞く、話す うなずき・あいづち 最後まで聞く  
ていねいな話し方 身体を向けて話す

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 本時のねらいを知る	明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる
	自分のことを相手にもっとわかってもらえる方法がわかります	
展 展	2 内容を理解する 説明を聞く モデルを見ながら、ポイントを確認する 基本的スキルの確認を聞く	「アドジャン・話の種」と自己紹介カードで自己紹介する  教師の自己紹介
	「私の名前は  です。血液型は  型で・・・やってみたいと思っています	
開 開	3 実際に活動する ポイントを確認しながら活動する	基本的スキルの確認 ・最後まで聞く ・うなずき、あいづち ・笑顔 ・視線を向ける ・ていねいな話し方
	話を聞くときには、うなずきやあいづち、笑顔で、視線を向けて聞きましょう	
終 末	4 活動の評価 振り返りシートに記入する 2人での話し合いをする 教師の評価を聞く	集中していない生徒への声かけ  振り返りシートに記入させる 話し合いをさせる 教師のまとめ
	相手の考えや、エピソードがわかりやすく、ていねいに伝えられると、より親しみがわいてきますね。聞く人も、聞いていますよというメッセージを出すことで、話す人ももっと伝えたいという気持ちになるのですね	
4		感想から活動の評価をする




ぼくの名前は です。血液型は 型で、  
生まれたところは 県 市です。趣味  
は・・・です



# 10 「アドジャン・自己紹介」活動細案

## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T：朝の会では「アドジャン・話の種」をとおして自分のことを話す活動をしました。自分のこと、自分の考えを相手に伝えるために「どんなことを、どれくらい、どんな話し方で、どんな順番で」など、いろいろなことを考え、まとめて言葉として出ているのです。練習をすると、もっと上手に伝えられるようになります</p> <p>帰りの会では、「話の種」を使って、ていねいな話し方で、自己紹介する練習をします</p> <p>この活動をすると、自分のことを相手にもっとわかってもらえる方法がわかります</p>	<p>朝の活動の振り返り</p> <p>活動の意義を伝える</p>
展 開 6	<p>T：やり方を説明します</p> <p>朝の会と同じペアになります</p> <p>自己紹介カードの内容を書き入れます</p> <p>「アドジャン・話の種」を2分間行います</p> <p>自己紹介カードの内容に、「アドジャン・話の種」で話したことをいくつか組み合わせ、ていねいな話し方で自己紹介をします。朝の会の「アドジャン・話の種」で使った、内容を加えて、いくつかにしぼり、30秒以内でまとめます</p> <p>T：こんな感じになります。(教師の自己紹介)</p> <p>「私の名前は  です。血液型は  型で、星座は  座です。生まれたところは  で、趣味は  することです。私は、もし100万円あったとしたら、沖縄に旅行してクルーザーを借り切って、カジキ釣りをやってみたいと思っています」など、カードと「話の種」で話した内容の中から、1つか2つ選んで話します</p> <p>T：質問はありませんか？では、自己紹介カードに1分間で書き入れてください</p> <p>・・・1分後(やめてください)</p> <p>T：では、前後2人組になってください</p> <p>「アドジャン・話の種」を2分間行います。話を聞くときには、うなずきやあいづち、笑顔で、視線を向けて聞きましょう</p> <p>T：お互いにあいさつをして始めましょう。「お願いします」</p> <p>・・・2分後(やめてください)</p> <p>T：ジャンケンをして、勝った人がはじめに自己紹介をします</p> <p>負けた人が2番目です。始めてください</p> <p>・・・30秒後(交代します)</p> <p>・・・30秒後(やめてください)</p>	<p>やり方を教師の自己紹介を入れて説明する</p>  <p>自己紹介シートを渡す。 ・全部を話すと時間がなくなるので、話しやすい項目をいくつか選択させる</p> <p>自己紹介カードの記入 (書ける範囲でかまわない)</p> <p>「アドジャン・話の種」 2分間</p> <p>基本的スキルの確認 あいさつをして始める 互いに自己紹介</p>
終 末 3	<p>T：活動をとおして感じたことを、振り返りシートにまとめましょう</p> <p>時間は1分です</p> <p>T：振り返りシートをもとに、2人で感想を話し合ひましょう</p> <p>さっきと同じ順で、話してください(1分)</p> <p>T：感想を聞いてみます(2人ぐらい感想発表)</p> <p>T：今日の活動は、「話の種」で話したことを組み合わせ、ていねいな話し方で伝える練習をしました。相手の考えや、エピソードがわかやすく、ていねいに伝えられると、より親しみがわいてきますね</p> <p>聞く人も、聞いていますよというメッセージを出すことで、話す人ももっと伝えたいという気持ちになるのですね</p>	<p>振り返りシートの記入</p> <p>2人で話し合い</p> <p>感想発表</p> <p>教師によるまとめ</p>

# 10 「アドジャン・自己紹介」振り返りシート

年 組 番 名前 \_\_\_\_\_

## 1 「アドジャン・自己紹介」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

## 2 「話の種」「自己紹介カード」を使って、自己紹介ができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    できなかった

--	--	--

## 3 ていねいな話し方で自己紹介ができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    できなかった

--	--	--

## 4 聞き役になったとき、うなずきやあいづちをうちながら聞くことができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    できなかった

--	--	--

## 5 自分のことをていねいに話せたとき、どんな気持ちでしたか

-----
-----

## 6 ていねいに話されたとき、どんな気持ちでしたか

-----
-----



<実践の振り返りシートの記述から>

- ・初対面のような感じでおもしろかった
- ・いつもとちがって、あらたまった感じがしたので不思議な気持ちだった
- ・自分の話し方ではないので、イメチェンした感じで楽しかった
- ・自分に対して、話してくれてうれしかった。礼儀正しいなあと思ったし、話してくれた人のことがわかった
- ・自分から自然とあいづちを打ったりうなずくことができた



# 自己紹介カード

名前は

血液型は

生まれたところは

趣味は



話の種から

話の種から

話の種から



11

## アドジャン・話の種

ねらい

楽しく自己開示ができる  
理解し合う仲間が増える朝の会  
8分

基本的スキル：視線を向けて聞く、話す うなずき・あいづち 笑顔 最後まで聞く

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る	明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる 昨日と相手を変える
	自分のことを話すことで、お互いのことがわかるようになります	
展開 4	2 内容を理解する 説明を聞く 基本的スキルを確認する	簡潔にやり方を話す 基本的スキルの確認 ・最後まで聞く ・うなずき、あいづち ・笑顔 ・視線を向ける
	うなずきやあいづちをうちながら、笑顔で、視線を向けることをしっかりやりましょう	
終末 3	3 活動する 基本的スキルに気をつけながら活動する	基本的スキルに観点を置いて机間巡視(指導)する 集中していない生徒への声かけ
	4 振り返り 2人で話し合いをする 感想を聞く 活動の評価を聞く	教師によるまとめ
話し合いの中でも、うなずきやあいづちをしながら最後まで聞いている様子が見えました。とても楽しそうで、見ていてあたたかい気持ちになりました		帰りの会の予告



