

# 「自分大好き！ 栄の子」

— 自分のよさを認め、自己肯定感を育む授業・活動の工夫 —



東京都西東京市立栄小学校

平成 28 年 2 月

# はじめに

西東京市立栄小学校  
校長 矢野 尊久

次期の学習指導要領は、学習する子供の視点に立ち、育成すべき資質・能力として、「何を知っているか、何ができるか（個別の知識・技能）」「知っていること・できることをどう使うか（思考力・判断力・表現力等）」「どのように社会・世界と関わり、よりよい人生を送るか（学びに向かう力、人間性等）」という三つの柱で検討されている。学校では学び全体を改善し、子供の学びへの積極的関与と深い理解を促すような指導や学習環境を設定することにより、子供たちがこうした学びを経験しながら、自信を育み必要な資質・能力を身に付けていくことができるようにすることが求められている。ここで、必要な資質・能力を総合的に育む学びの視点となるのが、第一に習得・活用・探究という学習プロセスの中で、問題発見・解決を念頭に置いた深い学びの過程が実現できているかどうか。第二に他者との協働や外界との相互作用を通じて、自らの考えを広げ深める、対話的な学びの過程が実現できているかどうか。そして第三に子供たちが見通しをもって粘り強く取り組み、自らの学習活動を振り返って次につなげる、主体的な学びの過程が実現できているかどうかということである。本校の研究は、具体的な学習プロセスとして、「自己肯定感を育む」ことをキーワードとして、とりわけ第二の視点と第三の視点を研究しているものである。研究の過程では、教師と子供や子供同士が対話し、それによって思考を広げ深めていくようにする手だての工夫と対話的な学びの基盤となるよりよい人間関係のある集団づくりをどのように行うのかということ、そして子供自身が興味をもって積極的に取り組むとともに、学習活動を自ら振り返り意味付けたり、獲得された知識・技能や育成された資質・能力を自覚したり、共有したりすることに注目させて授業や諸活動の工夫を行ってきた。

今年度は研究2年目として教員一丸となって研究してきたが、奥の深い内容で、試行錯誤の繰り返しであった。しかし、子供たちの学習への前向きな態度が育ちつつあることや教員一人一人がこの研究を通して本校の児童一人一人の自己肯定感の育成を目指して児童の様子を見取り、児童とその集団を大切にしながら授業力の向上を図り、様々な活動の手法を取り入れた授業デザインをする力を身に付けたことが大きな収穫であると考えます。

末筆ながら本研究にあたり、ご教授を賜った東京学芸大学准教授 岩瀬 直樹 様、東京学芸大学准教授 渡邊 貴裕 様、赤城青少年交流の家AAPファシリテーター 佐藤 順子 様、文京区教育委員会教育センター統括指導主事 玉野 麻衣 様、東京都教職員研修センター指導主事 土生津 静 様、立川市教育委員会教育部指導主事 宇野 賢悟 様、西東京市教育委員会教育指導課長 田中 稔 様や同指導主事の先生方、教育支援課教育相談係係長 宮崎 洋子 様に厚く御礼申し上げます。

# 平成27年度 研究紀要 目次

はじめに	1
<b>研究概要</b>	
Ⅰ 研究主題	5
Ⅱ 主題設定の理由	5
Ⅲ 目指す児童像	6
Ⅳ 研究領域	6
Ⅴ 研究組織	6
Ⅵ 研究構想図	7
Ⅶ 研究概念図	8
Ⅷ 研究内容・方法	9
Ⅸ 研究の視点	9
X 研究日程	12
XI 研究経過	13
※ 用語集	16
<b>実践報告</b>	
Ⅰ 信頼関係構築分科会	19
Ⅱ 授業・活動の工夫分科会	41
Ⅲ 自己評価・振り返り分科会	65
Ⅳ 地域・保護者との連携分科会	81
Ⅴ 教師の在り方	99
研究の成果と課題	103
参考文献・資料	112
おわりに	114
ご指導いただいた講師の方々	114
研究に携わった教職員	114

# 研究概要





## I 研究主題

### 「自分大好き！ 栄の子」

— 自分のよさを認め、自己肯定感を育む授業・活動の工夫 —

## II 主題設定の理由

児童にとって学校は、社会への準備段階であると同時に、学校そのものが児童や教職員、保護者、地域の人々から構成される社会である。児童は、学校を含めた社会の中で、様々な人と関わりながら学び、その学びを通じて、自分の存在が認められることや自分の活動によって何かを変えたり、社会をよりよくしたりできるなどの実感をもつことが大切である。しかしながら、平成 20 年度に東京都が実施した自尊感情や自己肯定感に関する意識調査<sup>1</sup>では児童・生徒の自尊感情や自己肯定感が低く、学年が進むにつれて低下する傾向も報告されており、自分に対して自信がなかったり、自分をかけがえのない存在、価値ある存在とは思えなかったりする現状が浮き彫りにされた。東京都教育委員会ではこのことを受けて、児童・生徒の自尊感情や自己肯定感を高める指導方法の在り方について改善を図るために連携協力校を指定するなどして研究を進めてきた。

また、平成 19 年の中央教育審議会答申では「次代を担う自立した青少年の育成」で青少年の自己肯定感の低さが学習や労働への意欲の衰退だけでなく、成長の糧となる様々な試行錯誤に取り組もうとする意欲の衰退などになっているのではないかと指摘している。最近では、平成 26 年度版の内閣府の調査で「日本の若者は諸外国と比べて、自己を肯定的に捉えている割合が低く、自分に誇りを持っている者の割合も低い」と報告もされている。

そこで、今後児童が持続可能な社会づくりを担っていくためには、多くの人と積極的に関わり合いながら新しい時代を切り拓いていく資質・能力を育まなければならない。その原動力となるのが児童の意欲や自信につながる「自尊感情や自己肯定感」であると考えられる。

研究に先立ち、本校の児童の実態について調査を行った結果は以下の通りである。

平成 24 年度に、本校 5 年生に実施した東京都「児童・生徒の学力向上を図るための調査」における意識調査においては『自分のことを大切な存在だと感じていますか』という質問項目の回答は、以下の通りであった。

1	そう思う	…31.0%	
2	どちらかといえばそう思う	…43.7%	
3	どちらかといえばそう思わない	…23.0%	
4	思わない	… 2.3%	(実施 H24.6 総数 87 名)

一部の学年ではあるが、約 25%もの児童が、自分のことを大切に思っていないという現状が見られた。自分の存在を大切にできないという意識や感情は、学校の中で、どのようにして生まれているのであろうか。

