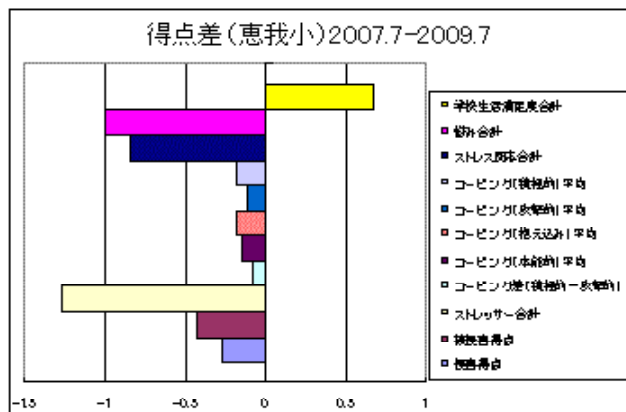


3) 恵我小学校

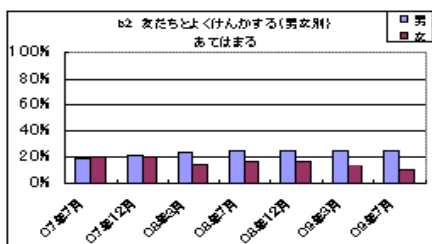
学校生活調査から

調査を始めた2007年7月調査と2009年7月調査を比べてみると、学校生活満足度の数値は大きく上昇している。悩みやストレス反応、ストレッサー等については減少をしている。



この3年間の取組がしっかり根付いて、子どもの意識を変えてきていることがわかった。

a) 子どもどうしの関係

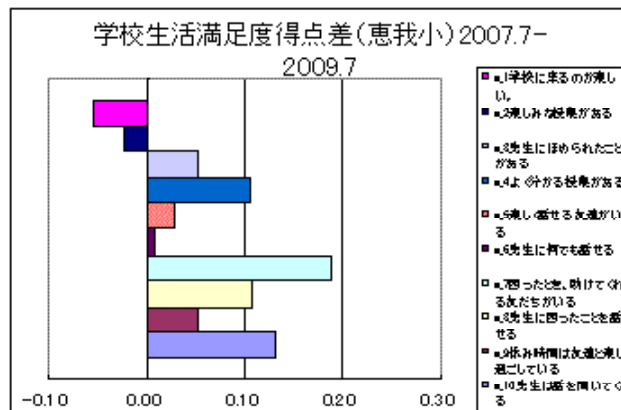


このグラフは「b2 友だちとよくけんかする」と答えた子どもの率の推移を表した

たグラフである。このグラフを見ると、男子はほぼ同じ様子で推移しているが、女子については取り組み後その数値はほぼ半減している。女子の人間関係の難しさが指摘される中で、この取組の効果が女子に顕著に現れている。また「a7 困ったときに助けてくれる友だちがいる」という項目の学年別の結果をみるとなかでも高学年になっていくにしたがって、その率は高くなっている。このことから、「あいあいタイム」をはじめとした取り組みが浸透し、子どもたちは友だちとの関係がより深化したものになっているという自信を持っている様子が見えてくる。

b) 教員と子どもの関係

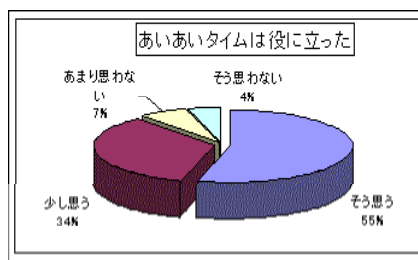
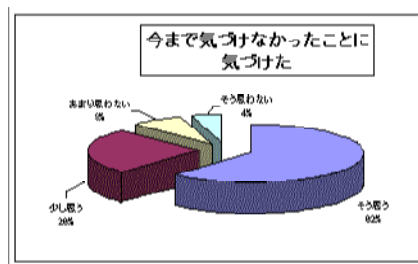
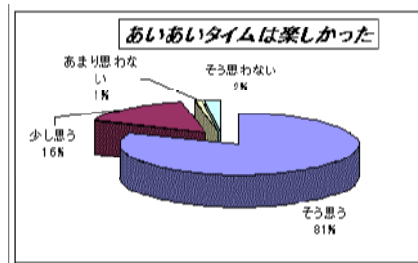
次のグラフは学校生活満足度の中でもどの項目が変化をしたかを見ている。「a7 困ったとき助けてくれる友だちがいる」に次いで、「a10 先生は話を聞いてくれる」「a8 先生に困ったことを話せる」「a4 よく分かる授業がある」の項が大きく上昇している。



「あいあいタイム」の授業を通して、教員自身が子どもとの接し方の中で、あたたかいまなざしで受け入れていくこと、小さな反応にも見逃さないように注意を払うこと、そして、子どもの姿に共感をするという姿勢が浸透していく中での成果がでてきていると考えられる。

「あいあいタイム」の授業を通して

「あいあいタイム」の授業では、1時間の授業の最後に必ず「振り返りシート」を書かせている。どの学年も「授業が楽しかった」という質問に対しては、90%を越える子どもたちが「楽しかった」と答えている。また1学期全体を振り返っての「あいあいタイム」の満足度を調査してみると、



さだけでなく、その有用感も感じてきていることがわかる。

6年生で97%の子どもたちが楽しいと答えている。また「あいあいタイムでは今まで気づいていなかったことが気づけた」や「あいあいタイムは役に立った」という質問でも、どちらにも90%近い子どもたちがそう感じていることがわかった。高学年になると楽し

a) 1年生

[1]子どもたちの変容

学年全体では活発で元気な子どもが多く、休み時間も元気に運動場へ出て遊んでいる。中には少人数で粘土遊びやお絵描きが好きな子どももいる。学校生活に慣れ、集団生活のルールも理解して守ろうとしている。しかし、中にはルールを守りにくい子どもがいる。また、自分に自信がなく、



自分の気持ちを正しく伝えることができない、感情を抑えきれない等でトラブルに繋がったりしている実態がある。そのため

には、あいあいタイムの取り組み等を通して気持ちの出し方や、伝え方の力をつけていきたいと考えた。1年生はどのワークも意欲的に取り組み、コミュニケーション力や対人関係力も一定の効果を上げていると思うが、1学期のワークに入り込めない子どもが一部いるという課題もあるので、今後とも、あいあいタイムを楽しく、また、友だちとの好ましい関わり方のスキルトレーニングを積み上げていくことが必要と思われる。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『どうぞよろしく』

1]あいあいタイムってな～んだ みーんなみんなあったかいんや

2]よろしくタッチ

3]よろしくタッチでいえるかな？

パッケージ『はなそう・つたえよう』

1]あいさつリレーでびったんこ

2]こんなときってなんていう？

3]まほうのマイク

パッケージのねらい

1年生のあいあいタイムでは、今年度の取組として、1学期「どうぞ、よろしく」「はなそう・つたえよう」、2学期は「ききかためいじんになろう」「ともだちとなかよくなるろう」、3学期は「イライラ・オドオドさようなら」「ともだちだいすき」ということをテーマに取り組んでいる。1学期に取り組んだ「相手に伝わるように話す」というのは簡単なようで難しい。「相手をよく見て」「相手に聴こえるようにはっきりと」話すことを意識づけた。そして、自分の話したいことが相手に伝わることの気持ちよさを感じ、積極的に

友だちに話しかけて関わりを持とうとする態度を養うことをねらいとした。

ターゲットスキル

・コミュニケーション力

言われた言葉に応じて、適切な言葉かけができるようになる。

自分のことを、みんなの前ではっきり話す。

場面に応じた言葉かけを、相手に伝わるように話す。

・対人関係

いいあいさつを体験することで、気持ちよさを感じる。

話したり、伝えたりすることの楽しさを感じる。

指導例

授業名『まほうのマイク』

<ウォーミングアップ>

「リズムにあわせて、やおやさん」

・指導者が野菜の名前を言ったら、子どもたちはリズムよく手拍子を打つ。

・「トントンパッ」で2回手拍子したあと3回目は机をたたく。

・リズムに乗って楽しく野菜の名前を言う。

・野菜以外ではたたいてはいけない。

<エクササイズ>

「じこしょうかいリレー」

・魔女からの手紙がクラスに届く。

その手紙の中には「」を助けたければ、呪文が隠されている6つのカードをひっくり返し、自己紹介リレーを成功させなければ「」を助けることはできない。」さあ、みんなで「」を助けよう。ルールの確認をする。

・1グループずつ前に立って、自分の好きな物をみんなの前で話す。

・話すことに困ったら、カードに書いてあるものから選ぶ。

(例)好きな色は？好きな形は？好きなおかしは？。

・前に立っていない子は、好きな「」は？と聴く。

・自己紹介リレーをして成功したら、呪文が隠れている6つのカードをひっくり返す。

・最後にカードを呪文が解けるように正しく並び替え、呪文を解き「」を助ける。

留意した手立て

・みんなの方をよく見て、元気よく笑顔で話すように声かけをする。

・聴く内容は、選択肢の中から選んでもいいし選択肢以外のものでもよい。

・タイミングよく話すことができない場合はもう

一度やり直せる。

・見ている時は、誰が話すポイントを守って話することができているか見ておくように声かけをする。

授業の様子



子どもたちは を助けようとして自己紹介リレーを今か今かという様子で待っていた。答えるのもマイクを使うことで話しやすい雰囲気のでき、周りの子どもも、だれが話しているかがはっきりしていたので集中して聴いていた。



このワークは、自己紹介リレーを成功させて、呪文を解くことを助けるというストーリー性と、

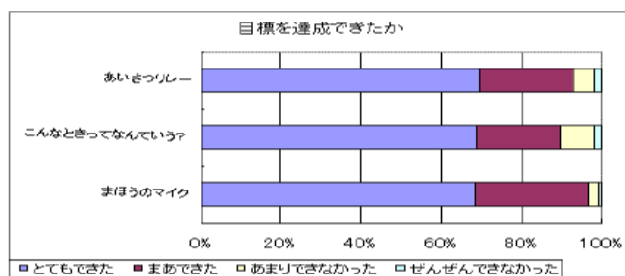
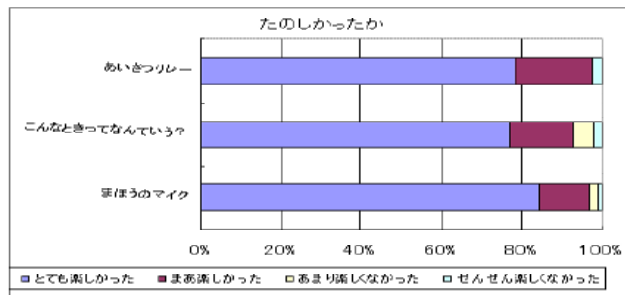
を助きたい子どもたちの強い願いは同じだという共感性を持ちやすかった。普段は、恥ずかしがりな子どもも、マイクを持つことで元気に答えることができた。また、普段は、勝手なことをしがちな子どももルールを守って、呪文を解くために一生懸命考える姿が見られた。

<ふりかえり>

「みんなにきいてもらえて、うれしかった。」
「じぶんの好きなものをいえて、よかった。」
「まほうがとけてよかった。『がすばある』がげんきになってうれしかった。」
「『がすばある』のまほうがとけてうれしかった。」
「ともだちにきくとき、ドキドキした。」
「まいくでこたえるのがたのしかった。」
「まじょからのてがみは、ちょっとこわかったけどみんなでじゅもんがとけてすごくうれしかった。」
「ともだちがおおきいこえでこたえてくれたので、うれしかった。」

「とてもたのしかったし、　　ちゃんがすごくじょうずにいえてよかった。」
「まほうのマイク」では、クラスで親しまれているキャラクターを助けるというストーリー性のあるワークだったこともあり、ふりかえりシートの

結果からもわかるように「とても楽しい」と感じている割合が高かった。今後のワークでも、1年生の子どもたちが意欲的に取り組むためには、ストーリー性のある展開や場面設定が効果的であると思う。



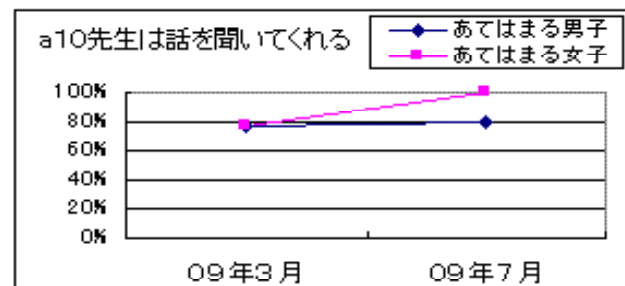
それとともに、指導者がそのワークのねらいを子どもたちに意識したふりかえりをさせたい。

(b) 2年生

[1]子どもたちの変容



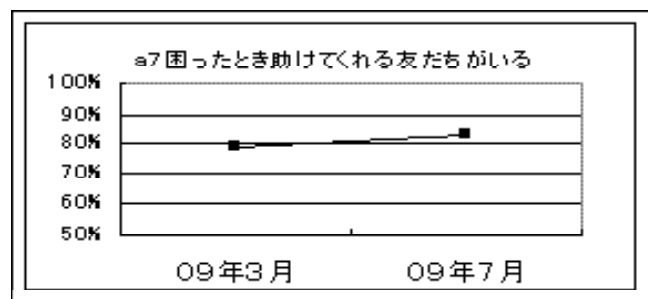
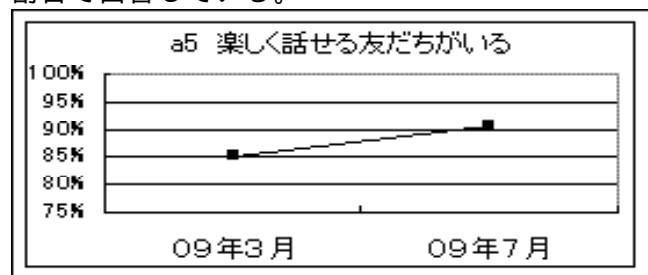
学校生活調査によると、「a2 楽しみな授業がある」では男女とも昨年より高い回答が見られる。授業に対して積極的に、楽しみにして取り組む姿勢がうかがえる。