ぼくの好きな果物は  
・・・です。

# 1.1 「アドジャン・話の種」活動細案



## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T：前回の活動で、自己紹介をとおして自分のことを相手にわかってもらう練習をしました</p> <p>T：今朝の活動も「アドジャン・話の種」を行います、前回とメンバーを変えて行います</p>	<p>前回の活動の振り返りをする</p> <p>「話の種」シート配布 活動の流れの説明をする</p>
展 開 4	<p>全員立ってください。一番後ろの人は一番前へ移動してください。1番前の人から1つずつ後ろに席をずらしてください</p> <p>T：前後2人組で男子同士、女子同士でペアを作りますでは、「アドジャン・話の種」の活動をします。話しを聞くときには、相手に身体を向ける、笑顔で、視線を向ける、うなずきやあいづちを入れながら聞きましょう</p> <p>T：では、始めます。前後2人組になってください</p> <p>T：あいさつをしてから始めましょう「よろしくお願ひします」 ・・・2分</p>	<p>基本的スキルの確認</p> <p>あいさつをして始める</p>
終 末 3	<p>T：やめてください。今の活動について2人で話し合ってみましょう（30秒）</p> <p>T：やめてください。今の話しの内容をちょっと紹介してもらいます（1～2人ぐらい）</p> <p>T：みんなは話を、うなずきやあいづちをうちながら、最後まで相手の話を聞いていましたね。話している人は、安心して話しをしている様子が見えましたよ</p> <p>T：帰りの会では「アドジャン・話の種」を使って他己紹介をします「話の種」シートは、帰りの会でも使うので、保管しててください</p>	<p>2人で話し合う</p> <p>感想を聞く</p> <p>基本的スキルの評価をする</p>



アドジャン！  
4だから・・・ぼくの好きな好きなテレビ番組は です

# アドジャン・話の種シート

合わせた数	質問・課題項目	チェック
0	やぼうを聞かせてください。(将来の夢でもよい)	
	行ってみたいところ	
1	チョコレートとシュークリームどっちが食べたい	
	好きな果物は	
2	自分の血液型は	
	海、山、川、どれが好き	
3	生まれるとしたら、男？女？どうして？	
	もし1千万円を一人でつかえりとしたらなにをする	
4	自分の好きな芸能人	
	好きなテレビ番組	
5	お茶、紅茶、コーヒー、今飲めるとしたらどっち？	
	このクラスのいいところ	
6	自分が好きな食べ物	
	自分がきれいな食べ物	
7	好きな動物(どういうところが好き?)	
	きれいな動物(どういうところがきれい?)	
8	そんけいする人(マンガ、歴史上人物も含む)	
	好きな季節(どんなところが好き?)	
9	自慢話を聞かせてください	
	自分の弱点	

合計10以上は1の位の数を見てください  
 はじめに の問いに答えます。次に同じ数がでてしまったら、 の質問に  
 答えます  
 答えたくない質問には「パス」してもいいですが、できるだけ答える努力  
 をしましょう

12

# アドジャン・他己紹介

ねらい

ていねいに仲間を紹介することで仲間の知らなかったことに気づく

帰りの会  
10分


基本的スキル：笑顔で、視線を向けて聞く、話す うなずき・あいづち 最後まで聞く  
ていねいな話し方

分	活動の流れ	留意点
導 入 1	1 本時のねらいを知る  自分の話したことが、相手に紹介されもっと仲間のことが好きになれます	前時の振り返りをする 明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる
展 開 5	2 内容を理解する 説明を聞く  モデルを見ながら、ポイントを確認する 私のとなりの さんを紹介します。くんは、もし、生まれ変われるとしたら、女に生まれたいと思っているようです。訳は・・・だからと思っているようです。また、・・・してみたいと思っているそうです 話し合いの時の様子を紹介しても良い 基本的スキルを確認する	ペアの確認をする 「アドジャン・話の種」を使って、情報を得て、他己紹介する活動 教師の他己紹介の例を話す  基本的スキルの確認をする ・最後まで聞く ・うなずき、あいづち ・笑顔 ・視線を向ける ・ていねいな話し方
	3 実際に活動する ポイントに気をつけながら活動する ・・・です。と、ていねいに話しましょう	
終 末 4	4 振り返り 振り返りシートに記入する 4人で話し合いを行う 活動の評価を聞く  自分のことをていねいに紹介されると、話した人は自分のことをわかってきているんだという気持ちになりますね。紹介する人は、よく考えて相手を紹介していましたね。よくわかるためには、聞いているよというメッセージがまず大切なのです 活動の評価をする	集中していない生徒への声がけをする  教師のまとめを話す