自分の存在を大切にできない児童は、学級の中で、良好な人間関係をつくることに難しさを感じているのではないだろうか。自他の関係性の中で児童は成長するならば、他者と関わりながら、自分を含めて最大限に学級の仲間を尊重する態度であることが望ましい。しかし、自分を大切にできない児童は、学級の中でいつも不安気で自信がなく、人と関わることを避けてしまう傾向にあることが考えられる。自暴自棄になり、他者の存在を大切にできず、良好な対人関係をつくれず孤立してしまう傾

向も生まれやすい。つまり、他者との共有体験や対人関係の中で育まれていく自己肯定感が高まっていないということではないだろうかと考えた。

そこで、教科学習や特別活動においても、自分の思いや考えを共有できる体験の場が多く設定され、協働して課題を達成していくような、児童同士の「横糸」の対人関係や共有体験が用意されていれば、児童の自己肯定感も高まり、自分を大切に思う気持ちも育っていくのではないだろうか。それ以外にも、自己肯定感を高めるための様々な学習や活動を工夫することで、ありのままの自分を受け入れたり、自分のよさに気付いたりすることを通して、自分を大切に思い、さらには自分から一歩前に進む力を得ることができるのではないだろうかと考え、本主題を設定した。

### Ⅲ 目指す児童像

「ありのままを認め、自分を好きと言える児童」  
「自分のよさを認め、生かし、学んでいく児童」

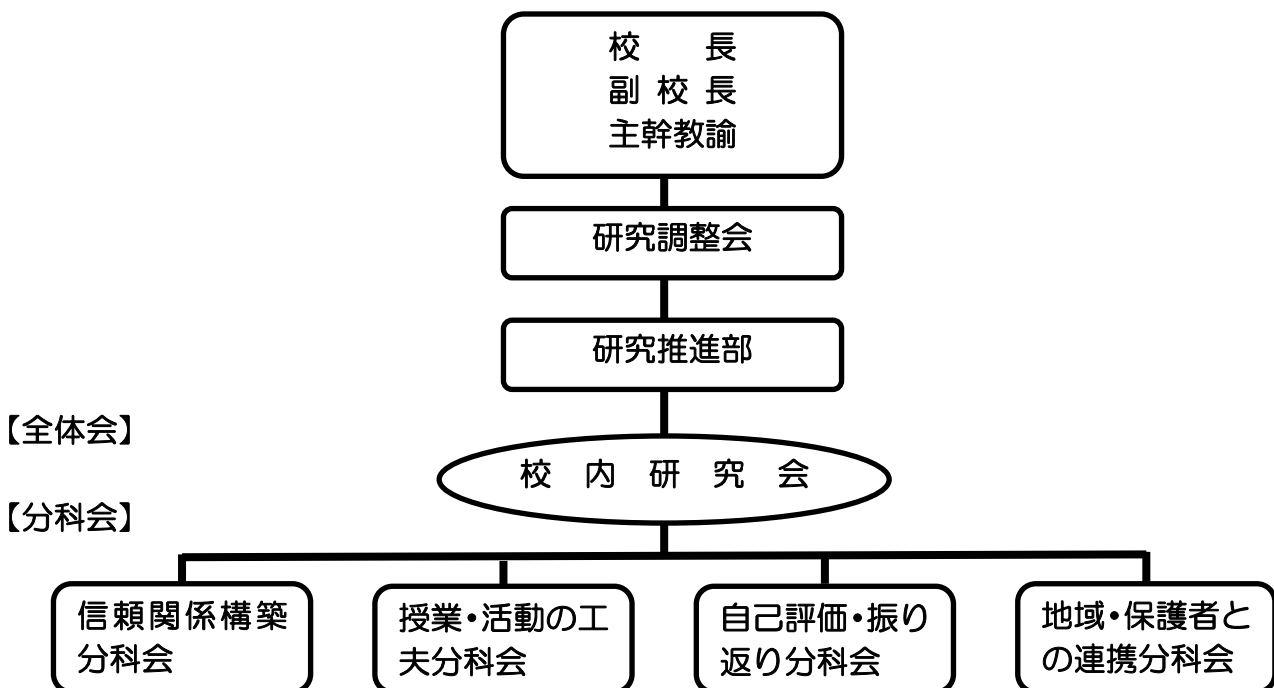
強みも弱みも含めて、自分の存在自体を尊重できる児童の育成を目指す。さらには、自分のよさを認め、それを生かして、学び続けていく児童の育成を目指す。

児童が、「自分が大好き」「学校に行くのが楽しい」「自分はたくさんの人に大切にされている」と感じることができる幸せな子供時代を送れるように、また、「自分には力がある」と信じ、「もっと成長したい」と願う未来をたくましく生き抜く力をもった児童になれるように、自己肯定感の育成に努め、目指す児童像を設定した。

### Ⅳ 研究領域

教育課程にかかわる全領域。教科指導、道徳、総合的な学習の時間、特別活動、学校行事、地域・保護者関連行事等。

### Ⅴ 研究組織



(※校内研究会後に、自主参加のOJTとして、本研究に関わる様々な手法の体験会・学習会を行う。)