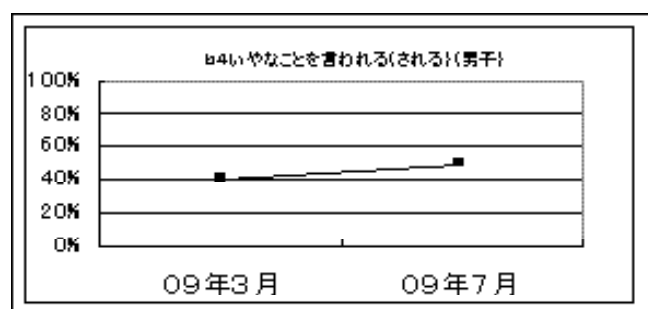
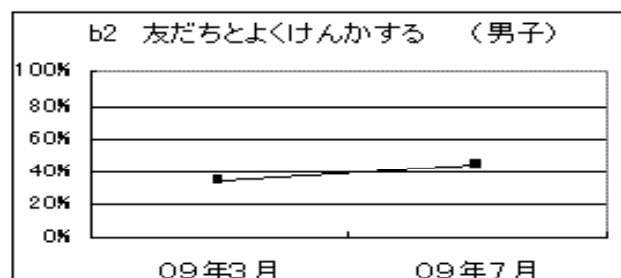
一方教員との関係で見ると「a3 先生にほめられたことがある」は男子より女子が多く、「a10 先生は話を聞いてくれる」は男女とも昨年より高く、特に女子は100%を示してる。

友だちとの関係では、「a5 楽しく話せる友だち

がいる」では昨年より高くなり、仲間づくりが進んでいるものと思われる。また「a7 困ったとき助けてくれる友だちがいる」という項目でも高い割合で回答している。



その反面、「b2 友だちとよくけんかする」が男子において昨年より増えている傾向にあり「b4 いやなことを言われる」も多くなっていることから、関わり方がうまくいかず、トラブルにつながったりしている実態がうかがえる。



あいあいタイムとも関連付けながら、友だちとの好ましい関わり方のスキルトレーニングを積み上げていくことが必要だと思われる。

個人的にみれば、「a5 楽しく話せる友だちがいる」の項目で、思ったことがなかなか伝えられずにいたが、今年度7月期調査では、その項目に改善が見られるなど、徐々に好ましい傾向にむいている子どもがいる。中でも、昨年の「あいあいタイム」の振り返りでは、ゲーム性のあるもの以外、ほと

んどが「楽しくなかった」と後ろ向きな感想が多かったが、2年生では、「楽しかった」という感想に変わっている子どももいる。また授業中も、積極的に発表しようとする姿が多く見られるようになった。自分を少しずつ出していけるようになったと思われる。

[2] あいあいタイムの取組

パッケージ『きき方名人になろう』

1] 思いやりのきき方 あいうえお

2] 思いやりのきき方 あいうえお

3] もっともっときいてみよう

パッケージのねらい

2年生は、年間を通して「自分の気持ちを伝えられる力の育成」を目指して取り組んでいる。昨年1年生2学期の「あいあいタイム」でも、「きき方」をテーマとしたワークを行った。そこでは、相手の方を見る、やっている作業をとめるなどの基本的なことを行った。今年度は、さらにそれを発展させ、「話し手を思いやる」ことに重点をおく。まず、話し手が大切にされていると感じるポイントを考えさせる。そして、質問をすることや相手の言ったことを受けとめて繰り返し言うことの大切さに気づかせることをねらった。本パッケージで培った力を、日直スピーチや、普段の授業、何より普段の仲間関係の中で発揮してもらいたいと思う。

ターゲットスキル

・コミュニケーション力

伝えたいことを伝える

・対人関係

よいきき手になる

指導例

授業名「もっともっときいてみよう」

<ウオーミングアップ>

・あいあいタイムのテーマソング「まほうのおまじない」をうたう。

<エクササイズ>

「しつもんパワー」

くじで話し手を決める。

話し手にパワーをあげる質問を班で考えてする。

例 ・いつ ですか？

・どこで ですか？

・だれとですか？

・どんな気持ちでしたか？

・どんな ですか？

・それからどうしたのですか？

・どんなところですか？

留意した手だて

- ・思いやりのある聞き方「あ」「い」「う」「え」「お」を思い出す。
- ・話し手が話につまったらパワーアップカードを出す。
- ・質問を班で話し合う。

<ふりかえり>

「あいあいタイムで、はんのみんながいっしょに考えてくれるからすごくよかったです。はんのみんなと言うときは、みんなといっしょに言ったからすごくよかったです。」

「今日のあいあいタイムでいっぱいしつもんできてよかった。もっともっとしつもんできたらよかった。ぼくも言えたらよかった。またやりたいです。」

「今日、前では話ができなかったけど、はんでしつもんをできてうれしかったです。またあいあいタイムをするとき、前で話をしたいです。」

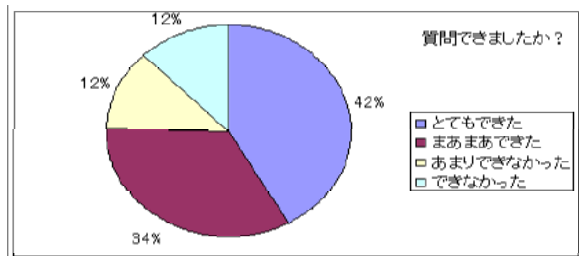
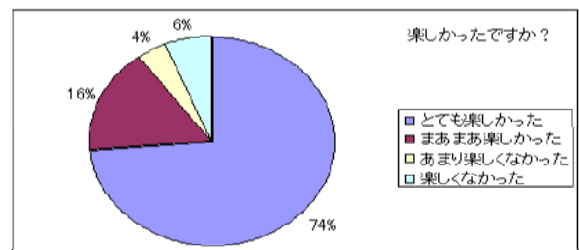
「しつもんパワーでくじであたって言うことにドキドキしたけどとてもたのしかったし、ハッピーが5こもあったからとてもハッピーでした。しつもん answered されてよかったし、ちょっとだけはずかしかったけど、ちょっとだけしかできなかったけど、とても楽しかった。パワーをもらってうれしかったです。」

授業の様子



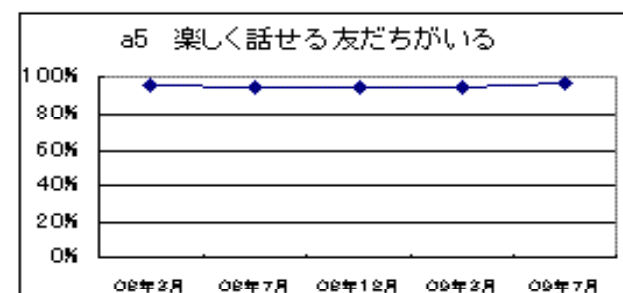
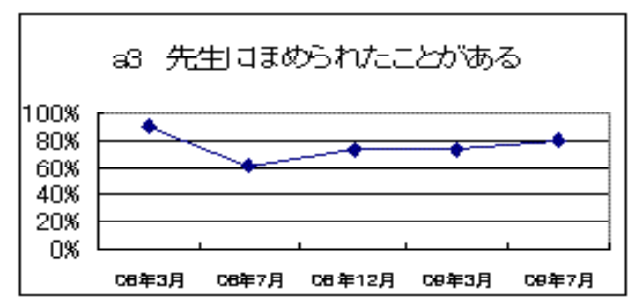
班で質問を考えることができたため、発表が苦手な子でもいっしょに質問することができてよかった。グラフを見てもわ

かるように、聞くことと質問することという高度なねらいにもかかわらず、ほとんどの子がとても楽しいと感じた。それは、コミュニケーションを楽しめたからと考える。しかし、前に出て発表する子をくじで決めたため、発表したい子の思いを取り上げてあげることができなかった。また、発表が苦手な子が当たったとき、お助けカードなどを出したが十分なフォローにはならなかった。一対一なら話せてもみんなの前で話すとなるととてもハードルが高くなるが、これからも、「あいあいタイム」の取組を通して、自分のことが話せるように、受け止めてくれるあたたかいクラスづくりをすすめていきたい。



c) 3年生

[1]子どもたちの変容

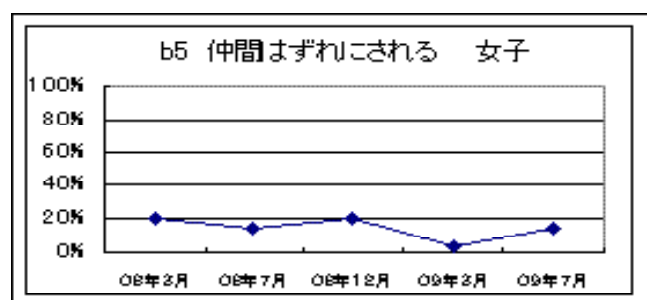


学校生活調査によると、「a3 先生にほめられたことがある」や「a6 先生に何でも話せる」など、教員との関係において、男子を中心にポイントが上昇してきている。これまで、あいあいタイムの振り返りシートや生活調査などを通じて、子どもの心の動きを把握していくことを大切にしてきた。また、それをもとに、教員自身が、子どもが自分の気持ちを出し合える学級づくり、また、子どもとの信頼関係づくりに取り組んできたことが結果としてあらわれているのではと思われる。

「a5 楽しく話せる友だちがいる」では、『あてはまる』が高いポイントで推移している。

「b2 友だちとよくけんかする」や「b4 いやなことを言われる」や「b5 仲間はずれにされる」では、男子の『あてはまる』が減ってきている一方で、女子の『あてはまる』数値が増加してきている。実態と照らし合わせると、3年になり、女子

特有のグループ内での揉め事などが徐々にではあるが見られるようになっており、それが数値に反映しているのではないと思われる。



「a1 学校に来るのが楽しい」を『全然あてはまらない』、もしくは『あてはまらない』と答えている子どもの、他の項目を見ていくと、「b2 友だちとよくけんかをする」と、「b9 人と比べて自分はだめなところが多いと思う」という二つの項目で強い相関関係が見られた。

このような実態をふまえ、「あいあいタイム」では、「対人関係」や「共感性」をターゲットスキルとした、友だちと協力するワークを取り入れていくことにした。また、「ふわふわ言葉」や「ちくちく言葉」の学習を通して、「自己信頼」「コミュニケーション力」などのスキルをつけさせていければと考えている。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『友だちをキャッチ！』

1]？をキャッチ！

2]ふわふわ言葉っていいな！

3]ハートをキャッチ！

4]ハートをキャッチ！

パッケージのねらい

この学年の子どもたちの実態として、特に男子の間で、日常的に友だちを傷つける言葉を言い合って、揉め事になる場面が見られる。その度に、間に入って指導しているが、まだまだ相手の立場にたって行動することができない子どもが多い。

まず、このパッケージを設定するにあたっては、3年生のそのような実態が背景にあった。本パッケージでは、「友だちをキャッチ！」というテーマで、言葉には友だちをうれしくさせる「ふわふわ言葉」と、傷つけてしまう「ちくちく言葉」があることに「ハートの風船」と「たわし」という具体物を使いながら気づかせることをねらいとした。そして、生活を振り返り、自分が一番言われて嬉しい「ふわふわ言葉」を書かせた。今後、お互いに「ふわふわ言葉」をかけ合うことで、あたたかいつながりをつくらせたい。

また、互いに同じクラスの一員としてつながり

あい、影響を与え合っていること、互いに協力し合うことの大切さを実感させたい。

ターゲットスキル

・対人関係

「ふわふわ言葉」と「ちくちく言葉」のちがいを感じ、人によって言葉の受け止め方が違うことを知る。

・コミュニケーション力

友だちどうしで「ふわふわ言葉」をかけ合い、あたたかい関係をつくる。また、互いのつながりを実感し、クラスの一員として協力し合う態度を養う。

・自己信頼

自分が言われたい「ふわふわ言葉」を考える。

指導例

授業名『？をキャッチ！』

<ウォーミングアップ>

「そうですねゲーム」

指導者が言ったことに、どんなことでも「そうですね」と受け止めてかえす。

・「今日はいい天気ですね。」「みんなはかしこいですね。」「先生は優しいですね。」など

・みんなで大きな声をだして、心をリラックスさせる。

<エクササイズ>

「？キャッチボールゲーム」

・班になり、一つ目はたわし、二つ目はハートの風船でキャッチボールをする。

・二つにどのようなちがいがあったか（どちらが受け取りやすいか）を発表する。

・出た意見を、二つに分けて板書しておく。

・たわしのように（受け取ってちくちくするような）言葉を「ちくちく言葉」、ハートの風船のような（受け取っていい気持ちがするような）言葉を「ふわふわ言葉」ということを知る。

・ワークシートに「ふわふわ言葉」と「ちくちく言葉」を書き、発表する。

留意した手立て

・最初のキャッチボールでは、ふざけないということをおさえてから始める。

・「ふわふわ言葉」と「ちくちく言葉」を書き出しにくい子には、自分が言われてうれしい言葉、自分が言われて嫌な言葉を書くように助言する。

<ふりかえり>

「ちくちく言葉はぜったい言われたくない言葉で、ふわふわ言葉は言われたらうれしい気持ちになるから、これからちくちく言葉よりふわふわ言葉

を言ってもらいたい。」「今日のあいあいタイムで、自分が言われていやだったことをよく思い出しました。ふわふわ言葉より、ちくちく言葉のほうが多くてとても悲しかったので、ふわふわ言葉をがんばってふやしたいです。ふわふわ言葉のほうが多くなるようにがんばります。」「友だちがいっしょに遊ぼうと言ってくれたらうれしいと思った。」

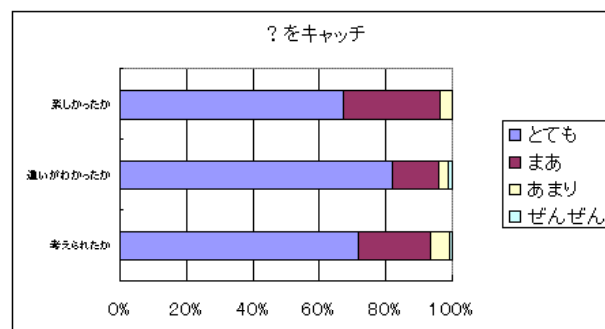
授業の様子



ウォーミングアップの「そうですねゲーム」では、みんなで声をそろえ、大きな声をだすことで、楽しい雰囲気であいあいタイムに入っていくことができた。

「？キャッチボール」では、ふざけて、相手にしっかり投げない子どもも見られた。たわしと風船を受け止めた時の気持ちをしっかりと感じさせるために、活動に入る前に、この点を注意しておく必要があるだろう。