私のとなりの さんを紹介します。 さんの血液型は 型で、好きな果物はイチゴだそうです。弱点は されることだそうです

## 展 開

分	活 動 の な が れ	留 意 点
導 入 1	T：朝の会では「アドジャン・話の種」を通して、相手の考えやエピソードを知ることができました。仲間のいろいろなことを知ること、もっと仲良くなれると思います 帰りの会では、「話の種」を使って、ていねいな話し方で、仲間を紹介する活動をします この活動をすると、自分の話したことが、相手に紹介されもっと仲間のことが好きになれます	朝の活動の振り返りをする  活動の意義を伝える
展 開 5	T：やり方を説明します 朝の会と同じペアになります 「アドジャン・話の種」を2分間行います となりのペアと男女4人組を作ります 男子から、お互いのペアを紹介します 紹介は、「　　さんを紹介します」と、ていねいに紹介してください 「話の種」で話してもらった内容をいくつか組み合わせて紹介します 朝の会で聞いたことを加えてもかまいません 話すことがなくなった場合は、話している様子や人柄など、その人の良いところを紹介してください 30秒で交代です。男子が終わったら女子のペアがお互いを紹介します T：こんな感じになります。(教師の他己紹介) 「私のとなりの　　さんを紹介します。　　さんは、もし、生まれ変われるとしたら、女に生まれたいと思っているようです 訳は、女の子はお父さんにあまり怒られなさそうだからと思っているからです。また、100万円あったとしたら、自分専用のコンピュータを買って、インターネットでゲームをしてみたいと思っているそうです」と、ていねいに話しましょう  T：質問はありませんか？ では、前後2人組になってください 「アドジャン・話の種」を2分間行います。話を聞くときには、うなずきやあいづち、笑顔で、視線を向けて聞きましょう T：お互いにあいさつをして始めましょう。「お願いします」 ・・・2分後(やめてください) T：となりのペアと向き合ってください。他己紹介をします。はじめは男子ペアからです。どちらが先か決めてください T：では、30秒スタート ・・・30秒後(交代します) ・・・30秒後(やめてください) T：女子ペアに移ります。・・・以下同様にすすめる	ルールの確認をする  基本的スキルの確認をする  「　　さんは、うなずいたりして、話しを良く聞いてくれる人です」「聞き方上手で、笑顔がすてきです」など　　さんの話し合いの時の様子を紹介しても良い  「アドジャン・話の種」 2分間 基本的スキルの確認をする あいさつをして始めさせる  互いに他己紹介させる
終 末 4	T：活動をおおして感じたことを、振り返りシートにまとめましょう 時間は1分です T：振り返りシートを元に、4人で感想を話し合しましょう さっきと同じ順で、話してください(1分) T：感想を聞いてみます(2人ぐらい感想発表) T：自分のことをていねいに紹介されると、話した人は自分のことをわかってくれているんだという気持ちになりますね。紹介する人は、よく考えて相手を紹介していましたね。相手をよくわかるためには、聞いているよというメッセージを送ることが大切なのです	振り返りシートに記入させる  4人で話し合いをさせる  感想発表をさせる 教師によるまとめをする



# 12 「アドジャン・他己紹介」振り返りシート

年 組 番 名前

## 1 「アドジャン・他己紹介」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

## 2 「話の種」を使って、他己紹介ができましたか

できた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    できなかった

--	--	--

## 3 ていねいな話し方で他己紹介ができましたか

できた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    できなかった

--	--	--

## 4 聞き役になったとき、うなずきやあいづちをうちながら聞くことができましたか

できた    どちらかというとできた    どちらかというとできなかった    できなかった

--	--	--

## 5 相手のことをていねいに話せたとき、どんな気持ちでしたか

-----
-----

## 6 ていねいに紹介されたとき、どんな気持ちでしたか

-----
-----

<実践の振り返りシートの記述から>

- ・ 紹介して相手にわかってもらえて良かった
- ・ ちょっと納得したところがあった。そうなんだと思ったところが楽しかった
- ・ うれしい気持ちやはずかしい気持ちになった
- ・ はじめて知ったことがあっておもしろい
- ・ 新入社員を紹介された社長みたいな気持ちになった



13

# アドジャン・話の種

ねらい

楽しく自己開示ができる  
理解し合う仲間が増える

朝の会  
8分

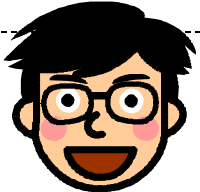
基本的スキル：身体を向けて聞く、話す 笑顔 うなずき・あいづち 最後まで聞く

分	活動の流れ	留意点
導入 1	1 活動のねらいを知る	明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる 昨日と相手を変える
	ペアを変えて話すことで、理解し合える仲間を増やす	
展開 開	2 内容を理解する 説明を聞く 基本的スキルを確認する	簡潔にやり方を話す 基本的スキルの確認をする ・最後まで聞く ・うなずき、あいづち ・笑顔 ・身体を向ける
	3 活動する	うなずきやあいづちをうちながら、笑顔で、視線を向けることをしっかりやりましょう
4	ポイントに気をつけて活動する 4人で話し合いをする	基本的スキルに観点をおいて机間巡視（指導）をする 集中していない生徒への声かけをする
終末 3	4 活動の評価	教師のまとめをする
	ペアを変えても、うなずきやあいづちをしながら最後まで聞いている様子が見えました。とても楽しそうで、見ていてあたたかい気持ちになりました 教師の活動の評価を聞く	





# 13 「アドジャン・話の種」活動細案

## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入	T：昨日の活動では、他己紹介をすることで、お互いをもっと分かり合えたと思います	前回の活動の振り返りを話す
1	T：今日は、ペアを変えて昨日と同じ活動をします もっと、友達の輪を広げるために、いろいろとメンバーを変えてやってみます	
展 開	T：前から偶数列の人は立ってください 偶数列の前の方は一番後ろに移動して、さらに男子と女子が交換して座ります。前後4人で男女男女の順になりましたね	 「話の種」シート配布する  基本的スキルの確認をする  4人組で活動させる
4	T：4人でアドジャンをします。指の数を合計します 2桁の数字になった場合、1のくらいの数字の項目を答えます では、「アドジャン・話の種」の活動をします 話しを聞くときには、相手に身体を向ける、笑顔で、視線を向ける、うなずきやあいづちを入れながら聞きましょう	
終 末	T：では、始めます。前後4人組になってください T：あいさつをしてから始めましょう。「よろしくお願いします」 .....2分	4人組で話し合わせる
3	T：やめてください。今の活動について4人で話し合ってみましょう（30秒） T：やめてください。今の話しの内容をちょっと紹介してもらいます（1～2人ぐらい） T：みんなは話を、うなずいたりあいづちを打ちながら、最後まで相手の話を聞いていましたね。話している人は、安心して話しをしている様子が見えましたよ	感想を聞く  スキルの評価をする
3	T：帰りの会では同じペアで他己紹介をします。「話の種」シートは、帰りの会でも使うので、保管しててください	



4人でアドジャンをして、指の数を足します  
「話の種」シートの合わせた数の項目にみんなで順番に答えていきます

合わせた数	質問・課題項目	チェック
0	男・女にうまれてよかったと思うところは	
	行ってみたい国は	
1	自分自身の好きなところは	
	今すぐほしいものは	
2	文化祭に呼んでみたいタレント	
	最近、ほめられたことは	
3	深い海の底、宇宙、いつてみたいのはどっち？	
	もし10万円を一人でつかえるとしたらなにをする	
4	最近、得したこと	
	必ず見るテレビ番組は	
5	自分を色にたとえたとしたら、何色？	
	文化祭の取り組みで、がんばっている人は	
6	ぼくの・わたしのないしょの話	
	自分が好きなくだもの	
7	すしと焼き肉、こんばん食べるとしたら	
	飼ってみたい動物	
8	世の中に言いたいこと	
	小学校のときの武勇伝	
9	自分の得意教科	
	自分の苦手な教科	

合計10以上は1の位の数を見てください  
 はじめに の問いに答えます。次に同じ数がでてしまったら、 の質問に  
 答えます  
 答えたくない質問には「パス」してもいいですが、できるだけ答える努力  
 をしましょう

