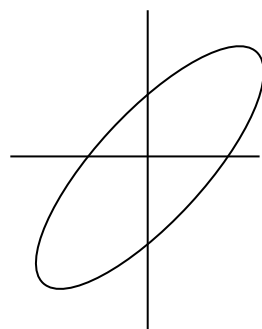


モデルプラン（小学校 - 第6学年での実践）

学級の課題	- 自己肯定感が低く、自分を表現することに課題がある児童が多い。 - 教師に言われたことは素直に取り組むが、受け身な児童が多い。
長期目標	児童同士の友好関係を築き、誰とでも話せる雰囲気を醸成したい。そのためには、自分のことも友達のこと大切にすることを意識した活動を取り入れ、コミュニケーションスキルを高めていく。
短期目標	児童同士がお互いを知り、少しずつ児童同士の友好関係を築いていきたい。

学級集団アセスメント



第1回目の分布：斜め型

◇ プログラム実践例

	プログラム名	ねらい	備 考
1	名探偵は君だ！ (小ー低8)	日頃関わりの少ない友達との接触が期待できる。クイズ形式で楽しみながら友達と関わるができる。 (自己表現)	7月
2	しあわせ宅急便 (小ー低5)	自分のよさを示してもらい、自己肯定感が高まる。(自己肯定感)	8月
3	みんなでリフレーミング (小ー高4)	自分の短所を長所としてとらえる。周りの友達に対して、あたたかい見方ができるようにする。 (自己理解・他者理解)	9月
4	サイコロトーク (短時間プログラム)	朝の学級の時間で行った。教師が6つお題を提示する。各生活班で順番にサイコロを振り、出た目のお題を話す。聞いた友達は必ず質問をする。 (自己表現・他者理解)	10月～12月
5	トンちゃんのおつかい (小ー高8)	自分の持っている情報を言葉によってメンバーに正しく伝え、他者の情報を注意深く聞く。メンバーから出された意見をまとめる。(問題解決)	11月
5	しあわせ宅急便 (小ー低5)	自分のよさを示してもらい、自己肯定感が高まる。(自己肯定感)	12月

6	住宅事情 (小一高10)	多角的な考えをもつ。友達から出された情報を集約し、意見をまとめる(問題解決)	2月
---	-----------------	--	----

クラスの変容

コロナ禍で6年生としての活動が制限される中、児童同士が友好的な関係を築けるようになってきた。10月までに関わり方のスキルを高め、11月の修学旅行でクラスの仲が深まったように感じる。低自己評価群から移動する児童が多く見られ、自己肯定感も高まってきた。

◇ プログラム等アレンジ例 「たんていごっこ」(小一低8)

新規プログラム例 「名探偵は君だ！」

〈アレンジのポイント〉

- ・アイスブレイクとして2人組バスケットを行う。
- ・感染症対策としてエアータッチにする。
- ・振り返りを発表させる。
- ・指示書を高学年向けにする。

学級活動指導案

評価規準〔学級活動(2)の内容のまとまりごとの評価規準〕

よりよい生活を築くための 知識・技能	集団や社会の形成者としての 思考・判断・表現	主体的に生活や人間関係を よりよくしようとする態度
日常生活への自己の適応に関する諸課題の改善に向けて取り組むことの意義を理解し、健全な生活を送るための知識や行動の仕方を身に付けている。	日常生活への自己の適応に関する諸課題を認識し、解決方法などについて話し合い、自分に合ったよりよい解決方法を意思決定して実践している。	自己の生活をよりよくするために、見通しをもったり振り返ったりしながら、自主的な課題解決に取り組み、他者と信頼し合ってよりよい人間関係を形成しようとしている。