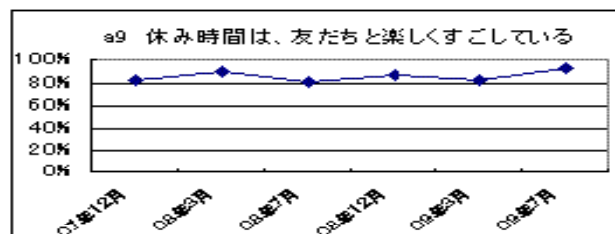
「ふわふわ言葉」と「ちくちく言葉」をワークシートに書かせる活動では、ほとんどの子どもたちが、自分の体験をもとに、たくさんの言葉を書いていた。「ふわふわ言葉」では、「ありがとう・一緒に遊ぼう・えらい・がんばれ・ドンマイ・ナイス」などの言葉があがっていた。「ちくちく言葉」では、「死ね・ばか・弱虫」などの言葉があがっていた。ふわふわ言葉になるとなかなか書けない子が何人か見受けられた。ふりかえりを見てみると、95%以上の子どもたちが、「ワークは楽しかったか」「『ちくちく言葉』と『ふわふわ言葉』のちがいが分かったか」という質問で、あてはまると答えた。これらの質問と比べると、「今までに自分が言ったり言われたりした『ふわふわ言葉』や『ちくちく言葉』について考えることができましたか」という問いにあてはまると答えた子どもの率は、少し低くなった。しかし、このワークをしてから、日常の中で、「今のはふわふわ言葉だった。」「ちくちく言葉を言ってしまった。」というような声が子どもたちから聴かれるようになった。「あいあいタイム」で学んだスキルを、日常生活に生かしていくという意味で、今回のワークは非常に有意義なものであったと思う。



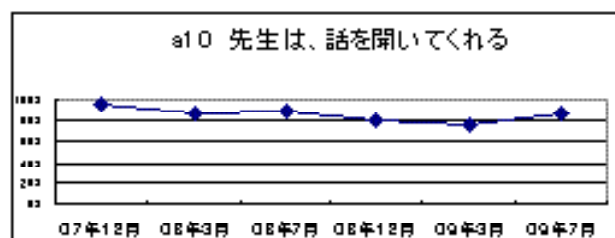
d) 4年生

[1]子どもたちの変容

学校生活調査によると、学校楽しさ度が全体的に上がってきている。例えば、「a5 楽しく話せる友だちがいる」や、「a9 休み時間は、友だちと楽しくすごしている」などの項目を見ると、男女ともあてはまると回答している。学校に来て、友だちとよい関係で過ごすことができていることがわかる。

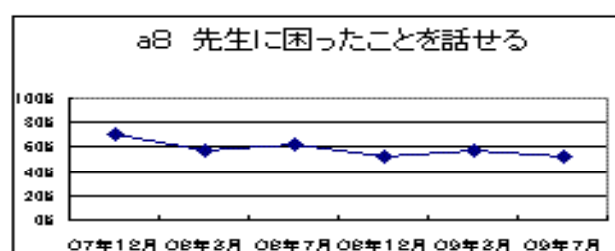


「a10 先生は、話を聞いてくれる」の、あてはまるという回答が、前回の調査に比べると、男女とも増えている。教員との関係性もよくなっていることがわかる。



その反面、「a5 先生に何でも話せる」や、「a8 先生に困ったことを話せる」という項目では、あてはまるという回答が減っている。自分の思っていることを、素直に表現することが難しいと思う子どもたちがいるようだ。

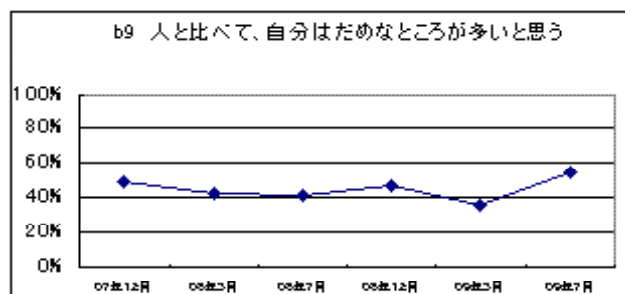
悩み度のアンケートを見ると、子どもたちの悩



みは少なくなっていることがわかる。「b3 無視さ

れる」や「b5 仲間はずれにされる」など、友だちとのトラブルは、男女とも20%を切るようになっている。先に述べたように、友だちとの関係もよくなっており、それによって悩みも減ってきていると考えられる。

しかし、悩み度のポイントが上昇している項目もある。「b9 人と比べて、自分はだめなところが多いと思う」では、あてはまるという回答が増えている。今まで自分しか見えていなかった子どもたちが、高学年に入り、周りを意識し始めたことも関係していると考えられる。いい意味でも、周りのことを考えられるようになったということである。しかし、その中でも、周囲の人よりも苦手とすることに目が向き、自信を持てないようになっているのだろう。



あいあいタイムを通して、そのような点を配慮し、自分のいいところに着目できるような取組を積み重ね、自信をつけていきたいと考える。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『伝え あいあい』

- 1]見て 聴いて 伝えよう！
- 2]楽しく 伝えよう！
- 3]気持ちを 伝えよう！
- 4]インタビューして 伝えよう！

パッケージのねらい

この学年の子どもたちは、クラスでの居場所を確立するために、自己主張をどんどんしたり、友だちと関わりたいという思いでちょっかいを掛けたりふざけたり、黙って自分の気持ちを我慢したりと様々な様子を見せている。このような子どもたちの実態から、1学期は自分のことを知ってほしい、相手のことをもっと知りたいという気持ちになるようなワークを行ってきた。あいあいタイムの中でお互いのことを分かりあい、どの子どもも安心して学校に来られるように、友だちとの関係をしっかり築いてほしいと考える。

本パッケージでは、楽しみながら、自分の気持ちや自分のことが語れるようになってほしいと考え、ゲームや活動を取り入れた内容にした。また

その中で、友だちの様子をしっかりと見たり、気持ちを考えながらしっかりと聴いたりできるようにもなってほしいと思っている。いろいろなワークを通して、ルールを守り楽しく聴いたり話したりする中で、友だちとの仲間関係を深めることをねらいとした。

ターゲットスキル

- ・コミュニケーション力

友だちと言語や非言語を活用し、知らせたいことを伝え合うことができる。

- ・対人関係

クラスや班の人と仲間関係を深めることができる。

指導例

授業名『楽しく 伝えよう！』

<ウォーミングアップ>

「なーいた ないた」

- ・教員が『なーいたないた』と言い、続いて子どもたちは『なーにがないた』と言う。その後、指導者が「 」と生き物の名前を言うので、その鳴き方のまねを3回言う。

- ・鳴きまねは自由でよい。

- ・鳴かない動物を言ってもよい。

<エクササイズ>

「すごろくコミュニケーション」

ルールを確認する。

- ・まず一人ずつ順番にサイコロをふり、出た目の数だけコマを進める。コマを進めたら、コマの止まったところを書いてある内容についてグループの友だちに伝える。その指令をクリアしたら、次の人がサイコロをふる。話を聴く人たちは、話している人が伝えやすいように聴く。
- ・コマを進めて止まったところが、なかなか答えられない時は【考え中】カードを取り、考える時間をもらうことができ、【考え中】のカードを自分の前に置く。思いついて答えることができたならカードを元に戻す。
- ・動物のマスに止まったら、動物カードを引き、そこに書いてあるとおりにコマを進める。

例「2マス進む」

- ・チャンスマスに止まった人は、チャンスカードを引き、そこに書いてある指令どおりに、グループの友だちに話を聴く。

例「グループの二人に聴きます。」

春といえば？」

- ・グループごとにすごろくを用意し、さいころをふって進めていく。

留意した手立て

- ・なかなか答えられないときは、考え中のカードを使って考えることができる。
- ・自分のことを話すだけでなく、友だちに聴くマスをつくった。
- ・あまり難しくない質問を取り入れた。

<ふりかえり>

「『夏といえば』という質問で、さんはまつりと言って、そんなこと思いつかなかったから、すごいと思った。

「自分が言うときは、はずかしかったけど、だんだん言っていると全然はずかしくなくなってきた、すらすら話げたのがよかった。」

「さんが考え中のカードを出したので、どんなことを考えているのか楽しみに待っていた。」

授業の様子

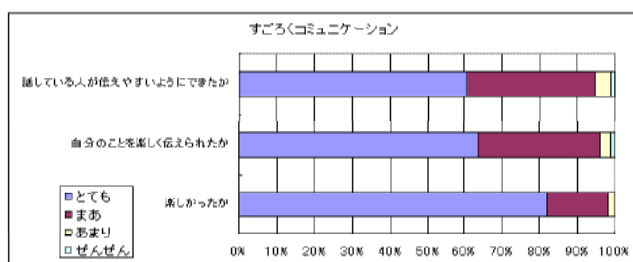


子どもたちは、すごろくという馴染みのある遊びを通しての取組だったので、すんなりと活動に入ることができた。自分の

ことを話すことも、最初は少し照れが出ていたものの、ゲームが進む中でだんだん楽しんで話げことができるようになってきた。なかなか答えられない子どもも、考え中カードを用いることでゆっくり考えることができた。周りの子どもたちも、考えている友だちのことを自然と待つことができた。

さらに、普段あまり自分を表現することのない子どもの楽しげな様子を見ることもできた。質問に次々答え、友だちの話にも笑顔で答えていた。自然とあいづちやうなずきも出ており、楽しい時間を共有することができた。

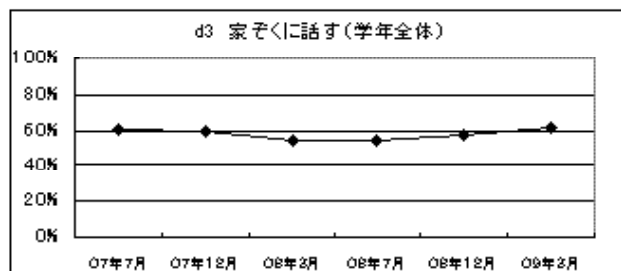
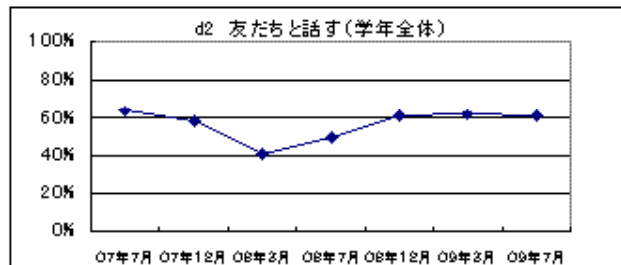
ふりかえりシートを見ると、90%以上の子どもたちが楽しく活動できたと答えている。また、『自分のことも楽しく伝えられたか』という質問に対して、肯定的に答えている子どもたちが多い。友だちとの楽しい時間の中で、受け入れられるという感覚を得られると、子どもたちは進んで表現することができることがわかった。



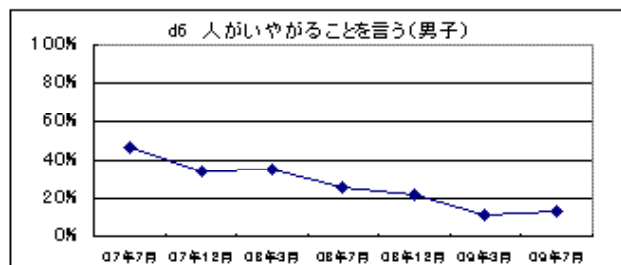
e) 5年生

[1]子どもたちの変容

学校生活調査の結果によると、ストレス対処としてのコーピングについては、「d2 友だちと話す」「d3 家族に話す」の数値が、他の対処法の数値よりも大きかった。

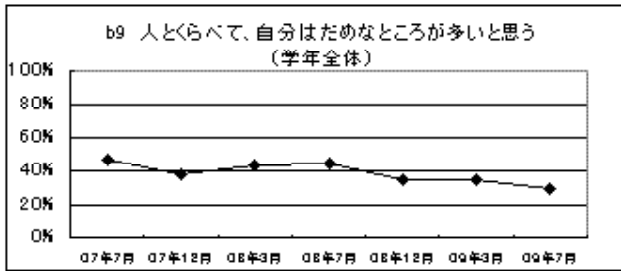


また、ここ数回の調査結果において、ほぼ同じ数値を示している。これらは積極的なストレス対処である。これまでもあいあいタイムにおいて、ストレスマネジメントの学習を行ってきた。少しずつではあるが、自分に合ったストレス対処法を見つけて実行できるようになってきているのではないと思われる。



その一方で、コーピングの手段として「d6 人がいやがることを言う」「d7 人をたたく」といった攻撃的対処を選ぶ割合は減少傾向にあったが、男子において7月はやや増加している。けんかやもめごとが多かった1学期の学年の実態と一致した結果といえる。女子も含めた学年全体の数値は、前回の調査結果よりも減少していた。

「b9 人と比べて、自分はだめなところが多いと思う」という項目の「あてはまる」の数値は減少傾向にある。しかし、思春期に入ると悩みが増え、自己肯定感が低くなってくることが予想されるので、あいあいタイムなどを通して、自信をつけさせていきたい。



[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『わたし発見！友だち発見！』

1]ご注文はどっち

2]もし、 だったら

3]友だちから見たわたし

4]本当の気持ちは？

パッケージのねらい

この学年の子どもたちは、全体の雰囲気としてたいへん人懐っこい。学校生活調査において、誰かと話すことをストレス対処法とする傾向にある、という結果にも表れている。しかし、人と関わっていく中で人の嫌がることを言ってみるなど、攻撃的対処法に頼ってしまう実態がある。

自分を好きになるために、まず自分のことを知ることができるように、本パッケージを設定した。また、自分勝手やわがままでなく、自分を大切に思いながら、他者も大切にしようとする気持ちを持てるようになることをねらいとした。

ターゲットスキル

・共感性

自分の考えを主張し、その理由を明らかにすることで、自己を肯定するきっかけにする。また、友だちの主張を聴いて、お互いの考えのちがいを受け入れる。

・自己信頼

自分の考えを伝え、それを認められることで、自分に自信をもつ。自分のよさを友だちから教えてもらうことで、気づかなかった自分のいいところに気づき、自己肯定感を高める。また、自分にとって大切なものは何か、気づききっかけにする。

・対人関係

ロールプレイを見て、気持ちを伝え合うことの大切さに気づく。

・決断と問題解決

どうすればよかったか、自分なりに考える。

指導例

授業名『友だちから見たわたし』

<ウォーミングアップ>

「パンパンなあに？」

・パンパンと2回手を叩き、指導者が指示した所（肩・耳・頭など）を両手で触る。慣れてきたら指導者は動作と指示をわざと変えて行う。

<エクササイズ>

「わたしのミカタ」

シートの書き方の説明をする。

- ・二人の指導者で、いいところ探しの例を示す。
「先生はユーモアがあると思います。理由は、……だからです。」
「先生は物知りだと思います。理由は……だからです。」というように、相手のいいところを交互に3つずつ伝え合う。
- ・班の中でシートを回し、その子のいいところだと思う項目に丸を3つつけるように伝える。
エクササイズをする。
- ・「ユーモアがある」「物知りだ」「さわやかだ」「落ち着いている」などの項目が書かれたシートを配り、自分と班の人の名前を書き込む。
- ・班で話し合えるように机を移動させる。
- ・班の全員に書いてもらったら、シートをじっくり見て、なぜその項目に丸をつけたのか友だちに質問してみる。
- ・シートを見た感想を書く。

