

群 教 セ	G11 - 01
	平27.257集
	特別活動

自己有用感を高める学級活動(1)の工夫

—フィードバックカード

『なかよしカード』の活用を通して—

特別研修員 金井 忠宏

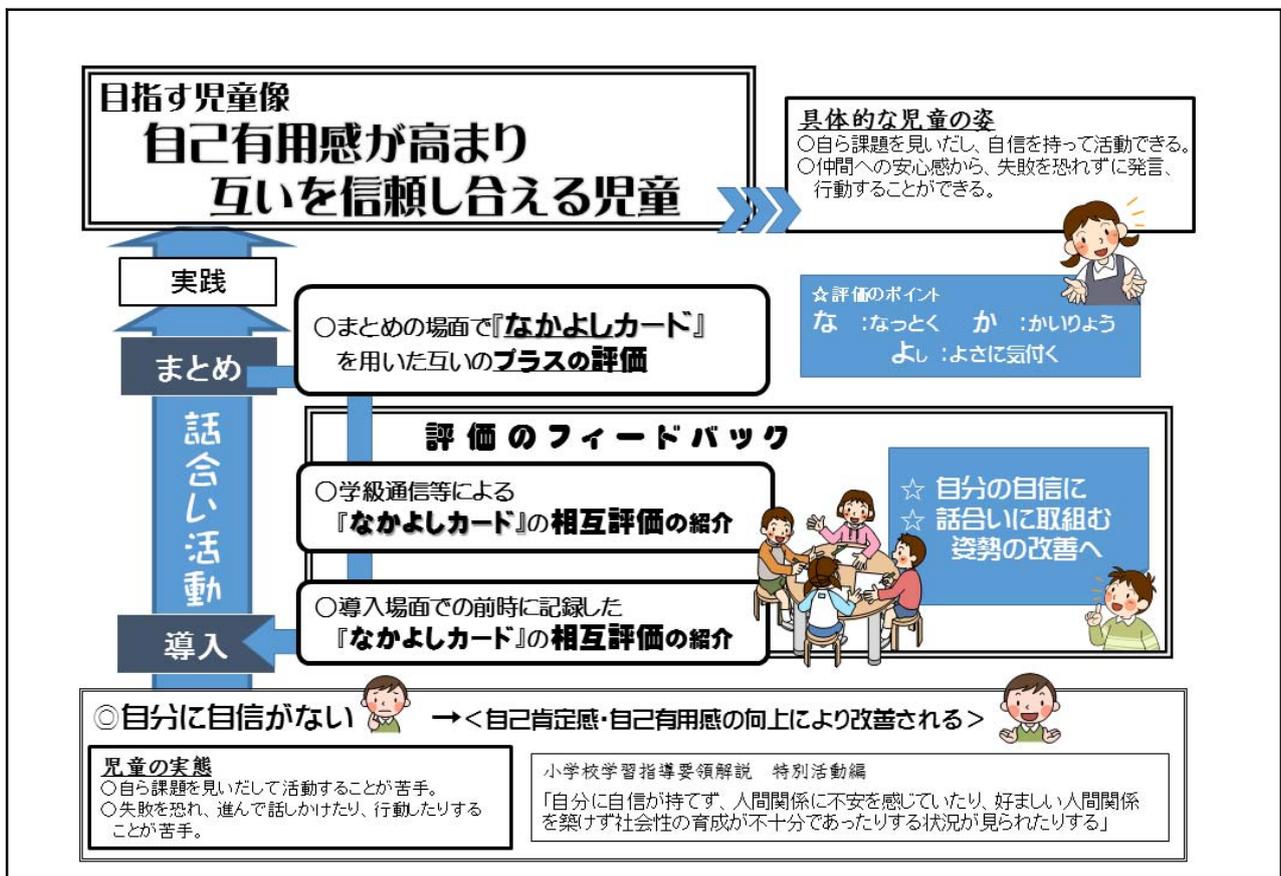
I 研究テーマ設定の理由

平成27年度「学校教育の指針」には、学校経営の重点として、「いじめの未然防止に向けた人間関係づくりを進める取組の充実」とあり、その中で「自己有用感をはぐくむ教育活動の充実」と謳われている。また、特別活動指導の重点として「児童生徒自身が充実感や存在感を味わえるような自発的、自治的な活動を取り入れましょう」とある。児童一人一人が好意的な反応を得たり、認められたりすることで、自信を持ち、自己有用感を高めていく中で、互いを信頼し、楽しく豊かな学級・学校生活を送れることが求められている。