VI 研究構想図

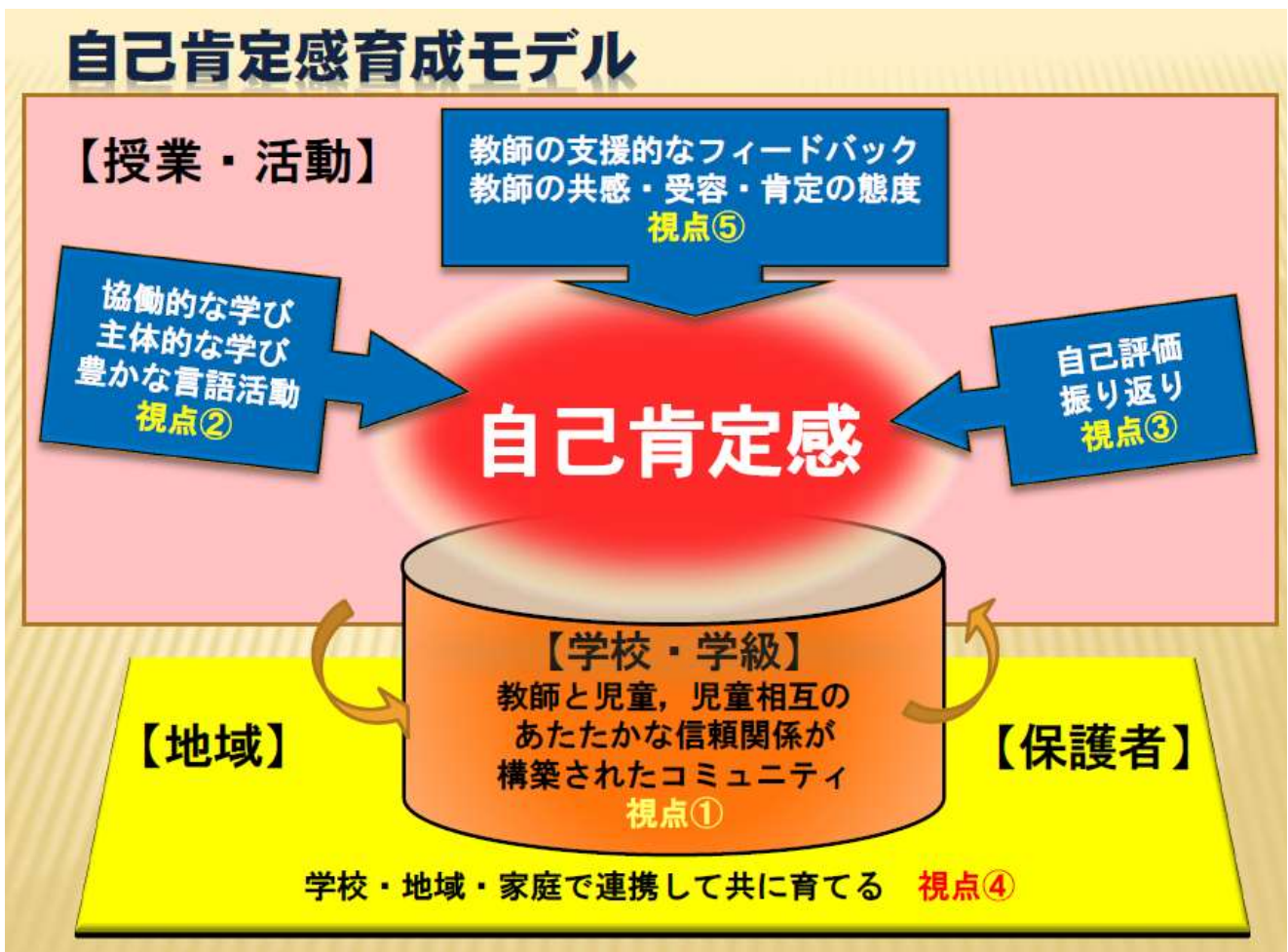


Ⅶ 研究概念図

## 自己肯定感の高まりの先にあるもの



## 自己肯定感育成モデル





## Ⅷ 研究内容・方法

平成 26 年度の実践を踏まえ、自己肯定感を高めることに有効であった要素や手法から、「信頼関係構築」「授業・活動の工夫」「自己評価・振り返り」「地域・保護者との連携」「教師の在り方」の 5 つの視点を定め、それぞれに分科会をつくり、研究を進めていく。視点に関しては、自己肯定感が高まるであろうという仮説の検証になるが、細かな手法や展開に関しては、仮説生成型の研究になる。

これら 5 つの視点は、互いに独立してはおらず、並列に位置してもいない。密接な因果関係や相関関係をもっており、また、補完し合っている部分もある。授業や活動を計画するに当たっては、この 5 つの視点を加味しながら考えていくことにした。「教師の在り方」の視点は、全体に関わることであるので、研究推進部の方で実践を集約し、まとめることにする。

児童の実態調査に関しては、昨年度通り、【自尊感情測定尺度（東京都版）】「自己評価シート」を全学級使用した。4 月と 11 月に実施し、児童の変容を測る。昨年度の調査結果も参考にする。数量的には測れない部分もあり、インタビューなどの質的な分析も積極的に取り入れていくことにした。

なお、「自尊感情」と「自己肯定感」に関しては、以下の東京都教職員研修センター紀要第 11 号（平成 23 年度）の定義を使用する。その他の専門的な用語に関しては、後頁に用語集としてまとめているのでそちらをご参照いただきたい。

### 「自尊感情」

「自分のできることできないことなどすべての要素を包括した意味での『自分』を他者との関わり合いを通してかけがえのない存在、価値ある存在としてとらえる気持ち」

#### 【解説】

自尊感情を自己中心かつ自己愛の誇大化したものと捉えたり、単なる他者との比較による優越性で高めたりするものとして捉えることは適切ではありません。自他に対する理解ができ、自分の否定的な面も受け入れ、他者との関わりを通して現実の自己を直視し、それを受け入れることができるよう好ましい自己概念（「確かな自我」）を育てることが大切です。

### 「自己肯定感」

「自分に対する評価を行う際に、自分のよさを肯定的に認める感情」

#### 【解説】

自分を「かけがえのない存在、価値ある存在」として認める感情が育まれる際に働くプラス面の感情を自己肯定感と捉えています。「自分が生きていることには意味がある」など、自分の命を大切にし、自身を肯定的に捉える感覚なのです。自己肯定感についても自尊感情と同様に、人をさげすんだり、自分より下位の者の存在を置こうとしたりするなど、他者を軽視することによって、自分を肯定的に評価するといったことは望ましい姿とは考えていません。

## Ⅸ 研究の視点

以下に、昨年度の研究成果を基にして設定した 5 つの視点について簡単に解説する。目的の部分は仮説として研究を行った。

### 【視点 1】 信頼関係構築

#### （1）目的

児童と教師、児童同士であたたかな信頼関係を築くことで、自分の存在を大切なものと感じ、自分を肯定的に認めることができる。

#### （2）必要な要素

- ① 伝え合う。
  - 児童同士
    - ・コミュニケーションの量を増やす。
    - ・互いに聞き合える（傾聴できる）関係性をつくる。
    - ・みんなのことを知っていて、自分のことをみんなが知っている状態をつくる。
  - 対教師
    - ・個々の児童を見取り、あたたかな言葉掛けをする。
    - ・共感的、受容的、肯定的態度で傾聴する。
    - ・何でも相談できる関係性づくりに努める。
- ② あたためる。
  - ・みんなでやると楽しいということを体験する。
  - ・恥ずかしさをとる。
  - ・失敗や間違いを責められない場をつくる。
  - ・チャレンジできる場を常に用意する。
- (3) 具体的な手法
 

ペアコミュニケーション、アイスブレイキングアクティビティ、体ほぐし運動、グループワークトレーニング、プロジェクトアドベンチャー、よかったタイム（ギャラリーウォーク）、お話しタイム、日常的な会話