留意した手立て

- ・相手のいいところを、たくさんの項目からどうやって選ぶのが分かりやすいように、二人の指導者がはじめに例を示す。
- ・いいところが項目に当てはまらない場合は、一番近いものに丸をつける。
- ・質問をされたときは、具体的に理由を答えてあげるように声をかける。
- ・どんな気づきも受け止め、発言しやすい雰囲気にする。
- ・人それぞれミカタはちがうことを確認する。
- ・「あなたをあたたかい見方で見てくれる友だちは、あなたの味方。」とまとめる。

<ふりかえり>

「みんないっしょうけんめい友だちのいいところを見つけていた。自分が知らなくてもまわりから、こう見えているんだと思った。」

「わたしは今日のあいあいタイムで、自分が知らなかった自分のいいところを知ることができて、とてもうれしかったです。それに、『わたしのミカタ』のワークシートで、『しっかりしている』がパーフェクトで、とてもうれしかったです。」

授業の様子

自分についてどの項目に丸をつけてもらっているか、それぞれのワークシートをじっくりと見つ

めていた。友だちに丸をつけてもらい、自分では気づいていなかった一面を知ったようで、シェア

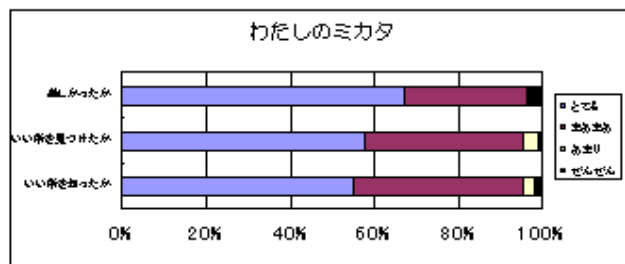


リングのときに、嬉しそうに感想を言った子どもが何人もいた。また、この活動の中で子どもたちは、普段見られないような友

だちのいい面を発見できていた。そして、「がんばっている友だちは誰でしたか」という問いに自分の名前を出してもらい、喜ぶ子どもの姿が見られた。振り返りの調査では、「楽しかったか」「友だちのいいと



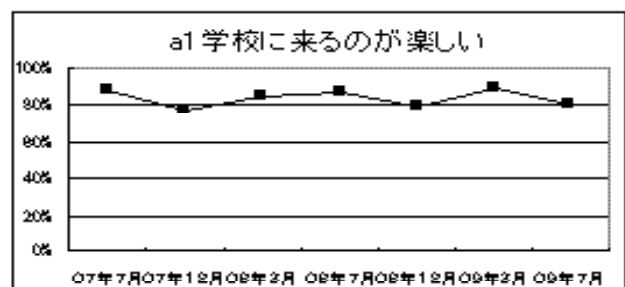
ころを見つけたか」「自分のいいところを知ったか」という質問に、95 %以上の子どもが肯定的な回答をしており、満足度が高かったことが、数値からも分かった。



f) 6年生

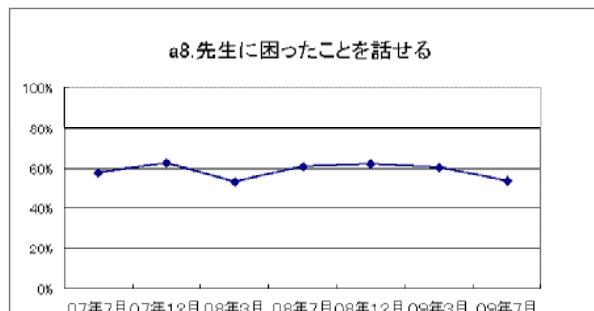
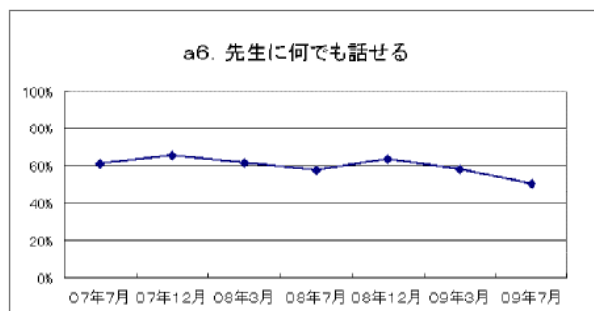
[1]子どもたちの変容

学校生活調査をみると、「a1 学校に来るのが楽しい」としている子どもは、高い割合で推している。



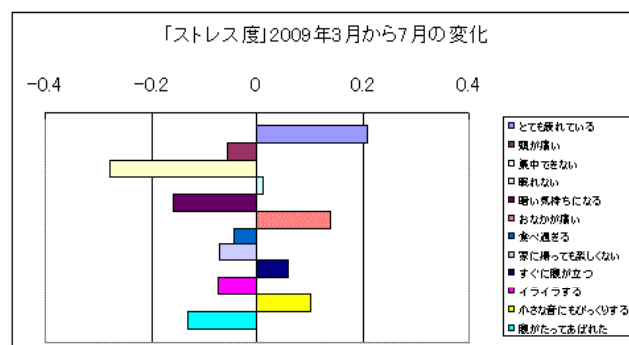
一方で、年齢的なことから、「a6 先生に何でも話せる」「a8 先生に困ったことを話せる」とする子どもの割合が減少してきている向にある。

年齢的なことが調査結果に出ているにせよ、子ど



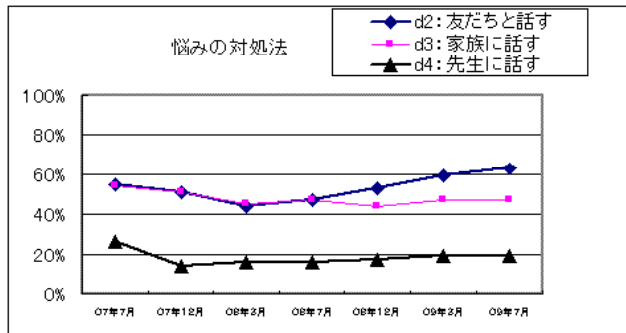
もが学校生活に前向きに取り組めるかどうか、学校を楽しんでいるかどうかを計る尺度として、教員との関係性に着目していくことは非常に重要だと考えられる。気になる子の中には教員と話せる関係での回答の得点が低い子がいる。課題のある子どもと教員とがよく話せる関係になっておくことで、学校生活満足度を高めていきたい。

さて、6年生の子どもは、思春期に入り、5年生の3学期にストレスが増えてきたことをうけ、「ストレス対処」についての実践を行った。その結果、子どものストレス度が減少した項目が多かった。

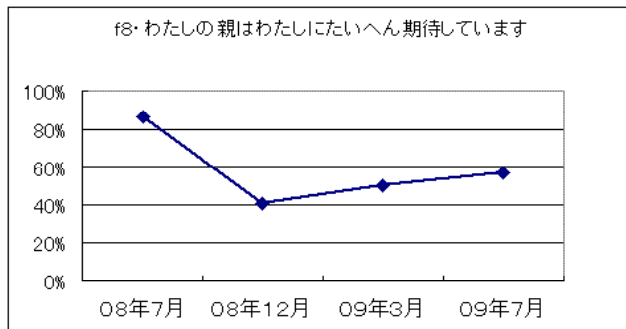


「ストレス」というものの存在を知り、その対処法について学ぶことは、子どものストレスを軽減するのに有効であったと言える。

また、悩みがあったときにどうするかという質問では、「d3 家族に話す」や「d4 先生話す」に比べて、「d2 友だちに話す」という目はかなり増加していることがわかる。



このことから、この時期に友だちとの関係がうまく結べるようなワークを取り入れていくことが重要であると考えられる。さらに、「f6 わたしの親は、わたしにたいへん期待しています」という



項目の減少が顕著あったことを受け、親子関係にも着目しながら取組を進めていきたいと考える。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ「『信頼』って 何だろう」

- 1] トラストアップに挑戦！
- 2] 「信頼」のはしを築こう
- 3] 「信頼」し合って川を渡ろう
- 4] トラストフォールで「信頼」を強めよう

パッケージのねらい

6年生は、昨年度、「絆」ということをテーマにあいあいタイムのワークや様々な取組を通して、仲間とのつながりを常に意識した実践を行ってきた。

今年度は、さらに仲間との関係を深め、「気持ち」でつながり合える仲間関係を築いていくために、このパッケージを設定した。思春期に入り、自分の本音を出すことが難しくなってきた、グループ化が進み、学級や学年としてまとまりに欠く場合も見受けられる。しかし、一方で、以前よりも増して、仲間に自分のことをわかってほしい、もっとつながりたいという思いが強くなってきている面もある。パッケージを通して、友だちの良さを知り、仲間どうし共感できるような関係をつくっていくことを目標とした。

ターゲットスキル

- ・コミュニケーション力

グループ内で協力し、積極的に活動に関わり課

題を解決しようとする。

・対人関係

活動を通して、友だちの良い面に気づき、周りと調和のとれた行動をとることができる。さらに、友だちが安心して接することができるよう、やさしい言葉がけやあたたかさのある態度をとることができる。

指導例

授業名「『信頼』し合って 川を渡ろう」

<ウォーミングアップ>

「ラッシュアワー」

ブルーシートを折りたたみ、グループの全員がブルーシートに乗れるように工夫する。

- ・お互いに体を寄せ合い、離れないようにする。

<エクササイズ>

「マジカルボード」

「信頼」を深めるためのエクササイズであることを共有し、ルールを確認する。

- ・川に見たてた10m先のゴールを目指し、マジカルボード（水泳の授業で使うビート板）を使ってグループで協力しながら川を渡りきる。
- ・グループの人数よりも1枚少ない数のマジカルボードの上に乗って、全員が川を渡りきれるように協力する。
- ・川の中にあるマジカルボードは、必ず誰かが触れていなければ流される。（マジカルボードを回収される。）
- ・誰かが川に落ちたら、全員スタートにもどってやり直しをする。
- ・自分のことだけでなく、終わっても、グループ全員のことを考えて課題を乗り越える。一度やってみて、どうすればよいか考える。
- ・うまくいったこと、うまくいかなかったことを理解する。
- ・どんなことに気をつければよいか考える。もう一度チャレンジしてみる。
- ・うまくいかなかったら、再度どうすればよいか相談してから挑戦する。

わかったことや気づきを話し合う

- ・どんな作戦でおこなったか。
- ・どんなときにうまくいったか。
- ・協力できたか。それは、どんな協力だったか。

<ふりかえり>

「今回は、体を支えたりだったけど、仲間がいやことがあったりしたら相談にのったりすること『支える』っていうから、仲間は、支えあって声かけしていけば、仲良くできると思った。」

「ゆずり合うこと、支えあうことを大事にしまし

た。支えあえるような友だちをいっぱいつくりたいです。」

授業の様子

子どもたちの実態に合ったエクササイズで、体を動かしたり、グループで考え、相談したりするので、楽しみながら取り組むことができた。



1回目のチャレンジではうまくできなかったのですが、グループで相談する時に積極的にアイデアを出す姿が見られてよかった。うまく

できなかった友だちをどう助ければよいか、うまく支えるためにどうすればよいかなど、友だちの動きに目を向けて考えることができる子どもがいたことはよかった。このことを日常の学校での生活に生かされるとよい。2回目以降のチャレンジでは、だんだんとうまくできるようになり、さらに楽しんで取り組んでいた。成功したグループは、マジカルボードの枚数を減らして挑戦したり、非常に意欲的に取り組めたと思う。簡単にできそうであるが、自分勝手な動きをしていたり、協力して動けなかったりすると、成功しないところが子どもたちのがんばってやろうとする意欲につながっていった。

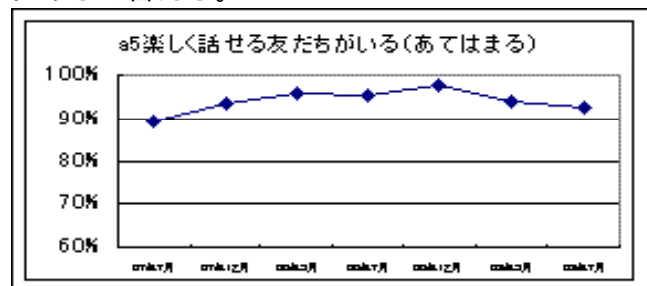
ふりかえりでは、協力したり、声かけしたり、人のことも考えることの大事さを実感していた。

4) 恵我南小学校

学校生活調査から

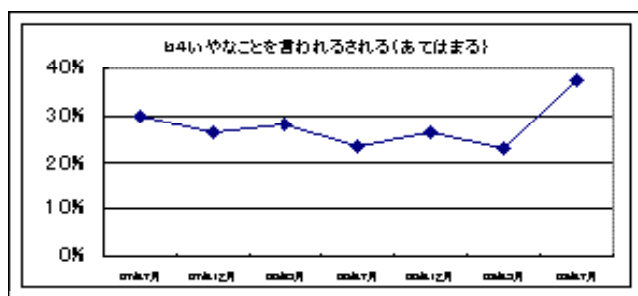
a) 子どもたちどうしの関係

子どもたちどうしの関係は「a5楽しく話せる友だちがいる」「a7困ったとき助けてくれる友だちがいる」「a9休み時間は、友だちと楽しくすごしている」は、いずれも前年度同様高い率を保っている。子どもたちどうしの関係は、好ましい状態にあると言える。



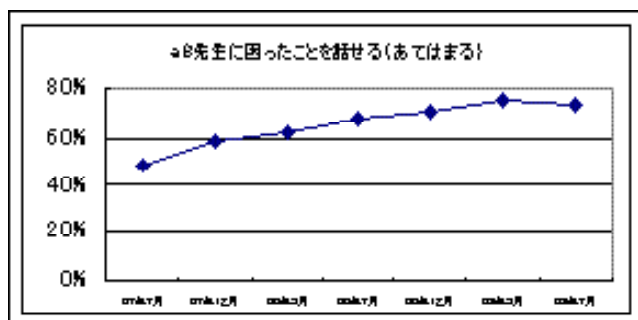
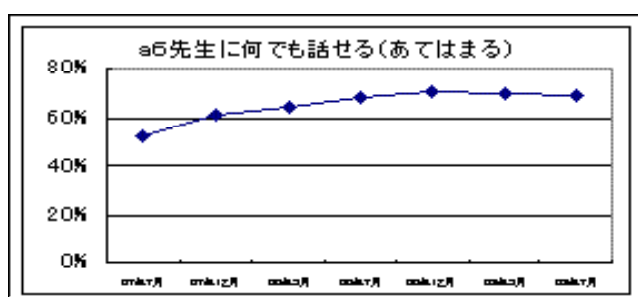
一方で、「b3無視される」「b4いやなことを言われる(される)」は、上昇している。子どもたちどうしの関係が必ずしも安定している訳では

