

第6学年2組 特別活動（学級活動）学習指導案

指導者 学級担任 周山佳織
T 2 奥原辰政
場所 体育館

1 子どもたちの現状

情報メディアの普及や電化製品の高性能化などにより、子どもたちを取り巻く環境は大変豊かで便利になっている。その反面、他人と特に関わりをもたなくても十分生活できるようになり、無理してコミュニケーションをとる必要性がなくなってきた。その結果、友だちや周囲とのコミュニケーションがうまくとれない子どもたちの増加が目立ち、また子どもたち自身が五感を通して物を感じ、自らが考え実行する機会が減少している。

本来子どもたちは、それぞれの成長過程の中でお互いが関わりながら人間関係の技術（スキル）を得ていくものであるが、片寄った人間関係に固執するグループがあったり、自己中心的な言動を自身が認識できず、またそれを修正する周りの意識も低いためにグループとしての活動が成り立たなくなることがあったりするなど、人間関係作りの未熟さを感じる場面も多い。

2 A F P Y (Adventure Friendship Program in Yamaguchi) の導入

(1) A F P Yとは

1941年以來世界中に広がった野外教育機関であるアウトワード・バウンド・スクール（OBS）の教育手法・またそこから派生したP A（プロジェクト・アドベンチャー）プログラムを基に、山口県における自然体験活動及び野外教育の伝統と実績をふまえて構想された山口県独自の体験学習法である。

(2) 活動目標

「個人や人間関係のよりよい変容」である。一人では困難な課題であっても、集団が協力すれば解決（達成）できるという体験を通して、温かい人間関係作りを行う。また、参加者一人ひとりがチャレンジレベルを選んで活動に参加する中で「自分の存在を認めてくれた」「自分も人の役に立っている」「思ったよりやれた」といった自己肯定感を向上させることを目指している。

(3) 教育手法・指導について

この教育手法は、課題をグループでチャレンジして解決していくものであるが、実は課題を解決することそのものがねらいではなく、その過程を重視している。指導者は、教え込むのではなく、暗喩を使って、子どもたち自身の気づきを引き出していくようにする。また、その課題を解決しようとする時の子どもたちの動き、言葉のやりとり、仲間との関わり方などを観察し、活動中や活動後の「ふりかえり」の中に生かすことが必要である。「ふりかえり」においては、この活動で子どもたちが気づいたこと、学んだことを、単にこの活動だけに留めずに、日常において同じことが起きていないか、この活動を通じて自分はこれから何を大切にしていきたいかなど、日常化・一般化を図っていくことが大切である。

3 授業の実際

(1) テーマ 「チームワーク！」自分たちのクラスを自分たちで作ろう。

(2) テーマ設定の理由

本学級の児童は、男子18名、女子20名、計38名である。6年生になって半年以上経ち、学級は落ち着いてきたが、少々まとまりに欠ける。生活の中にお互いを思いやったり、ちょっとした手助けの気持ちがあったりすると良いと思う場面も見られる。2学期には、運動会、修学旅行と大きな行事もこなしてきたが、6年生としての自覚に欠ける部分も目につく。これからさらに最高学年としての自覚を高め、より良い姿で卒業を迎えるためにも、クラスを自分たちで作ってあげていこうとする意識を高めようとして本題材を設定した。

(3) 目標

- （感情） お互いを思いやって力を合わせる心地よさに気づくことができる。
- （行動） 目標を達成しようと、自分から進んで行動することができる。
- （認知） 自分の関わり方を意識して行動することで、チームワークがよくなることに気づくことができる。

(4) 活動計画（1単位時間）

- ① ねらい クラスメートに見立てた駒を協力して運ぶ活動を通してチームワークの意味について考え、クラスの中での自分の関わり方をふりかえることができる。
- ② 準備物 ハーフパイプ（人数分）、人数分の駒、ふりかえりシート
- ③ 学習の展開

活動の内容	AFPY の視点
1 クラスの目標を確認する。(担)	T クラスの目標を共有する。 TPOを守ってけじめのある学級 嫌な思いをする人がいない学級 チームワークが良く頼りにされる学級

2 心ほぐし体ほぐしの活動をする。(担・T2)

今日は愛宕小学校から〇〇先生が来られています。ご挨拶をしましょうね。等… (担)

(1) 挨拶をかねたアクティビティ。(T2)

モーフィーズ

- ① ルールを確認する。
 - ・ 進化系ゲーム
 - ・ 卵→人見知り→傲慢→広い心→神様
 - ・ 同種類とジャンケン
 - ・ 勝ったら1つ上がる。
 - ・ 負けたら卵まで下がる。
 - ・ 神様になったら二度と下がる。
 - ・ 神様に負けても下がる。

T 心と体ほぐしのねらいで「モーフィーズ」を行うが、関わる人に優しい心をもつという比喻があり、安心して活動できる心のベース作りをねらいにしている。
 ※ グループの様子によっては、活動「アクティビティ」を変更することもある。

みんなが神様になったから、これで安心して一緒にいられるね。(T2)

3 今回の活動「パイプライン」をする。

(1) 活動のテーマを知る。(担)

「集団」と、「グループ」と、「チーム」の違いはなんだと思いますか。(担)

- ① 児童から自由に発言させる。
 - ・ 集団とは…
 - ・ グループとは…
 - ・ チームとは…

T 目的意識と、目的に対する手段の違いが分ける規準になると思うが、ここで特に定義する必要はないと思う。言語化することで、児童の意識付けをねらっている。

今回のテーマは「チームワーク！」です。(T2)

(2) 活動の内容を知る。(T2)

パイプライン

- ① 駒を確認する。
 - ・ 丸い駒、四角い駒、不規則な駒、小さい駒、重い駒、軽い駒 etc.
- ② ルールを確認する。
 - ・ ハーフパイプで駒をリレーして運ぶ。
 - ・ 駒をもったら、そこが歩けない。
 - ・ 駒を指で押さえたりはできない。
 - ・ 途中落ちたら、その駒で最初から始める。
 - ・ 何個駒が運べるか挑戦する。
- (3) グループを確認してスタートする。(担)
 - ① 練習を含めた作戦タイムをとる。
 - ・ グループの中での順番はどうするのか。
 - ・ どの駒から運び始める。
 - ② 終了後のふりかえりする。(T2)
 - ・ どの駒が扱いにくかったらどうか。
 - ・ どの駒が安心できたかどうか。
 - ・ 自分はどの駒なのだろうか。
 - ・ 自分はどう扱われているのだろうか。

C 駒の個性が人間の個性の比喻であることに気づき、クラス全員が存在していることを意識する。

T ルールに関わるグループ分け(6人から8人)は事前に行っていてもよいし、既存のグループ(教室でのグループ分け)でも構わない。

C 駒は人間の比喻であり、自分はどの駒だろうかと関連づけることで自分のクラスへの関わりを意識する。

4 個人のふりかえりをする。(担)

(1) ふり返りカードに記入する。

- ① 自分はどの駒だと思いますか。
- ② それはどんな理由からですか。
- ③ これから自分が気をつけようと思うことは何ですか。

T 時間内にふりかえりが無理ならば、事後の課題にしても構わない。ふりかえりシートへの評価(返事)は必ず肯定的な言葉で返す。

4 評価

- (1) ルールを理解して活動することができたか。
- (2) 意識(集中力)が自分自身からクラスへと変化することができたか。
- (3) これからの自分を考えてふりかえることができたか。