高学年の児童の多くは、教師から与えられた活動に対して実直に取り組むことはできるが、自ら課題を見いだして活動することが苦手な児童は少なくない。また、進んで話しかけたり、行動したりすることが苦手である。これは、自分に自信がないことによる「自己肯定感の低さ」によるものと考えられる。また、その結果、自主的な行動ができず、他者から認められる機会が減ることによる「自己有用感の低さ」も原因と考える。そこで、本研究では学級活動(1)のまとめの場面に焦点を当て、児童同士で評価を行い、互いを認め合うために発言内容や話し合いへの取組について振り返る『なかよしカード』を活用する。それにより自己肯定感や自己有用感の向上につながるとともに、互いを信頼し合えるようになることを考え、本研究テーマを設定した。

II 研究内容

1 研究構想図



2 授業改善に向けた手立て

(1)実践1 議題名 「運動会を盛り上げるために自分たちに何ができるか」(第6学年・1学期)

実践1における手立て

- 『なかよしカード』を用いた振り返りを行い、仲間のよさを見付け認める場面を設定する。
- よさの評価を「出し合う場面・比べ合う場面・全体を通して」の三つの視点から、できるだけくさんの仲間のよさに気付けるようにする。

『なかよしカード』とは「な：なっとく＝よい意見を出せたか(出し合う場面)、か：かいらょう＝意見を比べ折り合いを付けて改良することができたか(比べ合う場面)、よし：よさに気付く＝自分で気付いた仲間の良いところを見とる(全体を通して)」の三つの視点で児童が相互評価し合うものである。また、その評価結果を学級通信で紹介することにより、児童が自信を持って発言・行動できるようになり、自己肯定感や自己有用感の高まりへとつながっていくものである。

評価を児童に知らせたところ、自分の名前が掲載されていることに対して喜ぶ児童や、評価を意識し、次回の話し合いの際に意欲的に発言する児童が見られた。一方、名前が掲載されず落胆する児童も見られたため、より多くの児童のよさを見取れるよう、以下の手立てで授業実践2を行った。

(2)実践2 議題名 「修学旅行のバスレクリエーションを考えよう」(第6学年・2学期)

実践2における手立て

- 『なかよしカード』(出し合う場面、比べ合う場面、全体を通して)を用いた振り返りを行い、仲間のよさを見付け認める場面を設定する。
- 導入の冒頭において、教師が前時の話し合い活動で良かった点を、『なかよしカード』をもとに振り返り、児童に伝達する。
- 様々な仲間のよさが見付けられるようにグループでの話し合いの場面を設定する。

III 研究のまとめ

1 成果

- 『なかよしカード』を活用することで、児童は互いに認められていることを実感し、自己有用感を高めることができた。
- 『なかよしカード』で互いのよさを認め合ったことで、失敗を恐れずに発言する姿や、意見を活発に交換して、より良い意見にしていこうとする姿が増えた。
- 議題1の実際の活動場面において、団役員だけでなく多くの児童が積極的に練習に参加したり、応援合戦の準備では、アイデアを出したり大きな声で練習に取り組んだり、一生懸命に取り組む様子が見られた。これは話し合いにより、互いに仲間意識が高まったことによると考えられる。
- 議題2の実際の活動場面において、自分たちでグループを作り、レクリエーションの準備を自発的に行うことができた。また、クラス全体で楽しみ、児童の達成感、自己有用感の向上へとつながった。
- 繰り返し仲間のよさを見付けることで、毎日の生活でも「仲間のよさを見付けよう」という意識が高まり、他者理解や相手の意見を受容する雰囲気が高まった。また、仲間や学級のために給食当番を手伝ったり、係の仕事の手助けをしたりする姿が多く見られるようになった。
- C&Sアンケートにおいて自己肯定感が向上したとされる児童の中には、『なかよしカード』に名前が記載され、評価される回数が増えてきた児童が含まれていた。

2 課題

- 『なかよしカード』の結果を学級通信でフィードバックする際、多くの児童の名前が載るようになったが、ほとんど毎回掲載されるようになったため、かえって反応が良くない様子が見られた。そのため、掲載方法などの伝え方を工夫をする必要がある。
- 『なかよしカード』を活用し始めた頃、仲の良い友人を書く児童が見られた。そのため、カード記載の三つの視点に沿って互いのよさを見取ることの大切さを伝えていくことが必要である。

＜授業実践＞

実践 1

1 議題名 「運動会を盛り上げるために自分たちに何ができるか」(第6学年・1学期)