14

# アドジャン・他己紹介

ねらい

他己紹介してくれた相手を身近に感じることができる  
理解し合える仲間が増える

帰りの会  
12分

基本的スキル：笑顔で、視線を向けて聞く、話す うなずき・あいづち、最後まで聞く  
ていねいな話し方

分	活動の流れ	留意点
導 入 1	1 本時のねらいを知る	前回の活動の振り返り 明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる
	自分の話したことが、相手に紹介されるともっと仲間のことが好きになれます	
展 開 8	2 内容を理解する 説明を聞く  基本的スキルの確認をする	ペアの確認（席の移動） 「アドジャン・話の種」を使って、情報を得て、他己紹介する 基本的スキルの確認 ・最後まで聞く ・うなずき、あいづち ・笑顔 ・視線を向ける
	3 実際に活動する	・ていねいな話し方
・・・です。と、ていねいに話しましょう		
ポイントに気をつけて活動する		集中していない生徒への声かけ
終 末 3	4 振り返り 振り返りシートに記入する 4人での話し合いをする 活動の評価を聞く	教師のまとめ
	ペアを変えてちがう人にていねいに紹介されると、自分のことがわかってくれる仲間が増えたような気がしますね。話した人は自分のことをわかってきているんだ、という気持ちになりますね。紹介する人は、よく考えて相手を紹介していましたね。ていねいな話し方で伝えることは、相手に対する思いやりにつながると思います	
		感想から活動の評価

時間が短かったから  
次は時間があるときに  
やってみたい

相手に紹介されて  
はずかしかったけど、  
うれしかった



# 14 「アドジャン・他己紹介」活動細案

## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 1	<p>T：朝の会ではペアを変えて「アドジャン・話の種」をしました。少しずつ話せる仲間を増やすことは、友達の輪を広げることになります</p> <p>T：今日の帰りの会でも、「話の種」シートを使って、ていねいな話し方で、仲間を紹介する練習をします</p> <p>この活動をすると、紹介してくれた友だちが、もっと身近に感じられるようになります</p>	<p>朝の活動の振り返りをする</p> <p>活動の意義を伝える</p>
展 開 8	<p>T：やり方を確認します</p> <p>朝の会と同じ4人組になります</p> <p>「アドジャン・話の種」を2分間行います</p> <p>ジャンケンをして、一番勝った人を決めます</p> <p>勝った人の左隣の人は、一番勝った人を他のメンバーに紹介します</p> <p>紹介終わったら、紹介した人を今度は左隣の人が紹介します</p> <p>このくりかえしで、4人をそれぞれ紹介しあいます</p> <p>紹介の仕方は、「　　さんを紹介します」と、ていねいに始めてください</p> <p>「話の種」シートで話してもらった内容をいくつか組み合わせで紹介します</p> <p>朝の会で聞いたことを加えてもかまいません</p> <p>話すことがなくなった場合は、話している様子や人柄など、その人の良いところを紹介してください</p> <p>一人30秒で交代です。男子が終わったら女子のペアがお互いを紹介します</p> <p>T：質問はありませんか？ では、前後4人組になってください</p> <p>「アドジャン・話の種」を2分間行います。話を聞くときには、うなずきやあいづち、笑顔で、視線を向けて聞きましょう</p> <p>T：お互いにあいさつをして始めましょう。「お願いします」</p> <p>・・・2分後（やめてください）</p> <p>T：他己紹介にうつります。自分の左隣の人を紹介するので考えてください</p> <p>では、ジャンケンをして一番に紹介される人を決めてください</p> <p>T：では、30秒スタート</p> <p>・・・30秒後（交代します）：・・・以下同様にすめる</p>	<div data-bbox="1198 573 1414 943" data-label="Image"> </div> <p>「　　さんは、うなずいたりして、話しを良く聞いてくれる人です」「聞き方上手で、笑顔がすてきです」など　　さんの話し合いの時の様子を紹介しても良い</p> <p>「アドジャン・話の種」を2分間行わせる</p> <p>基本的スキルの確認をする</p> <p>あいさつをして始めさせる</p> <p>互いに他己紹介させる</p>
終 末 3	<p>T：活動をおおして感じたことを、振り返りシートにまとめましょう</p> <p>時間は1分です</p> <p>T：振り返りシートをもとに、4人で感想を話し合しましょう</p> <p>さっきと同じ順で、話してください（1分）</p> <p>T：感想を聞いてみます（2人ぐらい感想発表）</p> <p>T：ペアを変えて活動してみました。自分のことを、紹介されると、話してくれた人を少し身近に感じます。話した人は自分のことをわかってくれているんだ、という気持ちになりますね</p> <p>紹介する人は、よく考えて相手を紹介していましたね。よくわかるためには、聞いているよというメッセージがまず大切なのです</p>	<p>振り返りシートに記入させる</p> <p>4人で話し合いをさせる</p> <p>感想発表をさせる</p> <p>教師によるまとめをする</p>



# 14 「アドジャン・他己紹介」振り返りシート

年 組 番 名 前 \_\_\_\_\_

1 「アドジャン・他己紹介」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

2 「話の種」を使って、他己紹介ができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかつた    できなかつた

--	--	--

3 ていねいな話し方で他己紹介ができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかつた    できなかつた

--	--	--

4 聞き役になったとき、うなずきやあいづちをうちながら聞くことができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかつた    できなかつた

--	--	--

5 ペアを変えて、相手のことをていねいに紹介したとき、どんな気持ちでしたか

-----

6 ペアを変えて、ていねいに紹介されたとき、どんな気持ちでしたか

-----

## <実践の振り返りシートの記述から>

- ・少しきんちょうした。でもペアを変えてやってみるといつもとは別だったので新しいなという気持ちになった
- ・あんま話したことがない人だからなにを話せばよいか分からなかった
- ・順番をまちがってしまったけど、あんまり人をていねいに紹介することがなかなかないので楽しかった
- ・人数もふえて楽しかった。前よりうなずきながら聞けた
- ・4人にふえて今まで聞いたことのないようなことを聞いて、それを知ることができてよかった
- ・きちんと紹介してくれたのでうれしかったです。びみょーにうれしかった
- ・相手がこういう質問の時はこう考えていたんだなと思った



15

## ふわふわ言葉とちくちく言葉

(朝の会)