## 【視点2】授業・活動の工夫

### (1) 目的

児童が安心できる人間関係や信頼関係を基盤とした中で、授業や活動を工夫すれば、さらに自己有用感や、周りの人の存在の大切さに気付くことができる。自己選択、自己決定の場を経験することで、自己主張することができる。

### (2) 必要な要素

#### ① 豊かな言語活動

- ・コミュニケーションの質を深める。
- ・自分の考えや思いを表明する。
- ・課題解決や合意形成のための話し合いをする。
- ・他の人の意見から、自分の考えを深め広げる。

#### ② 協働的な活動・学習

- ・協働して課題を探究し解決する。
- ・学び合い、助け合いながら学習する。

#### ③ 主体的な活動・学習

- ・自己選択・自己決定の場を体験する。
- ・課題を自ら設定できる。
- ・何度でもチャレンジできる。
- ・必要な時に、友達や教師からサポートしてもらうことができる。

### (3) 具体的な手法

グループワークトレーニング、構成的グループエンカウンター、ホワイトボードミーティング、プロジェクトアドベンチャー、ブッククラブ、協同学習、学び合い、係活動、会社活動、ボランティアサービス、自己学習

## 【視点3】自己評価・振り返り

### (1) 目的

自分の体験を振り返ることにより、ありのままの今の自分を受け止めることができる。自分のよさを認め、自分の可能性に気付くことができる。得た気づきを、次への課題に生かすサイクルを身に付けることで、自己主張や自己決定する力を育むことができる。また、メタ認知することができるようにする。

## (2) 必要な要素

### ① 自分に向き合う。

- ・自分について、客観的に見つめ直す。
- ・結果や内容だけでなく、過程について振り返る。
- ・肯定的なフィードバックを友達や教師からもらう。

### ② 多様な振り返りを行う。

- ・「できた・できなかった」「分かった・分からなかった」「楽しかった・つまらなかった」など、二面的な振り返りにならないよう、多様な視点から振り返る。その理由も考える。
- ・書くだけでなく、いろいろな方法や形態、ツールを工夫して振り返る。
- ・個人で行う時と、複数で行う時を効果的に使い分ける。

### ③ 習慣化する。

- ・授業や活動、一日の終わりに必ず取り組む。
- ・次へ生かせる形で内容を洗練する。
- ・スモールステップで成功体験を積む。
- ・課題設定→活動・授業→振り返り→仮説化→課題設定のサイクルを意識する。
- ・教師の「問い」のスキルを上げる。

## (3) 具体的な手法

振り返りジャーナル、振り返りシート、自己評価シート、学習カード、日記、ポートフォリオ、シェアタイム、サークルタイム、ペアコミュニケーション、ビーイング、教師からの効果的な質問や問い、スモールステップ

## 【視点4】地域・保護者との連携

### (1) 目的

学校・地域・保護者のよさを生かしながら、「共に育てる」仕組みをつくることで、自分は大くさんの人から大切にされる存在であることに気付くことができる。

### (2) 必要な要素

#### ① 認め、励ます姿勢

- ・親子の信頼関係を築く。
- ・ありのままを受け止める、共感的、受容的、肯定的な心の姿勢を身に付ける。
- ・児童にとって安心できる場になる。

#### ② 共育

- ・学校と地域・保護者のよさを生かしながら共に育てる。
- ・積極的な関係性づくりに努める（挨拶、声掛け等）。
- ・行事や授業などの教育活動に、保護者や地域の方々が参画できる場を設ける。

#### ③ 交流できる場

- ・保護者会での情報交流を行う。
- ・意見交流会を開く。

### (3) 具体的な手法

学校便り、学年便り、学級便り、保健便り、保護者会、グループ懇談会、意見交流会、三者面談、個人面談、ホームページ、家庭学習、日々の挨拶・声掛け、家庭での役割づくり、教育活動への参加・参画

## 【視点5】教師の在り方

### (1) 目的

教師が、共感的、受容的、肯定的な態度で接することで、児童は自分のよさを実感し、進んで行動したり、学んだりすることができる。

### (2) 必要な要素

#### ① 共感的な態度

- ・傾聴する。
- ・感情を共有する。
- ・親身になって理解しようとする。

#### ② 受容的な態度

- ・失敗を責めずに、なぜそうなったかを一緒に解明し、次へと生かす手だてにする。
- ・指示、指導に偏らず、児童の自主性・主体性に委ねてみる。
- ・過剰な判断を避ける。
- ・チャレンジのレベルを選択できるようにし、認める。
- ・大まかな枠は示し、この中での安全と人権を保障し、それらが侵害されそうになったときは毅然とした態度で接する。

#### ③ 肯定的な態度

- ・児童の欠点や短所に、多様な面からフィードバックを与える。
- ・児童の行動や発言を見取り、肯定的に評価できるところをフィードバックする。
- ・承認欲求や、愛情確認行動を見極める。
- ・再チャレンジの場を用意する。

### (3) 具体的な手法

対話、相談、傾聴、質問、観察、アドバイス、振り返りジャーナルやノートへのコメント、待つこと、評価語彙を増やすこと。

## X 研究日程

回	日時	形式	研究内容
第1回	4/1(水)	研修会	学級づくりに使えるアクティビティ体験会 学年経営プログラムデザイン研修会
第2回	4/22(水)	全体会	研究計画提案 研究発表会計画提案 分科会所属・研究授業者決定
第3回	5/29(金)	研修会	研究主題にかかわる基調講演 『自己肯定感を育む信頼ベースの学級ファシリテーション』 講師：東京学芸大学教職大学院准教授 岩瀬 直樹先生
第4回	6/24(水)	全体会	分科会の年間研究計画発表
第5回	7/2(木)	授業研究	信頼関係構築分科会研究授業 6年合同 総合的な学習の時間 甲斐崎主任教諭・小笠原主任教諭
第6回	9/2(水)	授業研究	授業・活動の工夫分科会研究授業 5年3組 理科 紺野教諭 講師：西東京市教育委員会教育指導課指導主事 宮本 尚登先生
第7回	10/28(水)	授業研究	自己評価・振り返り分科会研究授業 1年2組 生活科 三上教諭 講師：東京学芸大学教職大学院准教授 岩瀬 直樹先生
第8回	11/4(水)	授業研究	授業・活動の工夫分科会研究授業 6年1組 社会科 甲斐崎主任教諭 講師：西東京市教育委員会教育指導課
第9回	11/18(水)	全体会	研究のまとめ 研究の成果と課題 児童の変容の分析
第10回	12/2(水)	全体会	研究紀要・研究発表会公開授業・発表原稿・ワークショップ検討
第11回	1/13(水)	全体会	研究紀要・研究発表会公開授業・発表原稿・ワークショップ検討
第12回	2/1(月)	全体会	研究発表会準備
※	2/9(火)	研究発表	研究発表会
第13回	3/7(月)	全体会	来年度校内研究計画提案・確定