2 本議題及び本時について

本議題は、運動会を活性化するために最上級生として自分たちにできることは何かを話し合う内容である。学校行事を議題とし、学級全体で検討し話し合うことで、行事を運営する最高学年としての意識や、自分たちで行事を作り上げるという責任感、達成感を高めることができると考え設定した。さらに、決定した事柄について、学級集団で取り組むことで学校や学級に対する所属感を高めることができるとも考えた。本時では話し合い活動を振り返ることで自己有用感が高まるよう、まとめの場面において『なかよしカード』を活用し、その結果を後日、学級全体にフィードバックするようにした。

3 授業の実際

(1) 事前指導

話し合い活動を行う1週間前に、話し合うテーマについて児童全体に周知し、ワークシートにアイデアを記録できるようにしておいた。また、運動会を盛り上げる方法を考える時に仲間のよさを生かせるよう、児童の良いところや得意なものを手掛かりとできるようにワークシートに掲載した(図1)。計画委員が司会をすることにに対して不安感を持っていたため、それまで活用していた司会マニュアルの改善版をもとに、リハーサルを2回行った。

血外し	ゲーム	バスケ	考える事	なわとび	ピアノ
遊ぶこと	周りのことを考える	勉強	周りのことを考える	ヒップホップ	スポーツ
勉強	カラーガード	観察	ダンス	サイクリング	走ること
人を笑わせる	国語	プラモづくり	太宰治について		早口言葉
じゃんけん	教える事	料理	スケボー	けん玉	縄跳び
バスケ	手芸	お菓子作り	剣道	計算	相手を気遣う
鉄棒	フラダンス	犬のしつけ	エレクション	英語	言葉づかい
ハンド	努力	社会	穴掘り	野球	フラダンス
力仕事		走ること	歴史	なわとび	走る
	習字	漢字	アニス	バレー	サッカー
絵	バドミントン	逆再生動画	テスト	算数	水泳
人と仲良くなる	カードゲーム	ドッジボール	カードゲーム	読書	人を笑わせる
空手	人に優しくする	字を丁寧に書く	話す事	大きな声を出す	話す事

図1 アイデア用ワークシート一部抜粋

(2) 本時

意見が出やすく、話しやすい雰囲気になるよう「車座」になって話し合い活動を行った。

① 導入

司会が本時の議題とねらいを伝えた後、教師から児童全体に対して仲間のよさに注目しながら話し合い活動を進めることを確認した。また、その際に『なかよしカード』のポイントを意識するよう伝えた。ポイントは以下のとおりである。

＜『なかよしカード』で評価するポイント＞

- な : なっとく 意見を出し合う場面で、良い意見が出せた児童
- か : かいりょう 意見を比べ合う場面で、折り合いを付けて意見をまとめられた児童
- よし : よさに気付く 学級活動全体を通して気付いた仲間のよさ

② 出し合う・比べ合う・決める

出し合う場面では、全員に発言の機会が与えられるようにした。その後、出された意見に対して、心配な部分やより良くできる部分について考え意見交換を行った。しかし、出された意見に対して、司会のスキルが低く、十分な議論が行われないうまま次の意見に流れてしまう様子が見られた。

○ 比べ合う・決める活動の様子

- 司会 : 何か意見はありますか。
- 児童A : ソーラン節の最後にピラミッドを作るのは危ないと思います。
- 司会 : 他に意見はありますか。(次の話題へと進んでしまった)
- 児童B : 騎馬戦を源平合戦のようにやるという意見ですが、団の数が4つあるんですけど

どうするんですか。
 児童C（提案した児童）：「赤・緑」対「青・白」のように一緒にやればいいと思います。

③振り返り

計画委員の取組を全体の拍手で賞賛したのち、『なかよしカード』に本時の話合いで見付けた仲間のよさを記録した。

(3) 評価結果

『なかよしカード』の評価をまとめたところ、本学級37名のうち、良いところを見付けてもらえた児童が25名であった。また、その中には「勉強に対して苦手意識がある児童（C&S質問紙による自己肯定感：38）」、「円滑な人間関係を築く力が弱い児童（C&S質問紙による自己肯定感：34）」等、自己肯定感の低い児童の名前が含まれていた。また、「よさに気付く：全体を通して」の項目では様々な視点で仲間の良いところを評価することができていた（図2）。