ないことを表していると考えられる。

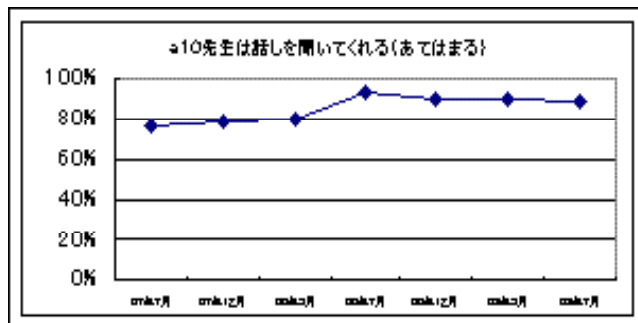


子どもたちどうしの関係を見てみると全体的には良好な関係が示されている。しかし、「d6人のいやがることを言う」など上昇傾向にあるものを含め、注意していく必要がある。

b) 教員と子どもの関係



「a6先生に何でも話せる」「a8先生に困ったことを話せる」と答えた子どもは年々増加の傾向にあり、今年の7月の結果では、ほぼ70%に達してきている。また、「a10先生は話を聞いてくれる」という項目では、子どもたちは毎回高いパーセンテージで「あてはまる」と答えている。

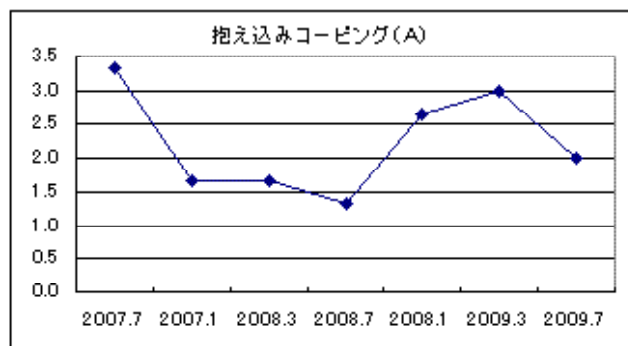
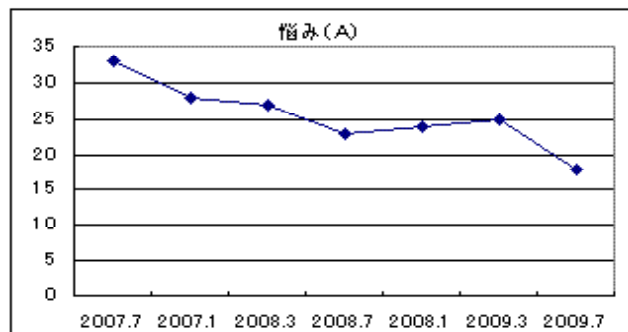
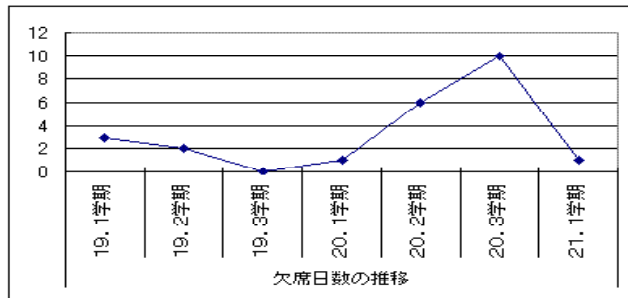


「あいあいタイム」を通して、教員が子どもへの関わり方を学び、教員と子どもの関係が近づいてきていることがわかる。

長期欠席の子どもの欠席日数の減少

子ども A

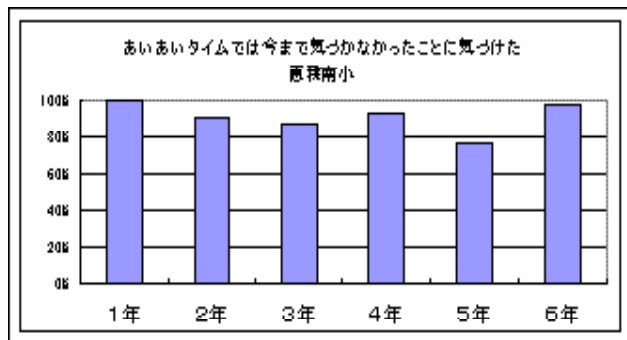
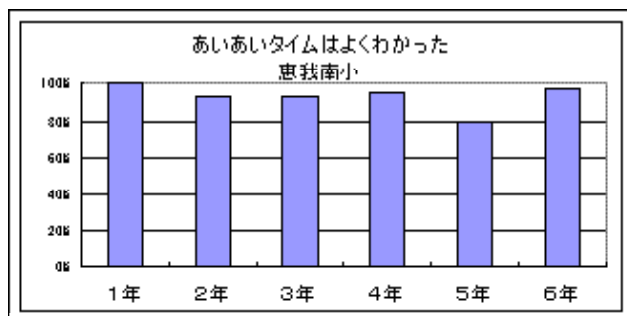
A は学習や活動に対して非常に積極的な子どもである。しかし、自分の力以上に頑張ろうとしすぎてしまうところがある。また、友だちとの関係では、話を聞いてあげたり世話をしあげたりとするのだが、一方で自分の困っていることやいやだったことを相手に伝えられずに考え込んでしまうことがある。



今学期の「あいあいタイム」では自己信頼を目的にした「キラリ 輝け」を実施した。自分自身を客観的に評価し、その後、友だちどうしで自分達の長所を評価しあった。そのことにより、今まで自分では気づけなかった良さや、ありのままの自分を受けとめることが出来た。

アンケートの結果を見ると、年々「悩み」が減少し、今学期においては「抱え込みコーピング」が減少している。自分に少しずつ自信を持ち、そのことが学校満足度の増加と欠席日数の減少につながったのではないかと考える。

「あいあいタイム」の授業を通して



上のグラフは、1学期末に行った「あいあいタイム」の授業についてのアンケート結果である。「あいあいタイムは楽しかった」、「あいあいタイムはよくわかった」、「あいあいタイムでは今までに気づけなかったことに気づけた」の項目に対して、「あてはまる」「よくあてはまる」と答えた子どもの割合である。どの項目も、高い数値を示している。このように、子どもたちは、「あいあいタイム」を毎回楽しみにしていて、有意義に感じている子どもが多く、意欲的に取り組んでいることが分かる。

a) 1年生

[1]子どもたちの様子

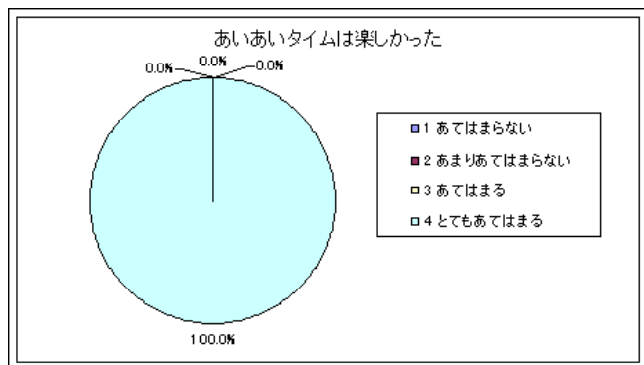
1年生になって初めての「あいあいタイム」では、2年生から「ぴったんこ」の歌を譲り受けた。2年生から歌と動きを教えてもらったこともあり、すぐに覚えることができた。それ以後「あいあいタイム」は、必ず「ぴったんこ」の歌で元気よく始められている。



また、6年生との「あいあいタイム」では、1年生が「ぴったんこ」の歌と踊りを披露し、一緒に「ぴったんこ」の踊りを

した。その後は、自己紹介ゲームや手つなぎ鬼ごっこをして、楽しく過ごすことができた。子どもたちは、初めての6年生との交流で、始めは緊張していたが、終わる頃にはすっかり打ち解けた

様子で、こちらも安心した。この「あいあいタイム」をきっかけに、6年生と毎木曜日の20分休みに一緒に遊ぶようになった。子どもたちは、6年生との活動をとて楽しみにしている。6年生との遊びやみんなと仲良くする時間である「あいあいタイム」は、学校生活の中で子どもたちが待ちわびる時間になっている。1学期最後にとったアンケートでも、全員が楽しいと答えた。



[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『みんな なかよし』

1]ルールをまもってなかよく

2]まねっこ まねっこ

3]まねっこ まねっこ かがみだよ

パッケージのねらい

「大きくなったら何になりたい。」と聞くと、「パティシエ」というおしゃまな答えがかえってきたり、男の子から「看護師さん」という返事もかえってくるかと思えば、「ドラゴンボール」「仮面ライダーディケイド」「プリキュア」と言う答えも返ってくる1年生である。

音楽や体育で音遊びや動物のまねっこ遊びをするとほとんどの子は喜んで取り組む。先生の前にきて、先生のまねを喜んでする子もいる。そんなときの子どもたちの顔は、とても明るい。この子どもたちの笑顔を、教室の中にいる障がいのある子やコミュニケーションのとりにくい子どもたちに広げ、みんなといえると楽しいという思いを共有させたい。

ターゲットスキル

・対人関係

ルールを守って、協力して、ゲームを楽しむ。

相手も自分も楽しくできる。

相手のことをよく見て、同じことをする。

・コミュニケーション力

大きい声で友だちの名前をよぶ。

自分が見たことを友だちに伝える。

思ったこと見たことを言葉にして伝える。

指導例

授業名『まねっこ まねっこ』

<ウォーミングアップ>

「ポケモンじゃんけん」

キャラクターの格好をしてじゃんけんをする。

(三すくみゲーム)

| 勝ち | | 負け |
|-------|---|-------|
| ピカチュウ | 対 | ゼニガメ |
| ゼニガメ | 対 | ヒトカゲ |
| ヒトカゲ | 対 | ピカチュウ |

・班ごとに1列になって座る。

・先頭の子は、先生とポケモンじゃんけんをする。

・勝ったら、座る。次が立ってじゃんけんをする。負けとあいこは、そのまま続ける。

各列の最後が先生に勝つまでです。

「あいあいタイム」の4つのあいの確認をする。

あい・・・愛

I・・・自分もたいせつに

相・・・相手もたいせつに

合い・・・助け合い、支え合い

「ぴったんこ」の歌を歌う。

<インストラクション>

「まねっこ まねっこ」

先生の動きをよく見て、まねをする。

教 員：まねっこ まねっこ ゆーび(動作)

子ども：まねっこ まねっこ ゆーび(動作)

動作を変えてくりかえす。

ゆび 顔 体とやっていく。

体の時は、音も使う。

<エクササイズ>

代表を選んで代表と子どもたちでやってみる。

班でやる。

留意した手立て

「人の嫌がる動作をしない。」「するほうも、されるほうも楽しい動作をする。」ことを心がけ、楽しい雰囲気をつくる。

<ふりかえり>

「みんなとできてよかった。まねがじょうずにできてよかった。」

「おんがくにあわせてやって、たのしかった。」

「はずかしかったけど、がんばった。」

「あいあいたいむ、たのしかったよ。ちゃんとちゃんがからだをうごかしてたのしかった。ぼけもんじゃんけん、たのしかったよ。」

「ともだちがおとをからだであらわしたからおもしろかった。」

「みんなとやったから、たのしかった。ともだちいっぱいできたからたのしかった。くんもなんかすごかった。みんなとやっておもしろかった。」

授業の様子

ウォーミングアップでは、子どもたちが大好きなポケモンを使って、「ポケモンじゃんけん」をした。子どもたち自身で、キャラクターの動きを考えることで、楽しく授業に臨むことができた。子どもたちが考えたポケモンを使って、他の「あいあいタイム」でも、「ポケモンバスケット」や「ポケモンがりにいこうよ」を楽しんだ。

「まねっこ まねっこ」では、簡単な指まねから始まり、顔から体へとだんだん難しくしていった。また、体の時には、音に合わせて体を動かすこともした。子どもたちは、音楽に合わせて踊ったり、体を動かすことが大好きなので、この「まねっこ まねっこ」では、大変楽しそうだった。子どもたちの感想は以下の通りである。

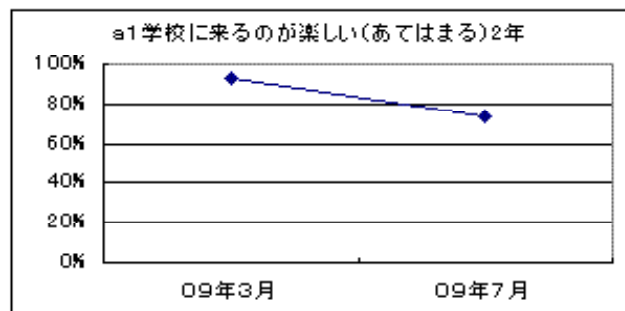
- ・おとにあわせてうごくのがおもしろかった。
- ・ちゃんの、おとをあわせてうごきがよかった。
- ・またおとをつかった、まねっこ まねっこがしたい。

普段から音楽が好きで、のる子どもたちが、いつもは恥ずかしがってできない子どもたちをひっぱっていった。誰もが楽しく参加できた授業だったので、大変満足のいくものになった。

b) 2年生

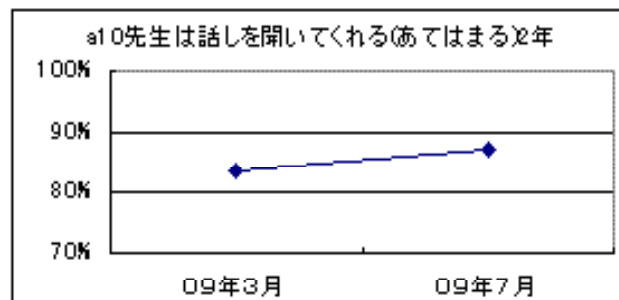
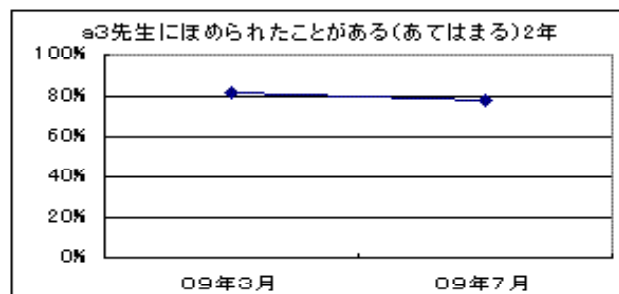
[1]子どもたちの変容