ねらい

言葉によって気持ちがあたたかくなるときと、  
気持ちが落ち込むときがある朝の会  
8分

基本的スキル：視線を向けて聞く 身体を向けて聞く

分	活動の流れ	留意点
導入	1 活動のねらいを知る	シートを渡す 真剣な話し方で活動の雰囲気作りをする 前回の活動の振り返りをする
	言葉によって気持ちがあたたかくなるときと気持ちが落ち込むときがあることがわかる	
展開	2 内容を理解する 説明を聞く	活動の流れを確認する
	今まで言われたことがあるふわふわ言葉とちくちく言葉を書き出す	
	モデルを見ながら確認する	話し手に身体を向けさせる
4	3 実際に活動する ふわふわ言葉とちくちくことばを書く	静かな雰囲気の中で記入させる
	ふわふわ言葉の「ありがとう」「よかったね」と、ちくちく言葉の「バカ」「アホ」などを示す	
終末	4 振り返る 教師によるまとめを聞く	
	生徒の感想を入れながら、活動进行评估する。ふわふわ言葉とちくちく言葉をたくさん書いてくれました。ちくちく言葉をいっぱい書いてくれた人、つらかったことも思い出したんじゃないかな？がんばって書いてくれてありがとう	
2		帰りの会も、活動をすることを告げる シートを回収する

優しいね

がんばろうね





うぜー！

キモイ！

15 「ふわふわ言葉とちくちく言葉」(朝の会)活動細案

展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 2	<p>T：昨日まで「アドジャン」を使って自己紹介、他己紹介の活動をしました ていねいな話し方で、自分のことを紹介されると、うれしい感じがしたという感想が多かったです</p> <p>T：話しかけられたら、とてもうれしくなる言葉は元気が出てきます 逆に、何気なく使われた言葉で気持ちが落ち込むときがあります。いやな言葉をかけられると、文句を言いたくなったり、攻められている感じがします。仲間はずれにされたような感じがしたり、いじめられたように感じたり、落ち込んで、やる気がでなくなったりします</p> <p>T：今日の活動は、「ふわふわ言葉とちくちく言葉」という活動です この活動をすると、言葉によって気持ちがあたたかくなるときと気持ちが落ち込むときがあることがわかります</p>	<p>前日の振り返りをする</p>  <p>活動をするとうどうなるかを話す</p>
展 開 4	<p>T：今まで言われて「うれしかった言葉・元気が出た言葉」を「ふわふわ言葉」と言います。逆にこんなことを言われて「悲しくなった、イライラした言葉」を「ちくちく言葉」と言います</p> <p>T：例えば先生は、「ありがとう」という言葉を言われるとうれしくなりますが、「パーカ」といわれると、むかつとした気持ちになります そんな言葉を、シートに書き出して見てください</p> <p>・・・机間巡視しながら、様子を観察</p> <p>・・・3分間(やめてください)</p>	<p>モデルを示す</p> 
終 末 2	<p>T：(2～3の話し合いの内容を紹介しながら) ふわふわ言葉とちくちく言葉をたくさん書いてくれました。ちくちく言葉をいっぱい書いてくれた人、つらかったことも思い出したんじゃないかな?がんばって書いてくれてありがとう</p> <p>T：帰りの会では、みんなが書いてくれた「ふわふわ言葉とちくちく言葉」を使って活動をします</p>	<p>活動のまとめを話す</p> <p>帰りの会の予告</p>



# 「ふわふわ言葉とちくちく言葉」

ありがとう  
がんばってね

何やってんだ!  
バーカ

16


# ふわふわ言葉とちくちく言葉 (帰りの会)

ねらい



言葉によって気持ちがあたたかくなるときと、気持ちが落ち込むときがある  
友達にどんな言葉をかけたらよいかわかる

帰りの会  
14分

基本的スキル：視線を向けて聞く、話す 身体を向けて聞く、話す  
うなずき・あいづち

分	活動の流れ	留意点
導 入	1 活動のねらいを知る	振り返りシートを渡す 真剣な話し方で活動の雰囲気作りをする。 前回の活動の振り返り
	2	言葉によって気持ちがあたたかくなる時と気持ちが落ち込むときがあることがわかる
展 開	2 内容を理解する	活動の流れを確認する
		「ふわふわ言葉」を6つ「ちくちく言葉」を3つ、交代しながら相手に話す
	説明を聞く モデルを見ながら確認する	ルールの確認をする 進め方の順番を確認する
開 8	3 実際に活動する	真剣に活動させる ・身体を向けているか ・視線を向けているか ・表情はどうか
	「ふわふわ言葉とちくちく言葉」をまとめたプリントを確認する 自分がこんな「ふわふわ言葉」だったら話してもらいたいと思うものを6つ選ぶ 自分が言われたくないと思う「ちくちく言葉」を3つ選ぶ となりの人と向き合う ジャンケンをして、勝った人は相手に「ちくちく言葉」を3つ、相手に視線を向けて、にらむようにして話す 次に、「ふわふわ言葉」を6つ、相手に笑顔で、視線を向けて話す 交代して繰り返す	
終 末 4	4 振り返る	静かな雰囲気の中で記入させる 話し合いの態度を観察する ・身体を向けているか ・視線を向けているか
	振り返りシートに記入する 2人で感想を話し合う 感想を紹介する 教師によるまとめ	「ふわふわ言葉とちくちく言葉」言葉によって、こんなに気持ちがちがうんですね
		シートを回収する

## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入 2	<p>T：朝の活動でみんなから「ふわふわ言葉とちくちく言葉」を書いてもらいました。「ふわふわ言葉」もたくさん見つかったけれど、「ちくちく言葉」もたくさん見つかりました</p> <p>T：今日の帰りの会では「ふわふわ言葉」をかけられたとき、「ちくちく言葉」をかけられたときに、どんな気持ちがわき起こってくるかを体験します</p> <p>この活動をすると、友だちとかかわるとき、どんな言葉かけをしたらよいかわかるようになります</p>	<p>朝の活動の振り返り</p> <p>活動をするとうなるか</p>
展 開 8	<p>T：やり方を説明します</p> <p>朝の活動で提出してもらった「ふわふわ言葉とちくちく言葉」をまとめたプリントを渡します</p> <p>はじめに、自分がこんな「ふわふわ言葉」だったら話してもらいたいと思うものを6つ選んでください</p> <p>次に、自分が言われたくないと思う「ちくちく言葉」を3つ選びます</p> <p>となりの人と向き合います</p> <p>ジャンケンをして順番を決め、勝った人は相手に「ちくちく言葉」を3つ、相手に視線を向けて、にらむようにして話します</p> <p>次に、「ふわふわ言葉」を6つ、相手に話します。笑顔で、視線を向けて話します</p> <p>交代して繰り返します</p> <p>振り返りシートに記入します</p> <p>2人で振り返りシートをもとに話をします</p> <p>T：君ちょっと前をお願いします。先生とやってみます 教師と生徒のモデリング</p> <p>T：君ありがとう(拍手)</p> <p>T：これは、友だちとかかわるときにどんな言葉を使ったらよいかを考える練習です。真剣に活動に取り組みましょう</p> <p>T：では、プリントを渡します 順に従い1つずつ進める。(みんなが終わったら)</p>	<p>ルールの確認</p>  <p>モデルを示す ・教師がモデルになり、にらむような表情や笑顔を見せる</p>
終 末 4	<p>T：振り返りシートに活動のまとめをしてください</p> <p>T：ペアで感想を発表しましょう。時間は1分です</p> <p>T：感想を聞いてみます。(2名ほど)</p> <p>T：「ふわふわ言葉とちくちく言葉」、言葉によって、こんなに気持ちがちがうんですね</p> <p>文化祭で、忙しくなってくると気持ちがイライラして、もしかしたら「ちくちく言葉」が出るかも知れません。「しまった」と思ったら「ごめんね、本当はなんだよ」と本当に話したいことを伝えるようにしたいですね</p>	 <p>例えば、合唱で「声を出せ！」ではなく、「一緒にがんばろう」とか「みんなに負けないように声を出してほしいんだ」など、伝えたいことを話せるようにしたいね</p>