児童の見取った仲間のよさ

- 反対意見にも理由がしっかり言えた。（筋道立てて考える力）
- 聞く姿勢がよかった。（傾聴）
- 安全かどうか考えてくれた。（注意力）
- 司会をよく頑張っていた。（責任感）

図2 記録した『なかよしカード』の一部抜粋

(4) 次時の話合い活動、事後の活動の様子

次時の導入の冒頭において、本時の『なかよしカード』の評価結果について児童たちにフィードバックを行い、話合い活動に取り組みさせたところ、前時には発言が少なかった児童Dが活発に発言する様子や、発言が苦手な児童Eが意見を言う様子が見られた。

話合いで決定したことのうち、学年団で調整を行い「夏休みから練習を行う」、「騎馬戦で源平合戦をモチーフとして兜を作る」の2つについて、運動会団役員を中心に活動を行った。その結果、夏休みの応援合戦や鼓笛練習に多くの児童が参加し、自分から声を出したりアイデアを出し合ったりして、熱心に取り組むことができた。また、運動会前には休み時間を使って兜の作成を行う様子が見られた。運動会当日も一生懸命に取り組み、勝利した団は大いに喜び、負けた団は涙する姿も見られた。

4 考察

『なかよしカード』で互いを評価し、名前が書かれた児童を学級通信や次時の導入の冒頭で紹介したことで、児童の自己肯定感の高まりにつながった（C&S質問紙による学級の雰囲気平均値：54.7→56、自己肯定感平均値：45→46）。また、『なかよしカード』で評価の場面を絞って話合い活動を行ったことで、意見を出し合う雰囲気や、意見をより良くしようという、話合い活動に対しての前向きな意識も芽生えた。しかし、学級通信で紹介される頻度が少なかった児童11名の内、54.5%の児童が自己肯定感が下がる、もしくは変化しないという結果になった。これより、通信で紹介されなかった場合、自己肯定感が下がってしまう可能性があることが分かる。

そこで、小グループで意見を出し合い、比べ、まとめる活動を取り入れることとする。これにより、自分の意見が認められる機会が増え、自己有用感の向上につながる（図3）。

	日 日	
	グループ	全練
な ととく	名前	名前
か いりよう	名前	名前
よさに 気付く	名前 良かったところ	名前 良かったところ

図3 新たななかよしカードの一部
 注：小グループでの話合いの評価も記録できるよう改良

実践2

1 議題名 「修学旅行のバスレクリエーションを考えよう」(第6学年・2学期)

2 本議題及び本時について

本議題は、児童の修学旅行をより楽しくしたいという児童の願いから生まれたものである。そのため、この議題が解決した際には児童自身の充足感や達成感が生まれると考えられる。また、それと同時に決定したレクリエーションについて児童自らが運営することで学級に対する所属感も高まると考え、本議題について話し合うこととした。また、本時では話し合いが円滑に進むこと、互いのよさを見とる場面を増やすこと、自分の意見が活かされやすくなることをねらってグループでの話し合いの場面を取り入れた。さらに、グループの話し合いの場面と、全体での話し合いの場面について『なかよしカード』で振り返ることで、児童の自己有用感が更に高まるようにした。

3 授業の実際

(1) 事前指導

話し合いの際に児童から提案されるレクリエーションの中に、児童がやったことがなくルールが分からないものがあった。そこで、事前にアイデアを2つずつ募集し、ルールとともに学級に掲示しておいた。また、ルールが分かりにくいものについては朝の会で実際に行った。

司会がより円滑に話し合いを進められるよう、リハーサルの際に、児童が自分から書き込める台本を用意し、実践的に練習できるようにした。

(2) 本時

場面によって形態を変え、話し合いが円滑に行われるようにした。出し合う場面では、発言しやすくなるように「車座」で行い、その後、意見を「グループ」ごとにまとめた。グループでまとめた意見から、更に比べ合いながら折り合いを付け、まとめる場面では議論に集中しやすいように「コの字型」で話し合いを行った。

① 導入

授業冒頭において、前時の話し合いの結果、『なかよしカード』に名前が載った児童3名と1グループを紹介した。伝達した児童の良いところは「発言できるようになってきた」、「発言の量が増えてきた」、「良い意見を言うことができた」とした。

② 出し合う・比べる・決める

事前に集めておいたアイデアをもとに、全員から意見を集め、板書した。さらに、それらをもとにグループになり、意見を「出し合う・比べる・決める」の過程を経て、各グループから一つずつ意見を出し合った。この時、先ほど紹介したグループは意見がまとまらず、多数決でも決まらなかったが、グループ内の男子の一人が「話し合いで決めよう」と発言する様子も見られた(図4)。また、同じく紹介した3名の児童は、積極的に意見を述べたり、グループの中心となって話し合いを進めたりする様子が見られた。