学校生活アンケートによると、「a1 学校に来るのが楽しい」は、少し下がっているが、一年生より授業が難しくなったり、人間関係に変化があることから、成長の一つだと考える。

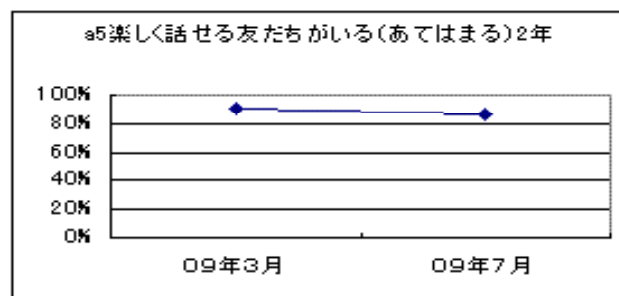


しかし、「a3 先生にほめられたことがある」は、高い割合を保っており、「a10 先生は、話を聞いてくれる」が、一年生より若干増えているので、

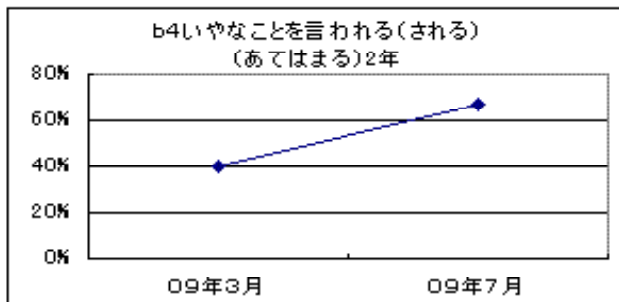
教員との関係は安定している。



また、「a5 楽しく話せる友だちがいる」や、「a9 休み時間は、友だちと楽しくすごしている」は、ほとんど下がっていないので、友だち関係は、うまくいっているようだ。



その反面、「b3 無視される」「b4 いやなことを言われる(される)」が20%近く増えており、実際の行動面でうまくいかず、トラブルにつながっている実態がうかがえる。



「あいあいタイム」とも関連づけながら、友だちとの好ましい関わり方のスキルトレーニングを積み上げていくことが必要と思われる。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『きょう力するって、すばらしい』

1]ピンポン玉をまわせ！

2]ボールをキャッチ！

パッケージのねらい

とても元気で、遊びも大好きな子どもたち。朝遊びも毎日ドッジボールに積極的に参加している。しかし、見ていて感じることは、自分がボールを投げたい、という思いばかりが先行しているのではないかということである。確かに、相手チームに勝ちたい、という気持ちもあるが、それ以上に、自分がボールを投げたい、自分が当てて、中に入りたい、という気持ちの方が強いように感じる。考えてみれば、今まで、みんなで協力することで一つのことを達成する、という経験が少なかったのではないだろうか。そこで、子どもたちにぜひ、協力することの大切さ、そしてそのためには何が必要かということを考えて欲しいと思い、このパッケージを考えた。

ターゲットスキル

・対人関係

みんなで課題をやりとげ、達成感を共有する。

みんなで力を合わせる心地よさを感じる。

指導例

授業名『ピンポン玉をまわせ！』

<ウォーミングアップ>

「えがおできょうも」

一年生の時から、歌でウォーミングアップをしている。友だちと向かい合い、両手をつないだり、握手をしたりしながら歌う。

<エクササイズ>

「ピンポン玉まわし」

1]ルールの説明をする。

- ・円になり、ピンポン玉をまわす。
- ・全員に回ったら、最後の人が、手を挙げる。
- ・そこまでのタイムを計る。

・全部で3回行う。

2]エクササイズをする。

・どうすれば、速くまわせるか考える。

・1回目を行う。

・より速くまわすには、どうすればよいか考える。

・2回目を行う。

・さらに速くまわすには、どうすればよいか考える。

・3回目を行う。

留意した手立て

・1回するごとに、より速くまわすためにどうすればよいか、必ず考えさせた。

・速くまわすには、みんなの力が必要であることを強調した。そのために、失敗した子に対する声かけなども考えさせた。

<ふりかえり>

「きょう力するってほんとにすごいと思いました。

3回目は、1回もおとさなくてすごかった。もっとやりたかったです。きょうのあいあいタイムがさいこうにたのしかったです。」

「1かいめは32びょうで、2かいめ28びょうで、3かいめで20びょう。1くみのいいところは、すぐあきらめないこと、もんくをいわないこと。3かいめの20びょうは、みんなの気もちが一つになったからできたと思います。」

「みんなが一生けんめいがんばってくれたからそのおかげで、しんきろくをとれました。さんのいけんもいいいけんでした。またこんどのゲームをやりたいです。こんどやると、もっとはよくなるかも。」

「あいあいタイムは、はじめちょっとにがてだったけど、きょうのあいあいタイムをやって、あいあいタイムが、にがてじゃなくなった。」

「みんな先生のしつもんにもいっぱいこたえてくれたし、心も一つになっていたし、とてもうれしかったです。あいあいタイムサイコー。」

授業の様子



ピンポン玉を1秒でも速くまわそうと、真剣に取り組んでいた。どうすれば、速くまわせるかについての意見も多数出た。

・はやくまわす、おちつく。

・しっばいしても、もんくをいわない。

・声をかけあう。「ドンマイ」「おとさんときや」

・はやくまわす気もちをもつ。

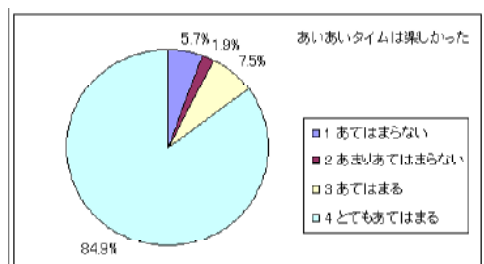
- ・みんなしゅう中する。
- ・心を一つにする。
- ・あきらめない。
- ・おとしたら、すぐひろってまわす。
- ・おとしても、みんなあつまらない。ボールにちかい、おとした人がとりにいく。



タイムも、どちらのクラスも、1回目、2回目、3回目と速くなったので、大変盛り上がった。失敗した子に対しても、「ドンマイ」など、あたたかい声かけをしていた。

子どもたちは、この取組を通して、協力することのすばらしさを体感できた。そこで、この経験を、実生活に生かしていきたい。

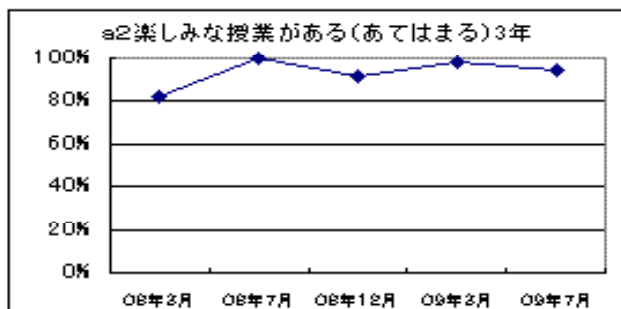
下のグラフから、「あいあいタイム」を楽しんでいる子が多い。今後も子どもたちが意欲的に取り組めるパッケージをつくっていききたい。



c) 3年生

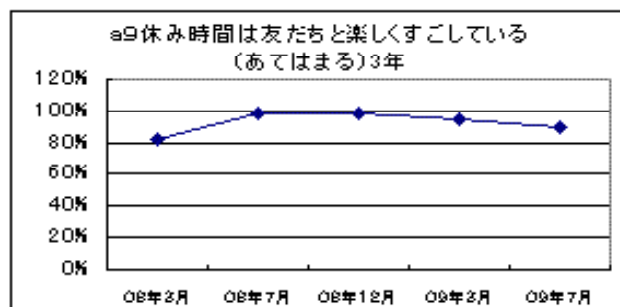
[1]子どもたちの変容

学校生活アンケートによると、「a2 楽しい授業がある」「a4 よく分かる授業がある」が、2年生の時と変わりなく90～100%近い数値となっている。これは、算数の少人数授業などで、きめ細かく指導ができていない結果ではないかと思われる。

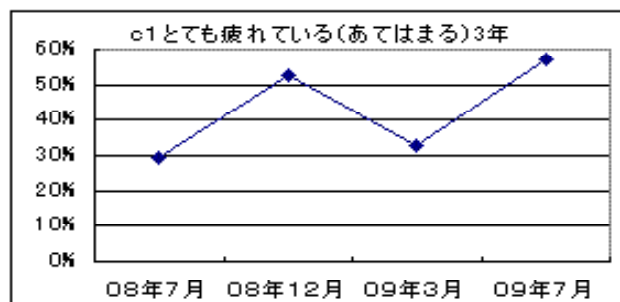
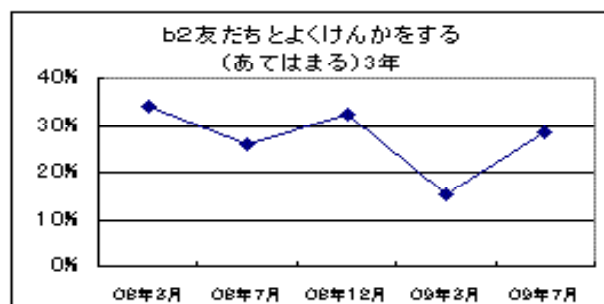


「a5 楽しく話せる友だちがいる」「a7 困ったとき助けてくれる友だちがいる」「a9 休み時間は、友だちと楽しく過ごしている」は、共に90%以上

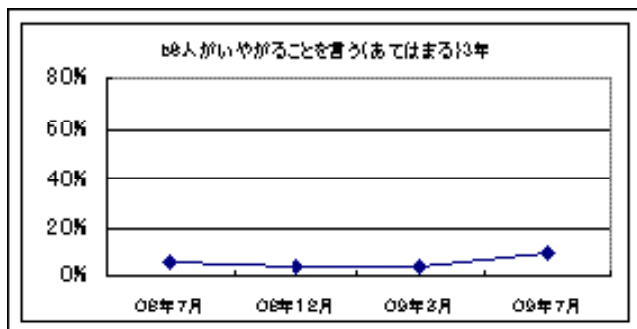
の数値である。



一方、「b2 友だちとよくけんかをする」が10%ほど増えている。それに伴い、「b3 無視される」「b4 いやなことを言われる(される)」「b5 仲間はずれにされる」が、10～30%増えている。互いに言いたいことを言葉で表現できるようになってきたためではないだろうか。



「c1 とても疲れている」「c2 頭がいたい」「c3 集中できない」「c4 ねむれない」「c5 暗い気持ちになる」「c6 おなかがいいたい」などは、10～20%近く数値が上がっている。これは、3年生に



なり、授業時間が増え学習量が多くなり、遊べる時間が少なくなったことにより、子どもたちがストレスを抱えているあらわれではないだろうか。

「b4 いやなことを言われる(される)」の上昇の仕方に対して、「d6 人のいやがることを言う」

や「d7 人をたたく」の上がり方が低い。いやなことを言われた（された）時は心に残るが、自分の言った事はあまり気にしていないということだろうか。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『めざせ言葉かけ名人』

- 1]「どんな言葉を使ってる？」
- 2]「おぼえてるね、大事な言葉」
- 3]「大事にしたい言葉がけ1」
- 4]「大事にしたい言葉がけ2」

パッケージのねらい

クラス替えから2ヶ月。子どもたちは、新しい友だちと仲良くしゃべったり、遊んだりするようになってきた。掃除や給食当番の仕事を一緒にがんばったり、勉強を教え合ったりする姿もみられるようになってきている。しかし、まだまだ、「～しよう」「本を見せて」などと自分から声をかけることができない子どもや、気持ちがあってもそれを言葉に表現するのが苦手な子どもが多い。また、だんだん仲良くなってくると、わがままなことを言ったり、相手の気持ちを考えないできついことを言ってしまったり、自分勝手な行動をとったりする子どももいる。いろいろな場面で温かい言葉がけを考えることを通して、友だちとよりよい人間関係を築いていってほしいという思いからこのパッケージに取り組んだ。

ターゲットスキル

- ・対人関係
まわりの友だちとよりよい人間関係をつくる。
- ・共感性
友だちの気持ちを考える。
- ・コミュニケーション力
友だちと気持ちを伝え合うことができる。

指導例

授業名『「ありがとう」をうまく伝えよう』

<ウォーミングアップ>

「食べ物パンパン」

食べられるパンの名前が出てきたら手を打つ。

- ・楽しい雰囲気をつくる。

<インストラクション>

- ・誰かを助けてあげてお礼を言われた時のことを思い出す。
- ・体育館に忘れた帽子を友だちが届けてくれた時、どんな言葉がけをするかを考える。教員が3パターンのロールプレイをした。3パターンそれぞれについて気づいたことを発表する。

<エクササイズ>

- ・お礼の言葉のかけ方を自分で考える。
お礼の言葉がけのポイントを確認する。（近づく・目を見る・聞こえる声で・笑顔で優しく等）
- ・ワークシートに自分の考えたお礼の言葉がけを書き、班で練習する。良かった点、こうした方がいいと思った点を出し合う。
- ・「ありがとう」の気持ちを上手に伝えた子どもたちにみんなの前でやってもらい、どんなところがよかったかを発表する。
- ・「ありがとう」を言った時の気持ち、言われた時の気持ちを発表する。

留意した手立て

- ・ワークシートに書きにくい子どもについては、教員のロールプレイを思い出させた。
- ・「ありがとう」を言った時の気持ち、言われた時の気持ちを大切に指導した。
- ・ペアでの練習の時には、ふだん声が出にくい子どもに対して励まし、出来た時には褒めるようにした。

<ふりかえり>

「一番はじめに先生がげきをしてくれたので、こうやったら、うまく伝えられるんだなあと思いました。練習の時、うまく言えるかドキドキしました。本当にそういうことになったら、がんばります。」

「自分のはんの人もうまかったし、他のはんの人のも見れてよかった。自分のはんでは、さんがすごくありがとうの気持ちを伝えていた。」

「『ありがとう』の言葉は、大切だけれど、『おれいの気持ちを表す言葉』もありがとうにまけないくらい大切なんだなと思いました。『ありがとう』と『おれいの気持ちを表す言葉』は、一言でも言えば、言われた相手もうれしくなり、言った相手もすっきりすると思います。」