※ 上記以外に、分科会研究の時間を5時間設定する。



## XI 研究経過

- (1) 第1回校内研究会（平成27年4月1日）  
学級づくりに使えるアクティビティ体験会  
学年経営プログラムデザイン研修会



- (2) 第2回校内研究会（平成27年4月22日）  
コミュニケーションアクティビティ「ウブンツカード」体験  
「分科会の研究計画をたてよう」



(3) 第3回校内研究会 (平成27年5月29日)

岩瀬直樹先生による基調講演

「自尊感情・自己肯定感を高める信頼ベースの学級ファシリテーション」



(4) 第4回校内研究会 (平成27年6月24日)

分科会の年間計画発表







※第5回～第8回は授業研究になります。分科会報告のページをご参照ください。

(5) 第9回校内研究会 (平成27年11月18日)  
研究の成果と課題 (ホワイトボードミーティング)



## ※ 用語集(50音順)

### アイスブレーキング

参加者や場の雰囲気をもたしくすること。緊張を解きほぐし、コミュニケーションが円滑に行われるように、簡単なワークやゲームを行うことが多い。共通の目標を達成するために、積極的に課題に関わってもらえるように促す効果がある。

### アクティビティ

活動のこと。幅広くは活動全般を指す言葉だが、本研究では体験活動を指す。体験活動とは、体験を伴い、態度や行動の変容、能力の拡大などの学習効果を期待して行う活動である。活動後に振り返り、「今、ここ」で得た気づきを学びへと構築し、一般化されたものを次の活動や日常へと適用する循環過程をもった学習方法で連続的・横断的に展開される。

### オープンクエスチョン

表面的な一問一答式の質問ではなく、話し手が自分の心の中まで気持ちよく話したり、思考を深めたりすることができるように段階的に質問を投げかけていく方法。その事象のエピソードや具体的な事例まで質問し、イメージとして互いに共有することを目的としている。互いに聞き合える関係性や、承認できる関係性を育むためには必須のスキルである。

### 会社活動・ボランティアサービス

学級活動の一つ。学級内の様々な仕事を、「会社」や「サービス」という形で、児童の自治的活動として行う。学級が居心地のよい空間になるような仕事を考え、創造的に活動を行っていく。

### ギャラリーウォーク

学習や活動後の分かち合いで使う手法。学習の成果物や作品を机上等に置き、全員で見合ったり、コメントをし合ったりする。協同学習の際は、説明する人を付けて行う場合もある。



### 協同学習

小集団を活用した学習指導方法。「互恵的な相互依存性」「体面的な相互交渉」「個人としての責任」「社会的スキルやグループ運営スキル」「集団の改善手続き」の5つの要素が必要とされる。

(Johnson, Johnson, & Holubec, 1993) 学習の目的によっていくつかのモデルが示されていて、応用して現場に即した形で導入できる。協働的な学びを行うには最適なモデルとなる。

### 傾聴

相手の話を、耳を傾けて聞くこと。聞き手は、「好意的な関心の態度で聞く」ことが望まれる。「話を最後まで聞く」「相手の目を見て聞く」「うなずく」「相づちをうつ」など行動として表れる部分だけでなく、一番大切なのは、相手を尊重するという心の状態である。

### グループワークトレーニング

与えられた課題をグループで協力して解決していく体験学習。課題を達成する過程で、協力したり対立したりすることで、自分やメンバー、グループの行動、感情、考え方、価値観などについて気づき、課題達成に対する協働の姿勢を学ぶ。一人一人に役割と責任があり、自己有用感が生まれる。本研究では、学校教育用に開発された「学校グループワークトレーニング」を使用している。(P112 参考図書参照)





## コンフォートゾーン(Cゾーン)

自分が安心していられる場所、空間、人間関係のこと。そこにいると、素の自分を出すことができ、誰からも精神的危害を加えられることがなく、自分の存在が尊重されている。しかし、新たなことに会うことがないので、学びも成長もない。ここから一步踏み出して、チャレンジすることが学びや成長につながる。コンフォートゾーンが一人一人の児童に存在することが大切で、失敗したり落ち込んだりしたときに、エンパワーメントしてくれる場所になり、再チャレンジへと向かうことができる。コンフォートゾーンの外側にストレッチゾーン、さらに外側にはパニックゾーンがある。

## 自己有用感

自分と他者(集団や社会)との関係を自他共に肯定的に受け入れられて生まれる、自己に対する肯定的な評価のこと。例えば、人の役に立った、人から感謝された、人から認められたなど。

(文科省国立教育研究所 生徒指導・進路指導研究センター刊『「自尊感情」？それとも「自己有用感」？』より抜粋)

体験学習サイクル ⇒ プロジェクトアドベンチャーを参照

チャレンジバイチョイス ⇒ プロジェクトアドベンチャーを参照

## ビーイング

目標を達成するために必要なことや大切にしたいことを紙に書いたり、形にしたりしたもの。全員で考えや思いを出し合い、互いに承認していく。これがグループの規範となり、振り返りの際はここに立ち戻って自分たちの現在を確認し、次への目標設定を行う。

## ファシリテーター・ファシリテーション・ファシリテート

学習や会議の進行などを促す役割の人。教え導き「指導」するという立場ではなく、学びの主体は学習者(ここでは児童)であり、児童が学びを構築するのを支援する側に立つ。児童や集団の現状を把握し、学びの場の環境設定、目標設定を行う。活動中は児童の様子を観察し、状況を見て援助したり介入したりする。活動後は評価と振り返りを行い、次の活動の計画を立てる。目標へ向かって児童と共にある伴走者であり、児童との信頼関係が構築されていることが必要である。

## ブッククラブ

同じ本を数人で読み、語り合う活動。読んだことをノートにまとめて語り合いに参加し、共感的に感想を聞き合ったり、質問を出し合ってみんなで考えたりして読みを深めていく。1冊の本を5回程度に分けて読み、1回分を約1週間で、「読む」「書く」「話す」「振り返る」のサイクルを回していく。

