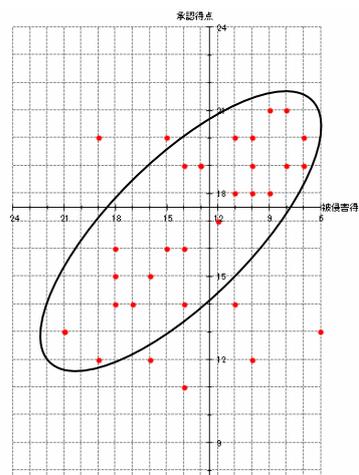


モデルプラン (小学校一第3学年での実践)

学級の課題	・児童一人ひとりの自己肯定感が低い。授業でよく発言する児童やクラスの仲間と友好的関係を築けている児童は「満足」を感じている。その半面、クラスで目立たない児童や注意される児童は、「不満足」になっている。結果として自分がクラスで認められていないと感じる児童が多いクラスになってしまっている。
長期目標	・一人ひとりの自己肯定感を高める。
短期目標	・話の聞き方を徹底し、友達の発言を大切にさせる。



◇ プログラム実践例

	プログラム名	ねらい	備考
1	一列並びゲーム (小一中1)	言葉を使わずに自分の思いを伝える活動を通して相手の気持ちを想像する力を養う。(コミュニケーション能力)	4月
2	ムシムシ教室の席替え (小一中5)	相手の話をしっかり聞き、協力して問題を解決する。(課題解決)	5月
3	G-MANグランプリ (小一高1)	友達と話をすることで温かい雰囲気をつくり、自己肯定感を高める。(自己肯定感)	7月
4	しあわせ宅急便 (小一低5)	自分のよさを示してもらい、自己肯定感を高める。(自己肯定感)	9月
5	G-MANグランプリ (小一高1)	友達と話をすることで温かい雰囲気をつくり、自己肯定感を高める。(自己肯定感)	11月
6	動物マンションのお引っ越し (小一中6)	相手の話をしっかり聞き、協力して課題に取り組む。(課題解決)	2月

クラスの変容

児童一人ひとりがクラスの仲間から認められることで、自己肯定感が高まってきた。言葉遣いもよくなり、日常のトラブルが減り、友達と友好的関係を築ける児童が増えてきた。ねらいであった「自己肯定感」を高めることで副次的にクラスの雰囲気がよくなってきたように感じる。日常の授業でも協力して解決するスタイルを取り入れることで学習の質も高めることができた。

◇ プログラム等アレンジ例 「G-MANグランプリ」(小一高1)

〈アレンジのポイント〉

- ・反応をよくするアイスブレイクを取り入れる。
- ・教師が演示することで児童の捉え方に差がでないようにする。

学級活動指導案

ねらい 自分だけの体験や経験に目を向け自己開示をし、友達と共有することで温かい雰囲気をつくることができるようにする。

活動内容		指導上の留意点	資料	
3分	①アイスブレイク ぎょうざじゃんけんをする。	<ul style="list-style-type: none"> ・場を和ませ、緊張感を取り除く。 ・ぎょうざじゃんけんでは、さそわれたら断らないことを約束する。 	反応をよくする アイスブレイク を取り入れる。	
4分	②「G-MAN」グランプリの目的とやり方を知り、活動を始める。反応されてうれしい言葉を発表させる。	<p>発表の仕方 「私は習字を5年間ずっと習い続けているので、字を丁寧に書けます！」 【腕を突き上げさせる。】</p> <p>聴く人の反応の仕方 児童から発表させ、児童自身が言われてうれしい反応をさせる。例：「すごい、すごい！！」 ジェスチャーもつけるといいことを指導する。</p> <p>質問の仕方 「習字を始めたきっかけは？」や「どのくらいいつも練習しているのですか」など関連したことをオープンクエスチョンで質問をする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・賞賛するときのジェスチャーは、その話を容認した合図であり、大切なものであることを指導する。 〔学年の発達段階において聴く方の反応の仕方は工夫してよい。〕 ・全員終わっているか、全体の状況を確認する。 ・回数が多いと児童は飽きるので、状況を見て判断する。 		<ul style="list-style-type: none"> ・ハッピーカード
3分	<ul style="list-style-type: none"> ・教師の自慢を元気よく発表し、反応する練習をする。 		<p>教師が自ら示すことで反応の仕方の練習を行った。</p>	
25分	<ul style="list-style-type: none"> ・生活班で自分の成長やうれしかったことを「G-MAN」として発表する。 ・聴き終わったら、「すごいすごい！」と返答する。 ・その話題に対して、質問をする。【1～2つ】 ・全員「G-MAN」をしたら座る。 ・他のグループをつくり、繰り返す。 			
4分	③今日の授業について振り返り用紙に記入する。	<ul style="list-style-type: none"> ・今日のSSTで気が付いたことや今の気持ちについてフィードバックさせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・振り返り用紙 	
3分	④生活班で今日の活動について振り返る。			
3分	⑤全体でシェアする。			

引用文献

「平成26年度ソーシャルスキルトレーニングプログラム集【小学校編】P45 綾瀬市教育研究所」



I am ok.
You are ok.

ハッピーカード 年組名前 ()

- 最近の生活の中で、「自分自身が成長したこと」や「うれしかったこと」「自分自身が
んばれたこと」などを思いうかべてみよう！そして、それらの中から5つ選んで、下
のらんに記入してみよう。

ハッピー1

ハッピー2

ハッピー3

ハッピー4

ハッピー5

すごい
すごい！





I am ok.
You are ok.

ふりかえりカード 年 組 名前 ()

- 今日の活動をふりかえり、あてはまる番号に○をつけましょう。
(よくできた…4 できた…3 あまりできなかった…2 できなかった…1)

(1) 自分はこの活動のルールをしっかり守ることができた。

(4 ・ 3 ・ 2 ・ 1)

(2) 自分のG-MANをはずかしがらずに言うことができた。

(4 ・ 3 ・ 2 ・ 1)

(3) 友達のG-MANをきちんときくことができた。

(4 ・ 3 ・ 2 ・ 1)

(4) G-MANグランプリを楽しい気持ちで進めることができた。

(4 ・ 3 ・ 2 ・ 1)

(5) 友達のG-MANに対して、「へー!!」「すごいな!」と本当に
思うことができた。

(4 ・ 3 ・ 2 ・ 1)



- 今日の授業を終えて、今の気持ちやそのりゆうも書こう。

- G-MANグランプリを行って、自分の心はぽかぽか温くなりましたか?

心が温かくなったとあいを下のハートの中に今の自分に合う色とぬるりょうで
表してみましよう。

【れい とても心が温かくなった場合 全部ぬる 色は赤色

少し心が温かくなった場合 半分ぬる 色は水色 など】