授業の様子

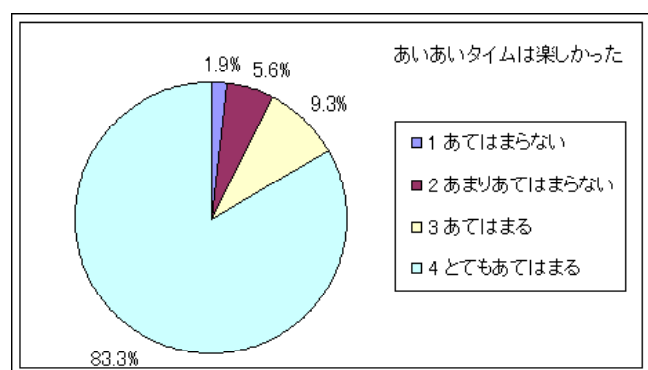
教員のロールプレイで言葉がけのポイントや「ありがとう」の気持ちを伝える言葉を示した。子どもたちは、ロールプレイを見て気づいたことをみんなで出し合うことによって、自分だったら「ありがとう」の気持ちをどのように伝えたいかをイメージしやすかったようだ。また、二人でお礼を言う役、言われる役になって練習をする時、自分の考えた言葉がけをワークシートに書くことによって、自信を持って伝えることができた。子どもたちは、班の友だちのロールプレイングをよく見て、良かった点やこうした方がいいと思った

点を出し合って練習していた。班での練習後、「ありがとう」の気持ちを上手に伝えていたペアに、みんなの前でやってもらい、どんなところが良かったかを出し合った。また、お礼を言った時言われた時、どんな気持ち



だったかを発表させた。子どもたちは、一つの言葉を添えることで、お互いによりいっそううれしい気持ちになることに

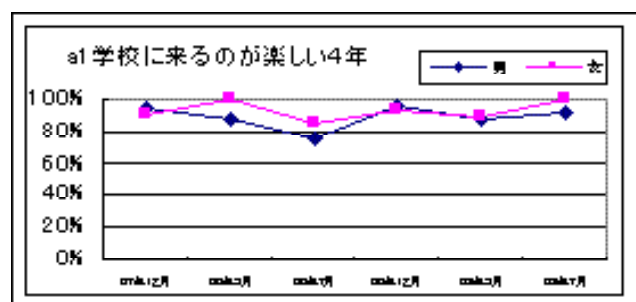
気づくことができた。「ありがとう」の言葉が大事な言葉であることを再認識し、今後も言葉がけ名人をめざしてがんばっていくことを確認して授業を終えた。



d) 4年生

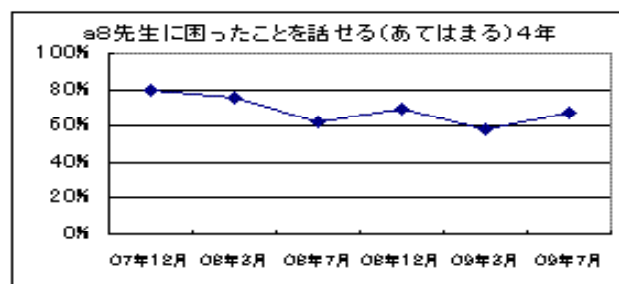
[1]子どもたちの変容

学校生活アンケートによると、「a1学校に来るのが楽しい」では、男女共に高い値を示している。また、全体を見ても3月アンケートよりも上昇している。新しい学年になり、新たな友だちとの学校生活に期待をよせていることがうかがえる。

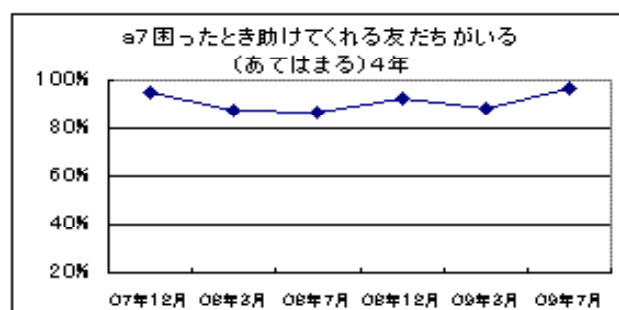


具体的になかみを見ていくと、「a3先生にほめられたことがある」や「a6先生に何でも話せる」、「a8先生に困ったことを話せる」など教員との関係性についても3月アンケートよりも上昇してい

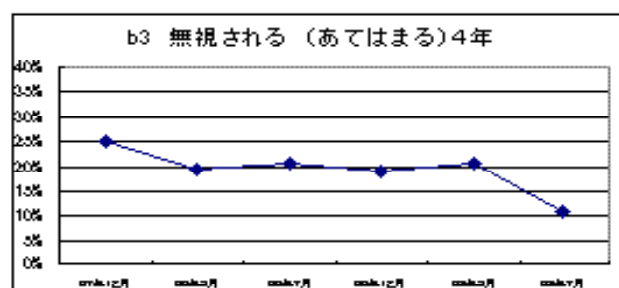
る。しかし、「a8先生に困ったことが話せる」は、全体からすると60%程度とそれほど高い値は示していない。



一方で、「a7困ったとき助けてくれる友だちがいる」においては、高い値を示している。このことから、子どもたちは思春期にむかっていくなかで、教員よりも友だちとの関係を密につくっていかようとしていると考えられる。



次に、子どもたちどうしの関係を見ていくと、「b3無視される」や「b4いやなことを言われる(される)」と感じている子どもは徐々に少なくなっている。特に、3月アンケートからは大きく減少している。しかし、「b5仲間はずれにされる」と感じている子どもは増加している。これらから、表面的に侵害されることは少なくなっているが、内面的に被侵害的な感情を持ち、友だち関係に敏感になっていることが分かる。



また、個人的な変容を見た時にも、悩みの項目で昨年よりもポイントがおよそ2倍上昇している子どもも見られる。思春期にむかい、体の成長や、家での生活、学習に対する悩みなどが考えられるが、これからはそれらを支えていく仲間関係を育んでいくことが必要である。

そのためには、仲間に意識を向け、実際にみんなと協力したり、ふれあったりする機会を設け、

子どもどうしをしっかりとつなげていくことが大切だと考える。

林間、運動会などの学校行事に合わせて、「あいあいタイム」で子どもどうしをしっかりと結びつけていきたい。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『つながりを深めよう』

1]いつまで乗れるかな？

2]お絵かきリレー

3]ワクワク席替え

パッケージのねらい

4年生は、年間を通して「仲間とのつながりを深めよう」というテーマに取り組んでいる。

一学期は、クラス替えがあったことから、「友だちのことを知る」をねらいとしたパッケージとして、「学年学級開き」、共に活動して知り合ったことをもとにした他己紹介「さんPR大作戦」を行い、今まで知らなかった相手の良いところを見つけ共有することができた。

本パッケージでは、班で協力し、ひとつの課題を解決することで達成感を味わい、仲間との信頼関係を築いて、自己信頼・他己信頼を深めることをねらいとした。

ターゲットスキル

・問題解決力

班で協力して、お互いの情報を共有しながら、問題を解決する達成感を体験させる。

・情報活用力

前時の「PR大作戦」などから得た情報などを積極的に取り入れ、課題を解決するために活用することができる。

・コミュニケーション力

班での話し合い活動を通して、聞き方や話し方などの基本的な態度を身につける。

指導例

授業名『ワクワク席替え』

<ウォーミングアップ>

「あいあいじゃんけん」

・「相談」じゃんけん

・「団結」じゃんけん

相談じゃんけんは、時間内（10秒）に班で相談したものを全員で出す。

団結じゃんけんでは、班全員でグー（座る）チョキ（中二人が立つ）パー（全員立つ）の動作をする。失敗をしても相手を責めない。

<エクササイズ>

「ワクワク席替え」

ルールを説明する。

・班で協力して支え合うことが求められるゲームです。

・ヒントカードに書かれてあるヒントを頼りに、座席表に顔写真を置いていきましょう。

・全員が正しい座席に着けば完成です。

・ヒントカードは、さんPR大作戦で紹介したことや普段の様子などをもとに、その人のことを書いています。

・その人がどの座席なのかも書いています。

「班のメンバーのいいところをどんどん見つけましょう。」

エクササイズをする。

・ヒントカードは順番に一人一枚ずつ読む。

・ヒントカードを読んだ人は写真を置けない。

・班で相談しながら席に写真をヒントカードの下に置く。

・分からない場合は、わからない島にヒントカードと一緒に置く。

留意した手立て

・途中で、友だちのことでよかったことをクラスで共有する。

・途中で出てきた問題をクラスで話し合う。

（意見のちがいでめめる。間違いを責めない。

参加できない友だちはいないかなど。）

<ふりかえり>

「できるだけ、みんながわかるように大きな声で読んだ。場所をさがすのをがんばった。」

「さんは大きな声ではっきり言ってくれたので聞きやすかった。」

「班で協力できてうれしかった。これから席替えするときもこのやり方でやりたいな。」

「わたしは、早く席替えしたいなと思いました。またこのゲームをちがう席にして、コメントをかえたら、林間のときにでもできると思いました。」

<授業の様子>



学級開きの自分紹介として、似顔絵と今年の目標を書いた絵を教室前方に常掲していること。

「2分の1成人

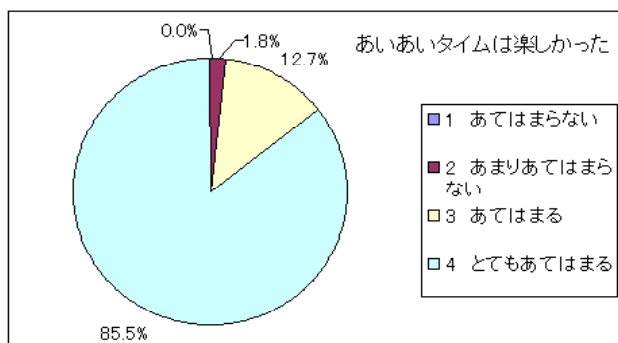
式」を迎える年を記念して、年間を通して誕生日カードにお互いにメッセージを書いていることなどの取組が「さんPR大作戦」の取組につながり、その内容をヒントとして本パッケージのワ

クワク席替えができた。



ヒントに当てはまる友だちが複数になってしまったときは、今までに得た情報を出し合って決定していた。普段、協力し合っているとあまり感じてない子も自分の知らないことをまわりの友だちから聞き、座席表を完成させたときは、協力して出来上がったという達成感を味わうことができた。

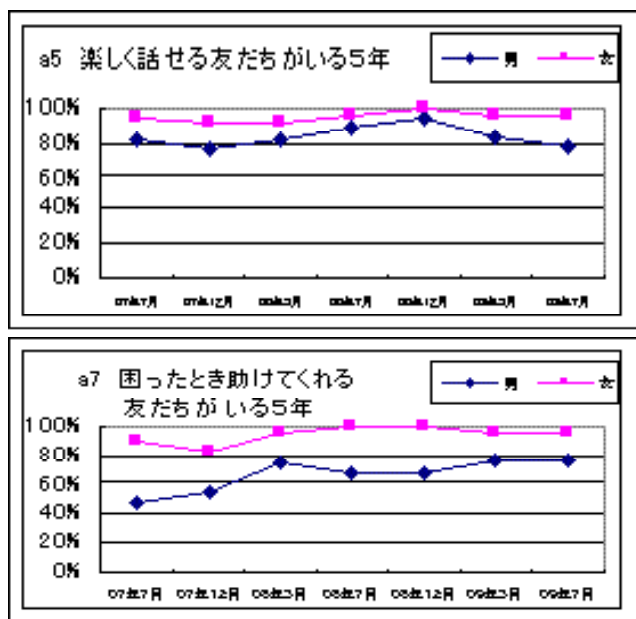
ヒントの中に自分のカードが出てくると、自分の良いところを認めてもらって、どの子も照れくさそうな顔をして席を決めていた。



グラフに見られるように、子どもたちは毎週の「あいあいタイム」を楽しみにしている。そこで、身に付けたものが今後の学校生活の中で活かせるようにしていきたい。

e) 5年生

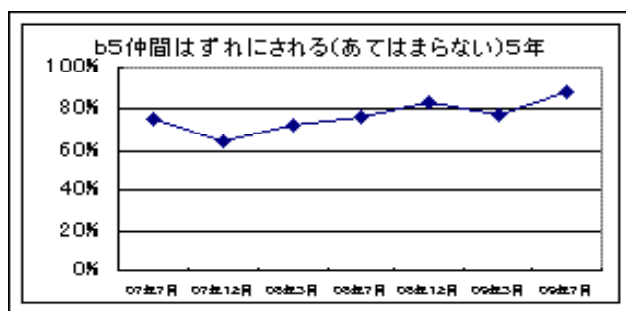
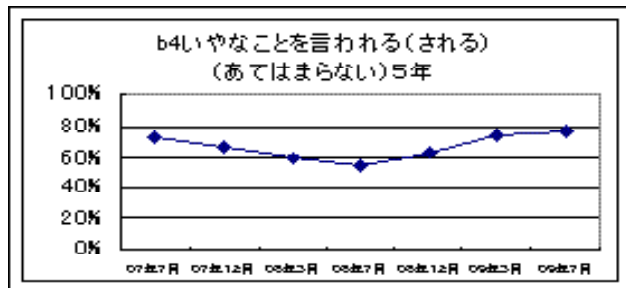
[1]子どもたちの変容



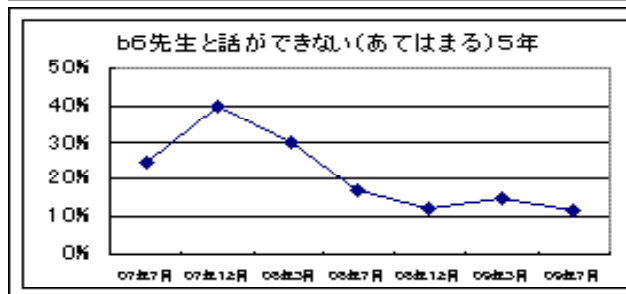
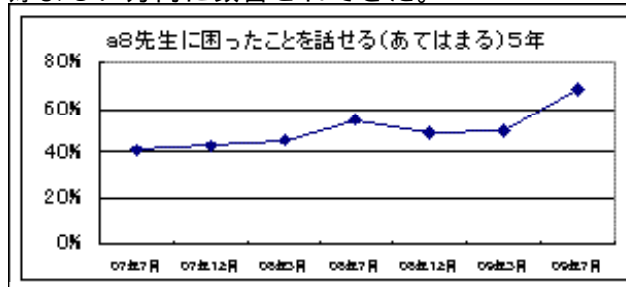
学校生活アンケートによると、「a5 楽しく話せる友だちがいる」や「a7 困ったとき助けてくれる友だちがいる」など、子ども同士の関係につい

ては男女とも高い割合で当てはまると回答している。

「b4 いやなことを言われる」「b5 仲間はずれにされる」の項目で、友だち関係において被侵害的な感情を持っていることもうかがえるが、毎回その数値に改善が見られ、徐々に好ましい傾向となってきた。