フルバリューコントラクト ⇒ プロジェクトアドベンチャーを参照

## プロジェクトアドベンチャー

冒険教育から派生した学校教育用のプログラム。身体的・精神的にリスクのある活動に対して、人は自然と協力して支え合うという本能的な部分を利用して、グループの成長やその中での個人の成長を促すプログラムである。コンフォートゾーンから一步踏み出すことで、人は成長できるということを体験的に学んでいく。「フルバリューコントラクト」、「チャレンジバイチョイス」、「体験学習サイクル」の3つの柱がある。

## ○フルバリューコントラクト

自分を含めてメンバーの存在を最大限に尊重すること。具体的には、「参加する」「安全にやる」「公正・公平にやる」「一生懸命やる」「楽しむ」など、価値ある言葉で示されることが多い。参加者によってビーイングができ上がれば、それがフルバリューコントラクトにもなる。

## ○チャレンジバイチョイス

チャレンジをする、しないも含めて、チャレンジのレベルを自分で自己選択・自己決定し、周りのメンバーはそれを認めること。人からチャレンジを強制されることはない。また、再チャレンジの機会も用意され、自分のタイミングで行うことができる。

## ○体験学習サイクル

「今、ここ」で体験し、気付いたことを一般化し、次への活動や日常生活に生かしていく学習サイクル。「体験」「振り返り」「一般化」「適用」のサイクルが、らせん状に上向きに続いていく。(P69 参照)

アクティビティは、室内でできるものと野外などで施設を使ったものに分けられる。また、参加者の状況や実態、目的に合わせて仲間分けされていて、ファシリテーターが適切なアクティビティを選択し組み立てる。

移動教室で宿泊する赤城青少年交流の家には、プロジェクトアドベンチャーの施設があり、赤城アドベンチャープログラム(AAP)を実施している。

## ペアコミュニケーション

2人組で対話すること。オープンクエスチョンを使い、互いに聞き合える関係性をつくっていく。相手の話を「好意的な関心の態度」で聞き、尊重し合う。多様なペアで行い、学級全体の承認関係をつくっていく。

## ホワイトボードミーティング

ホワイトボードミーティング<sup>®</sup>は、2003年にちよんせいこ(株式会社ひとまち代表取締役)が開発した、効率的、効果的な話し合いの手法である。子供から大人まで幅広い年代で取り組まれている。進行役のファシリテーターがオープンクエスチョンを使ってサイドワーカー(話し合うメンバー)の意見を促していく。発散(アイデアや意見等を出し合う)・収束(軸を決めて方向性を決める)・活用(進め方や役割など具体的な計画をたてる)の流れで進めていく。時間で役割を交替し、全員がファシリテーターを体験する。一人一人の意見を尊重し、出された意見は全て承認し、ホワイトボードに可視化していく。

## 『学び合い』

「子供は有能であり、主体的に学んでいける存在である」という前提に立ち、児童同士の主体的な学び合いを授業の中で行う。教師は、目標の設定と評価、学びの環境づくりに努め、児童が互いにサポートし合いながら児童自身で学びを構築していく。「全員が分かる授業」を目指す。



## ワールド・カフェ

「リラックスしたカフェのような雰囲気の中で対話することで創造的な知見は生まれる」という前提に立ち、少人数のグループでメンバーを組み替えながら交流する話し合いの手法。司会も書記も設けず、参加者が対等な立場で話し合いに参加する。何か課題を解決したり、合意形成をしたりする話し合いではなく、互いに傾聴し、相手の考えを尊重し、自分の考えとつなげて互いの理解を深めることを目的としている。ファシリテーターは、話し合いの軸となる問いを用意しておく。話し合いの中で出てきた考えは、テーブルの上の模造紙に自由に書き込み、可視化していく。決められた時間でメンバーの組み替えを行う。一人だけホスト役として残り、新しく来た参加者に今までの話し合いの経緯を説明する。数回のラウンドを経て終了する。

# 信賴関係構築分科会 実践記録



# I 信頼関係構築分科会

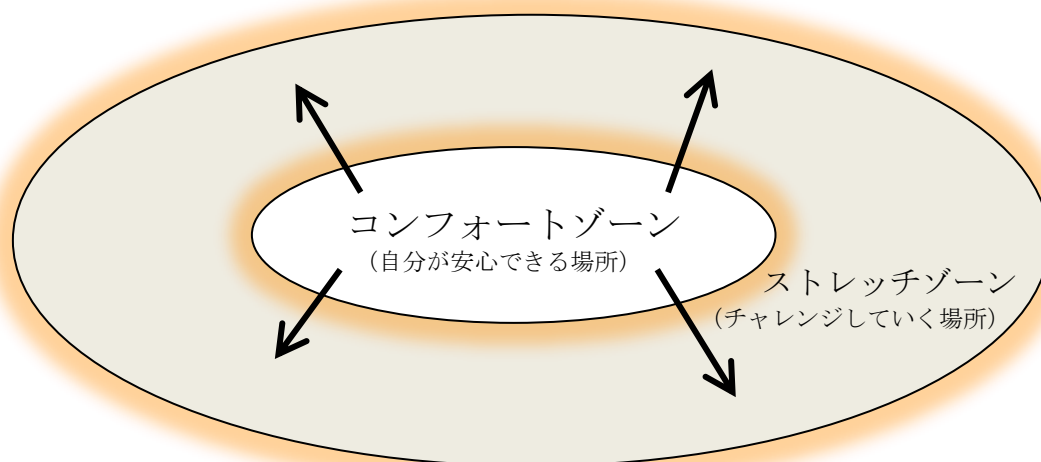
## 1 分科会の目指す児童像

自他の存在を尊重し，協働して活動することができる児童

本校の児童の実態を受け，本分科会では，上記のような児童像を目指す。昨年度の研究の成果として，児童と教師，児童同士があたたかな信頼関係を築くことで，自分の存在を大切なものと感じ，自分を肯定的に認めることができた。今年度は，その成果を踏まえ，児童同士が，互いに尊重し合い，他者と協働して活動することを大切にしていける。互いを尊重する態度を大切にしていけることで，コミュニケーションの能力，自信，思いやりの心，チームワークやチャレンジ精神が高まると考える。そして，最終的には自己肯定感を高め，個が成長すると考える。