# 「ふわふわ言葉とちくちく言葉」

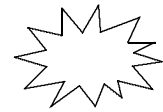
「うれしかった言葉・元気が出た言葉」を6つ、 で囲んでください

- ・ありがとう
- ・がんばってね
- ・がんばってるね
- ・おれも同じだ
- ・かわいいね (カワイイね )  
(かわいいNe)
- ・最高・サイコー・ジャン!! (サイコー)
- ・かっこいいな (かっこいい! カッコイ)
- ・やわらかい
- ・大丈夫?
- ・すごいね・すごい!
- ・その調子!
- ・ファイト!!
- ・ファイトだ~
- ・元気だしてね・元気だせえ!
- ・どうしたの?
- ・ごめんね
- ・やさしいね
- ・ドンマイ!! ・ど~んまい
- ・サンキュー
- ・グッジョブ!
- ・ガンバ! (がんばれ!)
- ・一緒にがんばる
- ・よろしく!
- ・ナイス!
- ・仲よし
- ・マブダチ
- ・楽しい
- ・やるじゃん
- ・どういたしまして
- ・いっしょに遊ぶ?
- ・応援してるよ
- ・みんないっしょだよ
- ・よかったじゃん
- ・ラッキーじゃ~ん
- ・すげー・やったね~



「悲しくなった・イライラした言葉」をこの中から3つ、 で囲んでください

- ・バカ・うせろ
- ・くさい?・きもい?
- ・ウゼエー (うぜーし)(うぜええ)
- ・だまれ!・うるさい!
- ・うっせえよ!!
- ・だまってろ、カス
- ・むかつく!
- ・消えろ (キエロ! うせろ! どっかさいけ)
- ・目ざわりだから消えろ
- ・お前なんか、この世にいらなくていいそんざいだ!
- ・無視!
- ・シネ! (くそ、死ね)
- ・バーカ・バカじゃねえ~
- ・アホ (アホじゃん)(アーホ!)(アポ!)
- ・頭悪いんじゃない?
- ・何やってんだ!
- ・調子乗るな、アホ
- ・ウザイ! (ウゼンだよ、はっうぜーし!)
- ・うざいんだよこのバーカ
- ・ウザインだよ! (うざいんだよ)
- ・はあ?
- ・おまえなんかいらぬ
- ・死ねや、きえろ
- ・死ね、地獄におちろ、あのよへかえれ
- ・おれの前にツラ出すな
- ・ふざけんな (ふざけんじゃねーよ)
- ・ふざけんじゃねえよ、ボケ
- ・少しはだまってろ (だまれ)
- ・意味わかんねー
- ・キモイ、キタナイ
- ・スペ
- ・くんな! (来んなー)
- ・殺してやる
- ・気持ち悪い!!
- ・くたばれ!・くされ!
- ・早くしろ!
- ・さいあく!・クソ野郎
- ・終わってる (お前、終わってる)



# 「ふわふわ言葉とちくちく言葉」振り返りシート

年 組 番 名 前 \_\_\_\_\_

1 「ふわふわ言葉とちくちく言葉」の活動は、真剣に参加しましたか

真剣だった    どちらかというと真剣だった    どちらかというと真剣でなかった    真剣でなかった

--	--	--

2 「ふわふわ言葉」を言われたとき、どんな気持ちになりましたか


3 「ちくちく言葉」を言われたとき、どんな気持ちになりましたか


4 「ふわふわ言葉とちくちく言葉」の活動で、どんなことを感じましたか


<実践の振り返りシートの記述から>

「ふわふわ言葉」を言われたとき、どんな気持ちになりましたか

- ・うれしい気持ちになった。気持ちよくなった。少し恥ずかしかったけどうれしかった
- ・これからも精一杯生き抜こうと思った。本当の友達でよかったと思った
- ・うれしかったし元気が出るような気がした



「ちくちく言葉」を言われたとき、どんな気持ちになりましたか

- ・こっちもバーカなどいいそうになった。むかついた。気持ちがしずんだ
- ・かわいそうな気持ち、くやしい気持ち、「お前なんか、この世にいない方がいいんだ！」が一番傷つく
- ・ムカツク。「なまいきなんだ」とか思った。けど、自分もそういうこと言っているんだなぁ…と思った。これからは気をつけたい

「ふわふわ言葉とちくちく言葉」の活動で、どんなことを感じましたか

- ・ふだんフツーにつかって、真剣に言ったり言われたりすると考えることがあった
- ・ふわふわ言葉を言われたときの方が、何十倍もうれしかった
- ・こんなにうれしい言葉もあるのに、悲しくなる言葉もあるんだなぁと思う