目指す児童の姿 進んで色々な友達と話す機会をもち、関わろうとしている。【態度】

準備するもの 指示書、アンケート、ワークシート、振り返り用紙

活 動 内 容	指 導 上 の 留 意 点	資 料
①二人組バスケットをする。 5分	・仲のよい友達を選ばずに、だれとでも楽しくゲームをするように言葉かけをする。	
アレンジのポイント！ 日頃話さない友達と交流のきっかけにする。		
②めあてを確認する。 5分	・友達のことを知ろう 友達と話そう	・めあてカード
③ゲームのやり方（ルール）を確認する。 5分	・「名探偵は君だ！」を説明する。 ・友達を見つけ、エアータッチをし「よろしく」とあいさつする。 ・質問をして、友達が「はい」と答えたら、ワークシートに名前を書いてもらう。 ・終了したら「ありがとう」とあいさつをして次の相手を探す。 ・質問に「はい」と答えた友だちを10人探す。10人の名前を集めたら、黒板に名札をはり、ゲーム終了を待つ。	・シート（本番用） ・やり方カード あいさつをする。 制限時間を守る。
④スタートの合図でゲームを始める。		アレンジのポイント！ 新型コロナウイルス感染症予防対策としてエアータッチをする。
⑤終わりの合図で、席に着く。 20分	・あいさつなどのルールが守られていないペアには言葉をかける。 ○進んで色々な友達と話す機会をもち、関わろうとしている。【態度】（児童の観察）	
⑥今日のゲームの振り返りをする。 10分	・友達とあいさつができたかを聞く。 ・黒板に名前がはれた児童には、名探偵として拍手する。 ・振り返りカードに今日のゲームの感想や気づいたことを記入する。 ・どんな気持ちになったかやその理由を発表する。	・振り返りカード
アレンジポイント！ 感想を発表する。		

*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P17 綾瀬市教育研究所」

指示書

め い た ん て い

名探偵は君だ！



めあて 色々な友達のことを知ろう。

色々な友達と話そう。

やり方

1. カードをもって「はい」と答えてくれそうな人をさがす。
2. 出合った人とエアータッチして「よろしく」とあいさつする。
3. 「はい」と答えてもらえそうな質問を1つする。
4. 「はい」と答えてもらえたら、その人の名前を書いてもらう。
5. 相手の質問に「はい」か「いいえ」で答える。
6. エアータッチをして「ありがとう」とあいさつをして、別の相手をさがす。
7. 全部名前がうまったら、マグネットをはって、前にすわる。
8. 終わりの合図で静かに席につく。

アンケート

アンケート

名前（ ）

- | | | | |
|----|-----------------|-------------------|-----|
| 1 | この夏休みに映画を見た。 | はい | いいえ |
| 2 | ラーメンよりすしが好き。 | はい | いいえ |
| 3 | 大掃除を手伝ったことがある。 | はい | いいえ |
| 4 | スキーをしたことがある。 | はい | いいえ |
| 5 | 英語をならっている。 | はい | いいえ |
| 6 | 富士山に登ったことがある。 | はい | いいえ |
| 7 | ゴーヤを食べたことがある。 | はい | いいえ |
| 8 | ネコを飼っている。 | はい | いいえ |
| 9 | こまがまわせる。 | はい | いいえ |
| 10 | 秘密の宝物がある。 | はい | いいえ |
| 11 | ペットを2種類以上飼っている。 | はい | いいえ |
| 12 | 海外旅行に行ったことがある。 | はい | いいえ |
| 13 | スイミングに通っている。 | はい | いいえ |
| 14 | わたし、実は | <div></div> なんです。 | |

- 15 クラスで仲よしの友達（休み時間いっしょに遊ぶ・何でも話せる）

めいたんてい
「名探偵は君だ！」

名前（ ）

めあて 色々な友達のことを知ろう。色々な友達と話そう。

	質問	「はい」の人の名前
1	毎朝、自分で起きている。	
2	Sボードに乗れる。	
3	妹がいる。	
4	英語を8年間習っていた。	
5	ラーメンより寿司が好きだ。	
6	テレビに出たことがある。	
7	図工が好き。	
8	一人で電車に乗ったことがある。	
9	トランポリン3級をもっている。	
10	アウトドアが好きで、キャンプを教えている。	
11	ブレイクダンスを習っている。	
12	秘密の宝物がある。	
得点		

★友達のことで見つけたこと★

「名探偵は君だ！」ふり返し

名前（ ）

めあて 色々な友達のことを知ろう。色々な友達と話そう。

	学習のめあてからふり返ろう	◎○△
1	「名探偵は君だ！」を楽しむことができましたか？	
2	あいさつやエアータッチなどの約束が守れましたか？	
3	友達に質問することができましたか？	
4	今までより、友達のことを1つでも多く知ることができましたか？	

ふり返し（思ったこと・学んだこと）