## 2 主題にせまるための手だて

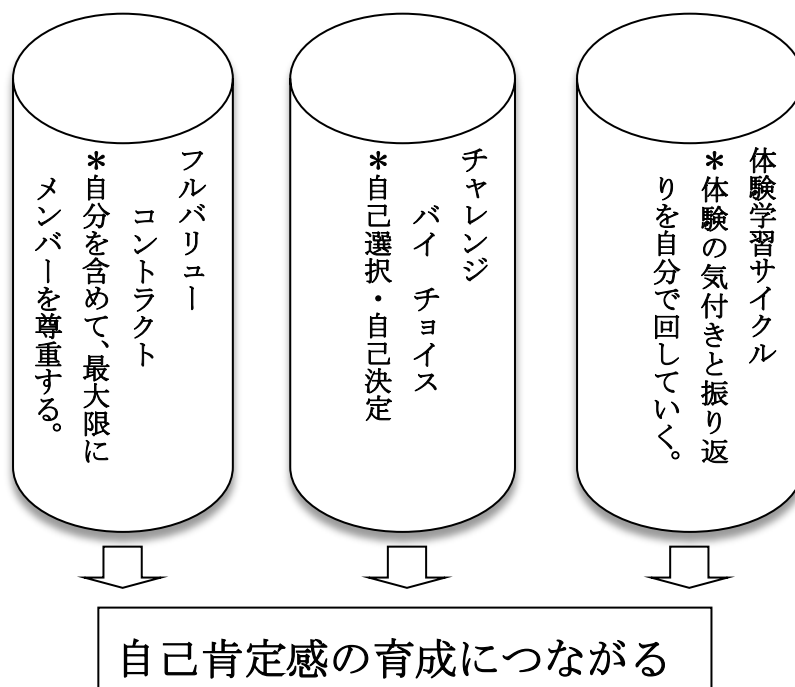
本分科会では，目指す児童像にせまるため，人と自然と関われるような活動の場や学習内容を，意図的・計画的につくっていくことが必要であると考えた。具体的には，以下に示すようなプロジェクトアドベンチャー（詳しい内容は次ページに記載）の手法を定期的，継続的に学習活動に取り入れていくことを手だてとした。これらは，お互いによく知り合うことから，目的のために仲間と協力し合うこと，仲間と信頼関係を築くこと，失敗を次のチャレンジに生かすことなどを児童自身が学んでいく活動である。そのため，本分科会では，プロジェクトアドベンチャーの取組を積み重ねることで目指す児童像に近づいていけると考えた。また，学級でコンフォートゾーン（自分が安心できる場所）やストレッチゾーン（チャレンジしていく場所）を広げていくための関わり合いをつくっていくことも念頭において取り組んだ。コンフォートゾーンからストレッチゾーンへ自己決定により飛び出していくことを促すためには，仲間の協力，信頼的環境やグループの力を支えとしてコンフォートゾーンをクラス一人一人に確保することが大切である。プロジェクトアドベンチャーの後には振り返りの活動を行い，児童が大切なことに気付く機会を設けた。





# プロジェクトアドベンチャー

## 3本の柱



さらに、プロジェクトアドベンチャーは、段階的に進めていくことも大切であると考え、次のように計画的に取り組んだ。

### (1) 概念崩し

先入観にとらわれることなく物事を見たり考えたり体験を積み重ね、今までの概念を崩し、新しいチャレンジに向かうための見方や考え方を身に付ける。

<活動例>

・フライングソーセージ ・ネイティブアメリカンの数字 ・9つの点 ・2匹のへび など



### (2) あたためる

冷たい不安気な雰囲気を変え、ポジティブであたたかい場に変える。みんなでやると楽しいという体験をする。

<活動例>

・キャッチ ・進化じゃんけん ・7・11 じゃんけん ・カムオン! など



### (3) 知り合う

コミュニケーションの量を増やし、互いに聴き合える関係性をつくる。お互いによく知り合っている状態をつくる。互いによく知り合い、仲間の一人一人が自分とは違う趣向や感じ方、考え方をしていることに気付く。教師は、個々の児童を見取り、あたたかな声かけをする。共感的、受容的、肯定的態度で傾聴する。また、何でも相談できる関係づくりに努める。

<活動例>

- ・ペアコミュニケーション ・ラインナップ ・ネームトス ・磁気あらし ・ハブユーエバー & どうよ！ ・カテゴリーズ ・見えない共通点 ・コンフォートゾーンチェック など



#### (4) チャレンジする場をつくる

失敗や間違いを責められない場をつくる。チャレンジの中で起こった失敗を恥ずかしく思うことなく笑いに変え、失敗を恐れなくなる。チャレンジできる場を常に用意する。

<活動例>

- ・あんたがたどこさ ・前後左右 ・ゾンビ ・ジップザップ ・感情リレー など



#### (5) 伝え合う

児童同士のコミュニケーションの量を増やし、互いに聴き合える関係性をつくる。

「知り合う」段階から「伝え合う」段階へ、量から質へ高めていく。

<活動例>

- ・ビート ・アイキャッチ&ジェスチャーキャッチ ・ルックダウンルックアップ など



#### (6) 共に進む

チームで一つの課題にチャレンジ（課題解決）することで、協力、協同、良好なコミュニケーション、自己選択、自己決定、集中力などの、様々な要素が要求され、高められる。

<活動例>

- ・あやとり ・惑星旅行 ・ヒューマンラダー ・パイプライン ・マシュマロリバー など



#### (7) 信じる、支え合う

友達を信頼してチャレンジする。

<活動例>

- ・目かくしおにごっこ ・ブラインドウォーク ・ホグコール トラストウェーブ など

以上のような活動を、計画的、定期的、継続的に行った。

具体的には、1か月を1サイクルとして、次のように計画し取り組んだ。

1週目：「概念崩し」、「あたためる」、「知り合う」からいろいろなものを行う。

2週目：1週目同様、「チャレンジする場をつくる」から行う。

3週目：「伝え合う」、「共に進む」を取り入れて行う。

4週目：異学年で一緒にプロジェクトアドベンチャーを行う。

また、プロジェクトアドベンチャーの後には、中・高学年では、振り返りジャーナル(詳しくは実践報告Ⅲ自己評価・振り返り分科会に記載)、低学年では、振り返りシートを用いて活動の振り返りを行い、教師が見て声掛けやコメントを記入して返すこと、児童同士で書いたことを共有する場を設けた。

さらに、専科(音楽)の授業においても、授業開きにプロジェクトアドベンチャーの活動を取り入れたり、講師を招いての授業も行ったりした。

また、プロジェクトアドベンチャーを基盤とし、それが生かされた授業や活動、生活の場面でも日々展開していくことを心掛けた。

### 3 学習指導案

#### 第6学年 学級活動学習指導案

(1) 活動名 「チャレンジクエスト in 赤城」

(2) 活動の目標

- ・ 集団生活や各活動で自分が果たすべき役割に気付き、主体的に行動することができる。
- ・ グループの目標達成のために、メンバーと協働して活動に取り組むことができる。
- ・ 各活動について、適切に振り返ったことを生かすことができる。