基本的スキル：視線を向けて聞く、話す 身体を向けて聞く、話す  
最後まで聞く 笑顔で聞く

分	活動の流れ	留意点
導入	1 本時のねらいを知る	明るい話し方に心がけ、リラックスした雰囲気をつくる
2	班の仲間のことがわかり、今までより、みんなで話せる関係になることができる	
展開	2 内容を理解する 説明を聞く ・自分の消しゴムをスタートにおく ・班長から左回りにさいころを振り、出た目の質問に答える ・答えたくない、答えられない質問はパスしてもかまいません。そのときは「パス」と言って次の人に回す（コマはそのまま） ・後は順番に、さいころを振りゴールを目指す。ゴールに入った人は、もう一度スタートへ戻って2回目に挑戦する 留意点の確認をする モデルを見ながら、ポイントを確認する	留意点の確認をする ・できるだけ発表できるようにがんばってみる ・理由も話せる人は話しても良い ・聞く人はうなずき、あいづちをうちながら聞く ・発表する人を急がせない ・話す人を冷やかさない
9	話すときは、・・・聞く側の方は、話す人に視線を向け、うなずいたりあいづちをうちながら、最後まで話を聞きましょう（ねらいは班の仲間と話す、聞く）	
	3 活動する 評価しながら、ポイントを繰り返す	基本的スキルを確認する。 声かけをしながら楽しく参加させる
	話すときに、はっきり話さない生徒には「練習だよ・・・がんばってみんなに視線を向けてみよう」聞かない生徒には、「聞きかたの練習を生かして聞こう」	
終末	4 振り返る 振り返りシートに記入する 班で話し合いをする 感想発表をする 活動の評価（教師から）を聞く	集中していない生徒への声かけ  教師のまとめを話す
4	活動中のスキルの評価。・・・しながらきちんと聞いていたね。班の仲間に話すときもしっかり相手を見ていたね、聞くときにスキルを生かした聞き方が大切なんだね	活動の意欲とスキルを評価する

# 17 「すごろくトークング」活動細案

## 展 開

分	活 動 の 流 れ	留 意 点
導 入	<p>T：前は、「ふわふわ言葉とちくちく言葉」の活動をとおり、傷つく言葉は言われた方も言った方もいやな気持ちになることがわかりました</p> <p>T：今日は、班単位で活動する「すごろくトークング」という活動します</p>	<p>前回の振り返り</p>
2	<p>この活動をすると、班の仲間のことがわかり、今までより、みんなで話せる関係になることができます</p>	<p>活動の意義</p>
展	<p>T：やり方を説明します</p> <p>班会議のように机をよせる 自分の消しゴムをスタートにおく 班長から左回りにさいころを振り、出た目の質問に答える 答えたくない、答えられない質問はパスしてもかまわない。そのときは「パス」と言って次の人に回す (コマはそのまま) 後は順番に、さいころを振りゴールを目指す。ゴールに入った人は、もう一度スタートへ戻って2回目に挑戦する ルールの説明(右参照) 時間は3分間</p>	<p>ルールの説明</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・すごろくの要領で班で活動する</li> <li>・できるだけ発表できるようにがんばってみる</li> <li>・理由も話せる人は話しても良い</li> <li>・聞く人は、うなずきやあいづちをうちながら聞く</li> <li>・発表する人を急がせない</li> <li>・話す人を冷やかさない</li> </ul>
開	<p>T：例えば、先生の夢は、空飛ぶ自転車を作ることです。これがあれば、渋滞に関係なくどこにでも行けそうだからですという具合に簡潔に話します</p>	
9	<p>T：これは、班の仲間と仲良くなる活動です。話すときは、みんなの方に視線を向けながら、はっきりと、最後まで話します</p> <p>聞く側の人は、話す人に視線を向け、うなずいたりあいづちをうちながら、最後まで話を聞きましょう</p> <p>T：では、始めます。準備をしてください。では、どうぞ ・・・3分間</p>	
終 末	<p>T：やめてください。「すごろくトークング」の活動をしたとき、どんな気持ちになったかを振り返りシートに記入してください</p> <p>T：では、振り返りシートをもとに、班の仲間と活動して、どんな気持ちになったか、班長から左回りに一言ずつ感想を話してください。では、どうぞ</p> <p>T：やめてください。机を戻して、視線を向けてください</p> <p>T：どんな感想が出たか聞いてみたいです (2人ぐらいに感想を聞く)</p> <p>T：今日の活動でも、班の仲間の話を、うなずいたりあいづちをうちながらきちんと聞いている様子が見えました。 学級の仲間ともいろいろ話すことで輪が広がっていくのですね。そのときも、相手の話をきちんと聞いてるよという姿勢が大切ですね</p>	<p>机間巡視(指導)しながら、気になる生徒への声がけをする</p> <p>6人で感想を話す</p> <p>感想を聞く(2人ぐらい)</p> <p>教師による評価</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班の仲間に話せたね</li> <li>・たくさんの人に話すときも、スキルを生かして話す</li> <li>・聞くときも、スキルを生かした聞き方が大切</li> </ul>
4		

# 17 「すごろくトーキング」振り返りシート

年 組 番 名 前 \_\_\_\_\_

## 1 「すごろくトーキング」の活動は、楽しかったですか

楽しかった    どちらかという楽しかった    どちらかという楽しくなかった    楽しくなかった

--	--	--

## 2 「すごろくトーキング」を使って、自分のことを話すことができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    できなかった

--	--	--

## 3 友だちの話を最後まで聞くことができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    できなかった

--	--	--

## 4 うなずきやあいづちをうちながら友だちの話を聞くことができましたか

できた    どちらかというできた    どちらかというできなかった    できなかった

--	--	--

## 5 「すごろくトーキング」の活動で、他の友だちの話を聞いたとき、どんな気持ちになりましたか

-----
-----





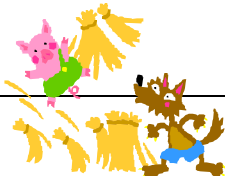


### <実践の振り返りカードの記述から>

- ・とても気分がよくて、おもしろい話がたくさん聞けたので楽しい気分でした
- ・そんな人だったんだと理解できた。楽しかった
- ・知らないことがよくわかったのでよかった。友だちの話を聞いたときはとても楽しかった
- ・すごろくで他の人の話を聞くなんてはじめてだったからおもしろかった
- ・いろんなことが分かっていい気持ちになったので、とてもおもしろかったです 毎日やりたい
- ・ふつうっていうか、びみょー?!だったけどまたやってみたいような気もします
- ・笑いがすごくあった。話せて良かった

すごろくトークング

スタート


びっくりしたこと	心に残っている本	好きな食べ物	やりたい職業	1回休み	チャンス!! 左となりの人と ジャンケンして 勝ち 1すすむ 負け 2もどる
 そんなけいする人物 (マンガ、歴史上の人物などだれでもよい)		好きな季節 (理由も)	1回休み	 クラスのいいところ	テストにまつわる悲しい話
日曜日に何をした			今一番楽しみにしていること	きのう10時30分までにねた人は1進む	
手に入れたいもの	 ゴール!		一番怖い人	好きな動物(理由も)	
チャンス! 好きなタレントを言ってもう一回ふる	きれいな食べ物(理由も)	怖いもの 	行ってみたい国(理由も)	1回休み	