図4 グループでの話し合いの様子

次に、グループでまとめた意見をもとに、コの字型になって全体で意見を比べてまとめていった。グループでの話し合いと同様に全体での発言が、以前に比べて活発に行われた。また、司会についても意見が対立した際に、他の意見を求めたり、ルールの具体的な例を求めたりする等、以前に比べて円滑に話し合いを進めることができた。これは、話し合いの回数を重ねたためもあるが、計画委員の取組を、『なかよしカード』を通して互いに認めてきたためと考えられる。

○全体での比べ合う・まとめる活動の様子

児童F : 名前並べ替えゲームってどういうものですか。

司会 : ルールが分かる人いますか。

児童G : 名前を並べ替えるだけです。

司会 : 実際に作ってください。(分かりづらかったので具体例を求めた。)

児童G : 例えば…。

また、司会だけでなく黒板書記も意見が分かりやすくなるようにホワイトボードを移動させるなど、全体として学級会を運営する力が高まってきた(図5)。

③振り返り

計画委員の取組を称賛した後、『なかよしカード』を使って互いに見つけた仲間の良い取組について記録した。そして、記録した人の名前を全体から数名挙げてもらい、その取組のよさを共有した。最後に、決定したレクリエーションを運営する人たちを募集を行った。



図5 黒板書記の取組の様子

(3) 集計結果と学級通信によるフィードバック時の様子、事後の活動の様子

『なかよしカード』の集計を行ったところ、本学級の全ての児童が、仲間から良いところを見つけてもらっていた。実践1では仲間によさを見つけてもらえなかった児童Jが今回は「よさに気付く」の観点で7人もの仲間から認められていた。また、一人一人の「よさに気付く」の観点が多様化し、より一層広い視野で仲間のよさを見付けられるようになった(図6)。

自分で書くなど積極的に取り組んでいた。
いい姿勢で聞いていた。
聞く姿勢がよかった。話合いに入ろうとしていた。
黒板書記でフォローしてくれた。自分から黒板書記に取り組んでいた。いろいろ意見を言っていた。姿勢がよかった。
みんなの意見をしっかり聞いていた。
理由をしっかりと聞いていた。話合う時に進んで司会になってくれた。聞く姿勢がよかった。
姿勢がよかった。良い意見を言ってくれた。
折合いをつけられていた。
いっぱい意見を言っていた。意見をまとめているときにしっかりと考えていてくれた。みんなの意見をしっかりと聞いていていいと思いました。ちゃんと意見を言っていたし、聞く姿勢がよかった。
どんだん意見を言っていた。悪いところを言われてもしっかりと反論することができていた。アドリブに対応できていた。
聞く姿勢がよかった。意見がよかった。
ルールをしっかりと説明して例題についても説明してくれた。見本をしっかりと君とできていました。
ボードにしっかりと記録してくれた。聞く姿勢がよかった。

図6 なかよしカード「よさに気付く」に記入されていたコメント(一部抜粋)

注: 黒塗り部分は見つけてもらった児童の名前

後日行ったレクリエーションの準備の際には「バスの中だと紙に書くと酔う人がいるよね」「じゃああらかじめ考えていくのはどう」等と、仲間と意見を交換する様子が多く見られた。また、修学旅行当日も仲間と協力して運営を行い、楽しく安全に過ごすことができ、達成感へとつながった。

4 考察

『なかよしカード』で互いを評価し、名前が書かれた児童を学級通信や授業内で紹介したことで、児童の自己肯定感の高まりへとつながった(C&S質問紙による学級の雰囲気平均値: 54.7→59.1、自己肯定感平均値: 45→46.9)。また、仲間のよさを見つけていこうという雰囲気が学級全体に広がっていき、仲間に対して思いやりのある行動が多く見られるようになった。その結果、「食器を運んできてくれてありがとう」というようなあたたかな声掛けや行動が生まれ、自己有用感の向上へとつながっていった。

『なかよしカード』で評価する場面を絞ったことで話し合う力が高まり、意見を出し合い、より良くしようという様子がよく見られた。それらが他教科での話合いや教え合いにも生かされ、クラスとしての結束感や自己有用感の更なる向上へとつながっていった。

以上より、『なかよしカード』を活用し、学級活動を振り返ることは自己有用感を高めることに有効であったと考える。