

# 学びの中で安心感が生まれる支持的風土の醸成

## ～生徒指導の実践上の視点の活用～

特別研修員 生徒指導・教育相談 小林 千佳（小学校教諭）

(児童の実態) 自分の考えをもつことができなかったり、考えに不安があったりして、積極的に発言したり、自信をもって話し合い活動に参加したりすることができない。

(教師の願い) 自分の考えをしっかりともち、自信をもって発言したり、友達の考えを大切にしながら、考えを深めたり、広げたりしてほしい。

### 学級活動（1）題材名「クラスキャラクターを作って生かそう」第4学年 ～キャラクリエイト大作戦！クラスキャラクターのプロフィールを考えよう～

前時で決定した  
クラスキャラクター  
元気なネコ「けねちゃん」

#### 【事前の活動】

第1時：身近なキャラクターの特徴や意義を考え、クラスキャラクターを作る目的を知る。

第2時：クラスのよい面やイメージ、願いなどを話し合い、自分たちのクラスらしいキャラクターを考える。

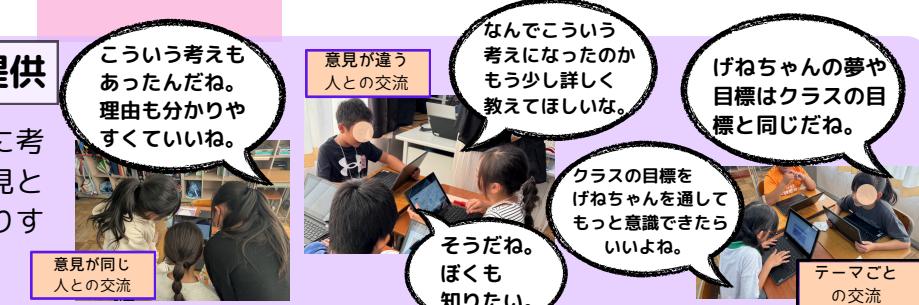
第3時：自分が考えたキャラクターへの思いを相手に伝えたり、相手の思いを聴いたりしながらクラスキャラクターを決定する。



#### 【本時の活動】

##### 手立て①目的に応じた交流の場の提供

目的に応じた交流の場を設けることで、友達に考え方を受け入れられる機会を得たり、異なる意見との比較を通じて「自分らしさ」を見いだしたりすることができるようとする。



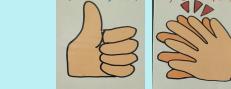
##### 手立て②共感を伝えるための視覚的支援



共感カード



共感スタンプ



全体発表の場で  
共感を伝えている場面



グループ交流の場で  
共感を伝えている場面

##### 手立て③ICTを活用した手がかりの提示

ICTにより手がかりを提示することで、互いの考え方を瞬時に共有しながら自分の考えをもつたり、新しい発想を生み出したりすることができるようとする。



私の考えはどうかな。みんなはどんなことを考えたのかな。

理由が一緒だ。  
この考えにもう少し  
付け足して考えてみたらもっとよくなる  
かもしれないな。

#### 【事後の活動】 キャラクターの生かし方を考え、友達と協力したり自分で考えたりして表現する。



←クラスキャラクターのぬりえを作成しているところ。



←クラスキャラクターの絵描き歌を考えて、ICTで共有しているところ。



←今回クラスキャラクターになれなかつたキャラクターをカードゲームにして遊んでいるところ。

## 目指す児童像 自分の考え方や思いを安心して表現することができる児童

○成果 ICTを活用したり、自由な交流を取り入れたりすることで、自分の考えに自信をもつたり、様々な友達と関わりをもつたりして、自分の意見を積極的に伝え合うことができた。また、共感カードや共感スタンプの提示により、自分の考え方を共感的に受け止めてもらえたことで、事後の活動への意欲を高めることができた。

●課題 自分らしさを大切にしてもよいと思えるような考え方の違いを、ポジティブに捉える機会を用意することも、更なる支持的風土の向上に必要であると感じた。