コマは、自分の消しゴムを使おう





展開 基本的スキル：視線を向けて聞く、話す 身体を向けて聞く、話す 最後まで聞く  
うなずき・あいづち

分	活動の流れ	留意点
導入 3分	1 本時のねらいを知る	話し合いをする意義を話す ・実際の活動に入って、困っている人、困っていることが出てきた。みんなで、困っていることに対して、アイデアを出し合って、残り一週間の文化祭活動の取り組み事項を確認する
	今までの文化祭活動を振り返り、困っていることを出し合い、残り一週間の文化祭活動をどのように活動したらよいかをアイデアを出そう	
展開 34分	2 活動の流れを理解する 「1年2組の文化祭」シートに4つの取り組みで困っていることを書く(2分)  班内で班長が中心になり、困っている内容をまとめる(4分)  班ごとに発表させ、困っている内容をまとめる(6分)  一人一人、困っている内容を解決するアイデアを、シートに書く(3分)  班でアイデアを話し合う(8分) 班ごとに発表する。途中でも経過を発表する(6分) 学級で、今すぐ取り組めること、実行可能なことを確認する(5分)	立場がちがえば、困っていることが違うことをとらえさせる  順に書いた内容を発表させ、班長がまとめる  班ごとに発表させる  ルールの確認 ・発表に対して絶対批判しないこと ・実現が難しいという内容でも、アイデアを数多く出すことを指示する 途中まででも、話し合いの経過を発表させる 全員で実現可能なことを確認する
終末 8分	3 振り返り 振り返りシートに記入する(2分) 班ごとに、今日の活動について話し合う(2分) 感想を発表する(2名で2分) 教師のまとめを聞く(2分) 	活動について記入させる 活動を通して感じたことを振り返りシートを元に発表する 感想に対する評価をする 教師のまとめ ・話し合いの態度に関する評価 ・残り一週間の活動に意欲をもたせる

# 1年 組の文化祭

初めての中学校の文化祭。4つの取り組み（合唱、壁新聞、学級展示、生活賞の取り組み）で1年組はがんばっていますね。でも、みんなの活動をよく見ていると、困っていることがありますね。今日の学級活動は、今困っていることを出し合って、みんなで解決のアイデアを出し合って、残り1週間でできることを見つけたいと思います。

合唱で困っていること	解決に向けてアイデアを出そう
壁新聞で困っていること	解決に向けてアイデアを出そう
学級展示で困っていること	解決に向けてアイデアを出そう
生活賞の取り組みで困っていること	解決に向けてアイデアを出そう





< 板書計画 >

<p>1年2組の文化祭取り組み 苦戦していることにアイデアを出そう</p>	
<p><b>壁新聞</b></p> <p>苦戦していること</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 周りがうるさくて集中できない</li> <li>・ 間に合わないかも</li> </ul> <p>解決アイデア</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 係長が助けを求めてみんなに協力を呼びかける</li> </ul>	<p><b>合唱</b></p> <p>苦戦していること</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 時間に集まらない</li> <li>・ 口を開かない</li> <li>・ 声が出ない</li> </ul> <p>解決のアイデア</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 掃除を協力してはやく終わらせる</li> <li>・ 歌詞の意味を確認して自信をもって歌う</li> </ul>
<p>文化祭活動 取り組み</p>	
<p><b>生活賞</b></p> <p>苦戦していること</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ゴミを片付けない</li> <li>・ 点検時間に間に合わない</li> </ul> <p>解決アイデア</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 手が空いた人に、係長が四時五十分に指示を出す</li> <li>・ 活動場所ごとに、時間係を決める(だれが?)</li> </ul>	<p><b>学級展示</b></p> <p>苦戦していること</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 個人作品が間に合わない</li> <li>・ 展示アイデアがでない</li> </ul> <p>解決アイデア</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ 手伝う?(別の活動を協力する)</li> <li>・ 作品を作る時間を作る</li> </ul>

< 実践の振り返りカードの記述から >

< 解決に向けてアイデアを出すという活動をしたとき、どんな気持ちでしたか >

- ・ どうすれば解決できるのかな、と考えていた
- ・ たくさん意見が出てこれをどう解決すればいいか分かって良かった
- ・ ちゃんと解決しないといけないという気持ちになった
- ・ むずかしかった
- ・ けっこう悩んだ
- ・ アイディアをだせなかった
- ・ 自分の意見が通ればいいなーと思った
- ・ たくさん出てよかったと思った
- ・ 今までの悪かったことが解決できそうでうれしかった
- ・ みんな出さなかった。班長だけでむなしかった
- ・ 文化祭で困っていることが解決されるような気がした
- ・ いっぱい出てよかった
- ・ これからの文化祭に向けてがんばるという気持ちになった
- ・ ちゃんと解決すればいいなあと考えてやっていました
- ・ クラスの人たちも自分たちの行動を見直して、もっとクラスをよくしようとしているのだと思った
- ・ 文化祭活動で困っていることを、話し合えるような気がした



< 今日の活動を振り返って、どんな気持ちになりましたか >

- ・ これで文化祭うまくいけばいいと思った
- ・ これからはもっとがんばりたいと思った
- ・ いろいろな、アイデアを出すことができたのでよかった
- ・ がんばろうと思った
- ・ これからがんばりたい
- ・ もしもこれからまた困ったことがあったらこんなふうに話し合って解決したい
- ・ 合唱はもっとうまくいきそうな気がした
- ・ 文化祭を成功させようと思った
- ・ 話し合ったことをこれからの文化祭の活動で生かしたい
- ・ 話し合いができてよかったけど、新聞の時間が減った
- ・ これからもこういう活動をしていきたいと思った
- ・ このままでは大変だと思いました
- ・ うれしかった
- ・ すごかった
- ・ 少しは解決できたと思う



【参考文献】

- ・河村茂雄(2006),『Q-Uによる学級経営スーパーバイズ・ガイド』, 図書文化
- ・河村茂雄(2005),『ここがポイント学級担任の特別支援教育  
-個別支援と一斉指導を一体化する学級経営-』, 図書文化
- ・河村茂雄(2001),『グループ体験による学級経営育成プログラム』, 図書文化
- ・國分康孝(2004),『エンカウンターで学級が変わるショートエクササイズ集』, 図書文化
- ・佐藤正二・相川充(2005),『ソーシャルスキル教育』, 図書文化
- ・相馬誠一(2006),『学級の人間関係を育てるアプローチ』, 学事出版
- ・田上時子(2000),『子どもとのコミュニケーションスキル』, 築地書館
- ・星野欣生(2004),『人間関係づくりトレーニング』, 金子書房
- ・諸富祥彦(2004),『エンカウンターこんなときこうする!』, 図書文化
- ・吉澤克彦(2004),『中学校学級づくり構成的グループエンカウンター  
エクササイズ50選』, 明治図書