

特別活動【学級活動】－1（第4学年） 学級生活の改善を図るために折り合いを付ける力を育成する事例
【学習活動の概要】

1 学級活動 『みんなで遊ぶ日』の遊びを見直そう		
2 目標 『みんなで遊ぶ日』の遊びの内容が、「苦手な友達でも参加できる遊びか」、「多くの友達とかかわれる遊びか」という視点から見直し改善する学級会を通して、友達と協力し合って楽しい学級生活をつくろうとする態度を育てる。		
3 評価規準 【集団活動や生活への関心・意欲・態度】 『みんなで遊ぶ日』の遊びの内容に関心を持ち、その問題点に気づき、自分たちの問題として改善しようとしている。 【集団の一員としての思考・判断・実践】 これまでの遊びを「苦手な友だちでも参加できる遊びか」、「多くの友だちとかかわれる遊びか」の視点で考え直し、よりよい遊びを判断し、改善をしようと実践している。 【集団活動や生活へについての知識・理解】 折り合いを付ける話し合い活動の進め方を理解している。		
4 活動の概要 本活動は、これまで取り組んできた『みんなで遊ぶ日』の遊びの内容が、「苦手な友達でも参加できる遊びか」、「多くの友達とかかわれる遊びか」の視点から見直そうという提案から始まったものである。具体的には、「ドッジボール」、「おにごっこ」、「宝探し」の中から「楽しさ比較図」を活用した話し合いを通して、『みんなで遊ぶ日』を改善していった活動である。		
5 活動の実際 (1)活動の計画		
	主 な 活 動 内 容	言語活動に関する指導上の留意点
事前の活動	<ul style="list-style-type: none"> ○これまで取り組んできた『みんなで遊ぶ日』を、もっと楽しい活動にしたいという意見を計画委員会で議題化し、学級会の計画を立てる。 ○『みんなで遊ぶ日』に取り組む遊びの原案をつくる。「ドッジボール」「おにごっこ」「宝探し」 ○議題の告知をして、学級会ノートに自分の意見を書かせる。 	<ul style="list-style-type: none"> ・楽しい活動にするために、遊びを見直す視点を整理させる。 視点①：苦手な友達でも参加できる遊び 視点②：多くの友達とかかわれる遊び
話し合い活動	<ul style="list-style-type: none"> ○『みんなで遊ぶ日』の遊びはどれがいいか、自分の考えを出し合う。 ○二つの観点をどちらも充たす遊びはどれか「楽しさ比較図」を使って話し合い、学級としての総意を決定する。 	<ul style="list-style-type: none"> ・二つの視点に照らしながら自分の考えを自由に発表させる。 ・「楽しさ比較図」を活用させながら、二つの視点を充たす遊びを見つけさせる。
事後の活動	<ul style="list-style-type: none"> ○『みんなで遊ぶ日』に学級会で決まった遊びに取り組み、二つの視点が充たされていたのか、帰りの会で振り返る。 	
(2)学級活動－「(1)学級や学校の生活づくり」における言語活動－ 学級活動(1)の共通事項のア「学級や学校における生活上の諸問題の解決」で重視すべき言語活動は、児童が日常の生活の問題に気づき、その問題を解決するための話し合い活動である。特に、興味や関心などによる感覚的な判断ではなく、一人一人の児童の思いや願いなど感情の交流を大切にしながら、根拠を明確にして集団決定できるようにする指導を通して、学級生活の改善を図るために折り合いを付ける力を育成することが期待できる。		

【解説】

【指導事例と学習指導要領との関連】

小学校学習指導要領・特別活動において、第2の【学級活動】(1)「学級や学校の生活づくり」、第3の2(1)「[学級活動][児童会活動]及び[クラブ活動]の指導については、(中略)よりよい生活を築くために集団として意見をまとめるなどの話し合い活動(中略)を充実するよう工夫すること。」を示している。

自己の役割や責任を果たす態度や多様な他者と互いのよさを認め合い、規律を守り協力し合う態度などの社会性の基礎を育成するためには、学級会を通して互いの思いや気持ちを察し合い、理解し合えるようにするとともに、異なる意見について折り合いを付けて集団決定し、決まったことに対して気持ちよく協力し合えるようにする指導が大切である。

本事例は、このような指導の一環として、これまで取り組んできた『みんなで遊ぶ日』の遊びを改善するため、「苦手な人でも参加できる」、「多くの友達と触れ合える」という話し合いの視点を設定し、「楽しさ比較図」を用いて比較検討させ、一人一人の児童の思いや願いなど感情の交流を大切にしながら、折り合いを付けて学級全員が納得できる遊びを決定できるようにしたものである。

【言語活動の充実の工夫】

○話し合い活動①

ねらい 『みんなで遊ぶ日』の遊びとして、「話し合いの視点」に即して、ドッジボール、おにごっこ、宝探しの「よさ」や「問題点」を自由に言い合えるようにする。

○「話し合いの視点」を設定し、根拠を明確にして「よさ」や「問題点」を出し合う話し合い

「3つの原案の中でどの遊びがいいのか」「問題点は何か」という視点から自由に意見を出させる。
(例)「王様ドッジボールは、誰でも王様になれるからいいよ。」
「おにごっこは、みんなが参加できるよ。」
「ボールにさわれない人がいるよ」



○話し合い活動②

ねらい 「楽しさ比較図」を用いて、それぞれの遊びがどれだけ話し合いの視点に合っているかを可視化することを通し、最も望ましい遊びを決定できるようにする。

○一人一人の意見を「楽しさ比較図」に表しながら、折り合いを付けて集団決定をする話し合い

「楽しさ比較図」とは、縦軸に「苦手な人でもできる」、横軸に「多くの友達と触れ合える」という視点を置き、それぞれの遊びが座標のどの位置に来るのが可視化できるようにした図(写真参照)である。

学級会では、それぞれの遊びの位置について話し合いながらシールを貼らせていったことにより、苦手な人でも参加でき、多くの友達と触れ合えるのはどの遊びかを明らかにすることで、意見の違いを超えて折り合いを付けて『みんなで遊ぶ日』の遊びを決定することができた。



本事例は、学級会の話し合いが、児童の好みや関心による意見の出し合いに終始してしまっただけでなかなか折り合いが付けられない状況を改善しようと試みたものである。特に大切なことは、国語科で学んだことを生かし、それぞれの原案について「話し合いの視点」を明確にして考えさせ、根拠を明確にして意見を述べ合い、学級としての総意を決めるなどの思考力・判断力・表現力を発揮させることで、学級生活が改善することを実感できるようにしたことである。