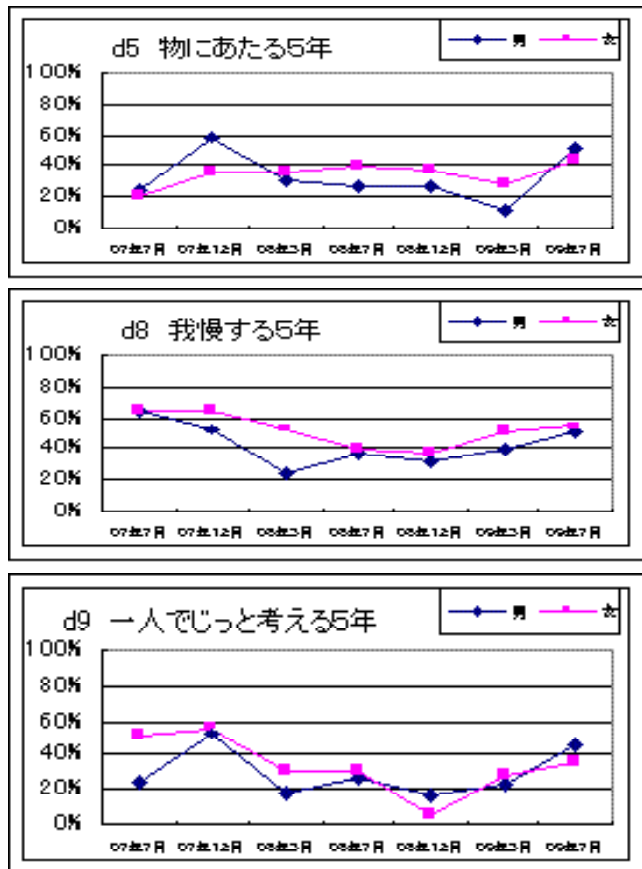


「a3 先生にほめられたことがある」や「a8 先生に困ったことを話せる」などの数値が上昇してきている。また、「b6 先生と話ができない」の数値は毎回下がってきており、教員との関係もより好ましい方向に改善されてきた。



「c10 イライラする」の数値が毎回約50%に達する。さらに、「c2 頭が痛い」「c4 ねむれない」「c6 おなかが痛い」といった身体の異変も毎回約50%に達している。そして、その対処として「d5 物にあたる」という出し方や、「d8 我慢する」「d9 一人でじっと考える」という抱え込みの対

処をしてしまっている面もある。



以上のことからストレスについて更に学習し、好ましい対処の方法を学ぶパッケージに取り組んでいく必要がある。

[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ名「ストレスについて正しく知ろう」
<流れ>

第1時・・・「ストレスって何？」

イライラアンケートから

第2時・・・「ストレスって何？」

ストレス調査、ストレス診断

第3時・・・「ストレスと向き合おう」

受けとめ方は人それぞれ

第4時・・・「心を落ち着かせる方法」

ストレス対処法を知る

パッケージのねらい

- ・ストレスの仕組みやストレスマネジメントに関係する言葉を知る。
- ・ストレスについての正しい知識を持ち、自分のストレスについて振り返る。
- ・ストレスの対処法を知る。

指導例（第3時）

<ウォーミングアップ>

・両手じゃんけん

「両手同じものを出す」から「右対左」など難しいものへ挑戦させる。

<インストラクション>

・ひっぱり相撲大会の説明・ルール説明

ひっぱり相撲大会について、進め方やルールなどの説明を行う。

<エクササイズ>

・ひっぱり相撲大会の組合わせを決めよう！

抽選箱・ワークシートを準備しておく。

各自がくじ引きを行う。

対戦相手の発表を行う。コールされた者には前に出て、自分の対戦相手と握手をする。

・ワークシートに記入

今、どんな気持ち？心や体の変化は？

現在の自分の気持ちを「晴れ」「曇り」「雨」の三段階でグループ分けする。各グループごとに発表させる。出た意見や感想を板書する。ストレッサー（ひっぱり相撲や対戦相手の決定）に対してどう受け止めたか（どう評価したか）、どんな反応があったのかをまとめる。

<シェアリング>

・ストレスの評価について話し合う。

「がんばろう！」などプラスの気持ちと「いやだなあ」などマイナスの気持ちがある。

ストレス反応が評価によって変わることを知らせる。

・ふり返しシートに記入

本時の授業で分かったこと、気づいたこと、感想などを書かせる。

・まとめ

同じストレッサー（ひっぱり相撲抽選会）でもとらえ方（評価）によってストレス反応はちがってくる。

ストレスをどう見ていくか（評価）でストレスの感じ方もちがってくる。

・次回は、ストレスの対処について考える。

授業の様子

授業で提示したストレッサーに対する正直な気持ちを「晴れ」「曇り」「雨」マークで表現すると、クラス全体でも意見が分かれることが一目でわかった。またその理由もそれぞれで、同じ出来事でも受けとめ方（評価）によってストレス反応が変わること、場合によっては評価を変えることでストレスをうまく乗り越えることができることに気付いた子どももいた。

<ふりかえり>

「受けとめ方がちがってばらばらだった。途中で変わる人もいた。いろんな受けとめ方があった。」

「意見を聞いていたら、『こんな意見もあんなん

なあ』って思った。」

「相手がわかってほっとして、ドキドキ感がなくなった。」

「受けとめ方を変えるとストレス反応は変わることが今日わかった。」

「人によって受けとめ方がちがい、それでうれしくなったりいやになったりするんだなあと思った。」



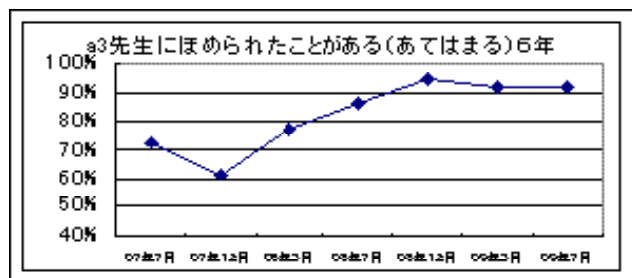
f) 6年生

[1]子どもたちの変容

学校生活アンケートによると「a5 楽しく話せる友だちがいる」「a7 困ったときに助けてくれる友だちがいる」が非常に高い割合を示している。子どもたちどうしの関係が良好であることが分かる。

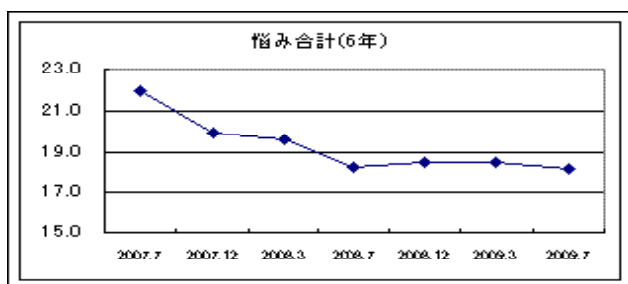


「a6 先生に何でも話せる」「a3 先生にほめられたことがある」では調査開始以降徐々に上昇傾向であり、取組を通して教員と子どもとの関係が良好化していることを示している



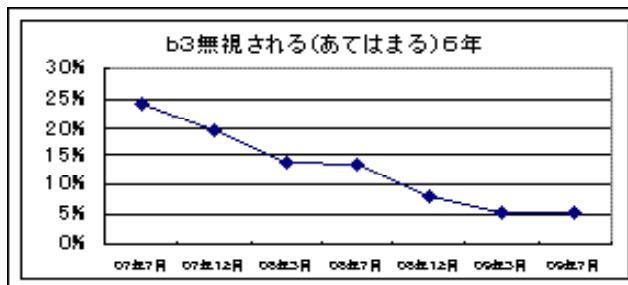
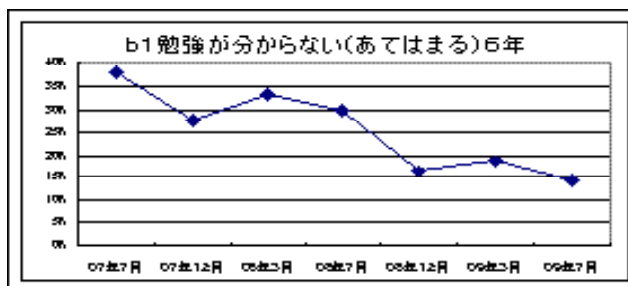
子どもたちが抱えている悩みについては徐々に

ではあるが減少傾向にある。

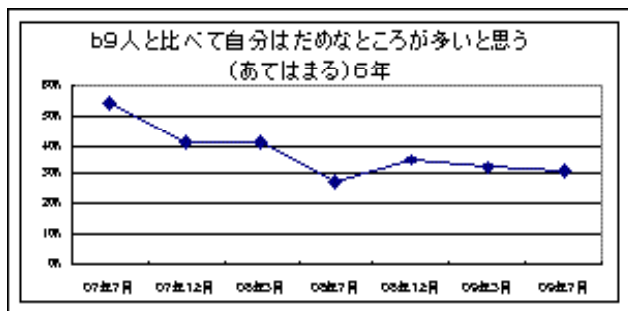


「b1 勉強がわからない」「b3 無視される」では年々減少の傾向が見られ、友だち関係が良好になるにつれて教えあいや声かけなどが学習にも反映されたと考えられる。

この様に子どもたちどうしの人間関係が整理さ



れていることは学習だけでなく、「b9 人と比べて自分はだめなところが多いと思う」の推移からも自分自身に少しずつ自信を持ち始めていることが分かる。



[2]「あいあいタイム」の取組

パッケージ『キラリ 輝け』

1]わたしキラリ

2]みんなキラリ

3]みんなキラリ 2

4]わたしキラリ 2

5]未来のわたしキラリ 輝け

パッケージのねらい

自分の良さや弱さについて考え、自分自身を客

観視する。そのことにより、自分の持つ力やよさに気づくと共に課題を明確化していくことができる。さらに友だちから自分のよさを評価されることで少しでも自信と自尊感情の高まりを期待したい。また、パッケージの最後には今の自分が本当に抱えている誰にも言えない悩みに向かい合い、将来その悩みについてどうしていきたいのかを卒業前の自分にあてて手紙に書いていく。今の課題や悩みに対して卒業前にはどのように向き合っているのかを想像し書いていくことで将来の自分の姿に展望を持てるようにしていく。

ターゲットスキル

- ・自己信頼

自分自身には良さも弱さもあり、その全てを含めて自分というかけがえのない存在であることに気づく。

- ・対人関係

友だちのよさや弱さを見つめ伝えることができる。相手が傷つくような言い方ではなく、まず相手を受け入れ認めていく言葉掛けができることを目指す。

指導例

授業名『みんなキラリ 2』

ウォーミングアップ

「ヤドカリ・バースデーチェーン」

合図で移動し、誕生日の順番に座席を移動させる。

- ・1月生まれから、12月生まれまでの順に並ぶ
- ・最終的に円形の輪になるようにする
- ・机を引きずりながら移動する

エクササイズ

「みんなキラリ」

- ・友だちのいいところを見つける

見つけた項目を番号で記入し封筒に 入れる

項目例「友だちの話が聞ける」

「けじめがある」

「話が面白い」

「意見をはっきり言う」

「人をバカにしたりいやがることをしない」

- ・もらった（いいところ）をシートに貼り付ける
- ・感じたことを発表する
- ・自分の課題を見つけ、伸ばしたい項目に色をぬる

留意した手立て

- ・一人について を4個ずつ貼っていく
- ・同じ項目には最大で2個の を入れることができる

ふりかえり

「私が自分でつけてみた星とみんなからもらった星ではわたしがこうだと思っていることとみんなはちがうことを考えているし、じぶんがつけた星とはちがったところをなおしていけばいいと思った。」

「『友だちの話が聞ける』が自分が思っていた数と同じだったのでほっとした。『人をばかにしたりしない』のは6年になってちょっとは直ってきたなと思っていたけれどみんなからは、まだ直っていないと思われるようで悔しかった。自分のいいところやみんなのいいところを見られるこの授業はすごくいい授業だと思った。」

「みんなからしての自分の印象はいろいろあるみたいでもそんなことを評価できることはみんながちゃんと自分を見ているということに気づいた。」

「最近、意見をよく言っているから多いと思っていたけれど、最初はなかなか出てこなくて不安だった。だけど後からいっぱい出てきてうれしかった。」

「みんなぼくのことをしっかり見てくれているんだなと思ってうれしかった。ぼくもみんなを気にかけてながらみんなと交流していこうと思った。」

授業の様子

この授業の最大の見せ場は子どもたちが友だちからもらった を一つひとつ大切そうに封筒から取り出す場面である。 を見る度に満面の笑みを見せる子や、

恥ずかしそうにする子など本当に表情が豊かである。そしてどの表情も自分が友だちから認め



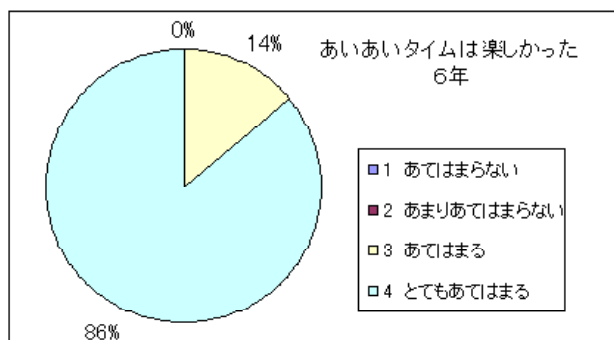
られているという安心感や、自分を見てくれていると嬉しくなる要素が詰まっているからこそ、表情が豊かになる。更にそれらを、シートに貼っていくと周りから自分がどのように思われているのか、評価されるのかが確認できる。それらは時として自分が思いもしなかった項目に が集まり、自分では気づいていなかった自分自身の良さを発見できる機会ともなる。さらに、 が少なかった項目は、人からあまり評価されていない面であり自分の課題を分かりやすく知ることができる。全



員からの評価
ということも
あり、素直に
自分の課題を
受け入れ、向
き合っている
様子が振り返
りからもたく

さん見ることができた。自分が認められていることを実感できるこの学習を子どもたちはとても好んでいて授業中に「この授業はええわー」「毎学期この授業してくれへんかなー」という声を聞いたことが印象的であった。

下のグラフから分かるように、「あいあいタイム」の授業を全ての子が楽しいと感じており、意欲的に取り組んでいるといえる。



中学生がボランティア
として頑張りました

保護者の方々も
手伝ってくださいました



窓枠をはずしました

2008年11月14日

研究開発学校中間発表会の風景



良い天気でした

ご案内も
ボランティアが



続々と到着する
小学生のみなさん



地域協の方々
お店をだしてくれました