(3) 目標達成のためのプログラムデザイン

学校教育目標

『創造する子』 『勤労を喜ぶ子』 『協力する子』



学年目標

「主体的に判断し、行動できる」  
「決められたこと以外に、状況を的確に判断し必要だと思うことに取り組んでいる」



移動教室の目的

「個人と集団の両面から、学年目標が達成できる場を設定し、「責任感」と「主体性」を身に付ける」



移動教室の目標

「集団生活や自分の属する様々なグループの中で、自分の役割を果たし、的確な状況判断のもと必要だと思うことに進んで取り組むことができる」  
「主体的に判断し、行動することができる。グループの判断に責任をもつことができる」



目標達成のために必要な要素

「責任感をもつこと、主体的に行動することの意味を知っていること」  
「クラスや班などの集団の中で役割を見付け、それを自覚していること」  
「自分がどういう人間なのかを知り、今の自分の課題を発見していること」  
「状況や課題に対して、自分で判断し、行動していること」  
「様々な場で、必要だと思われるチャレンジの場があること」  
「グループに対して自分がどう関わればよいか考えていること」



目標達成のためのプログラム

「自分を見つめ自分がどういう人間なのかわかる」  
「個々人に責任がある集団で行動する」  
「一人一人が責任をもって役割を果たさないとグループの課題が達成されない」  
「的確な状況判断が要求される。チャレンジできる場がある」  
「自分（たち）で判断し、時間の管理を行う」



プログラムの主な概要

- 1日目：赤城アドベンチャープログラム キャンプファイアー
- 2日目：鍋割山登山 ナイトアウェアネスウォーク
- 3日目：赤城大沼カッター体験 覚満淵リフレクションウォーク

※宿舎での生活は、行動班を男女で分けた生活班で活動し、常に自分たちで判断し行動する。  
※移動教室事前・事後の活動も含めて、すべてこのデザインに則って行う。

### (3) 活動と、目指す児童像にせまる手法について

宿泊行事である赤城移動教室を、事前・事後の活動も含めて、学年目標の具現化と、一人一人の児童の成長や信頼関係の構築を目指すようにプログラムデザインし、「チャレンジクエスト in 赤城」と名付けた。

事前・事後の活動も含めて、活動全体の軸となっているのは、プロジェクトアドベンチャーという手法である。プロジェクトアドベンチャーには3つの基本理念があり、その中の1つに、「フルバリューコントラクト」という考え方がある。これは、「自分を含めて、グループのメンバーを最大限に尊重する」というものである。すなわち、プロジェクトアドベンチャープログラムの中では、自己受容と他者受容を同時に行い、メンバー間の信頼関係の構築を図ることができるようになってきている。その関係性の中で児童は、「ここにいてよい」という存在への肯定感と、「これでよい」という能力への肯定感、さらには、「こうなりたい」という可能性への肯定感を育てていく。それらは、他者への働きかけとしても働き、互いに承認し合う関係性をつくり上げていく。集団の凝集性にとらわれることなく、自分の存在と他者の存在を大切に、緩やかにつながる関係性の中で協働して活動することができる。

宿泊施設である赤城青少年交流の家には、赤城アドベンチャープログラムがあり、これはプロジェクトアドベンチャーの考え方をもとにしてつくられたプログラムである。また、プログラムを実施する際に使用する施設も併設されており、プロジェクトアドベンチャーを実施するには非常に適している環境にある。専門のファシリテーターが付き、児童個人やグループの成長を促進するようにプログラムを進行してくれる。この赤城アドベンチャープログラムとそれ以外のプログラム、また、事前・事後の学校でのプロジェクトアドベンチャーの活動を一連のものとして位置付けて取り組むことで、児童の自己肯定感の高まりや信頼関係の構築に一層の効果を期待することができる。

また、移動教室という活動の性質上、グループで行動することがほとんどであることから、協働して活動しなければならない状況を容易に作り出すことができる。協働して活動を行う中で、児童は自分の役割を見つけ、自己有用感を高めることができる。また、成功体験や他のメンバーからのフィードバックで自己肯定感を高めていくことができる。

以上のことから、この活動と手法は、「自他の存在を尊重し、協働して活動することができる児童」という目指す児童像にせまることができると思う。

### (4) 児童の実態

※GRABBSS（プロジェクトアドベンチャーの活動を実施する時に、ファシリテーターが事前にグループや個人の状況をアセスメントする方法）で児童の実態をつかむ。

#### ①目標・ねらい (Goals)

- ・班内で協力・協働して課題を解決する。
- ・自分の意見や考えを表明し、班内での自分の役割を見付ける。
- ・楽しむ。またそれをみんなで共有する。
- ・諦めず、失敗を恐れず、チャレンジする。
- ・自分を含めて、班内の全ての人を尊重する。

- ・精神的にも身体的にも安全な環境を班内につくり上げる。
- ・児童間の信頼関係の構築を図る。

## ②準備 (Readiness)

- ・ここまでの体験で、各種アクティビティの意図するものはほぼ分かってきている。
- ・何をやるのかの情報は皆無である。しかし、予想はたてられる状態である。
- ・課題解決型のアクティビティ (イニシアティブ) の進め方を、児童自身でつくり上げていくことができる。
- ・集団で課題解決する際に必要になる個人の能力は、全員が同じレベルとは言えない。差がある。

## ③感情 (Affect)

- ・雰囲気はよい。落ち着いている。男女間の仲もよい。  
「プロジェクトアドベンチャーは楽しい」という感情は大多数を占める。
- ・研究授業ということで緊張している。

## ④態度・行動 (Behavior)

- ・素直で指示はよく通る。
- ・女子児童の一部に特定のグループ化が見られるが、活動の流れを阻害するほどではない。
- ・プロジェクトアドベンチャーに関する意欲は前向きである。しかし、研究授業で先生たちに見られるということが何らかの影響を与えることは予想される。
- ・研究授業ということで、日頃よりも優等生的に振る舞おうとする児童がいることが予想される。

## ⑤身体 (Body)

- ・健康状態は良好である。
- ・身体的に運動制限のある児童はいない。
- ・本時のアクティビティは、高度な運動技能は使わないので、どの児童も参加することができる。

## ⑥背景・環境 (Setting)

- ・プラスに作用する背景・環境  
プロジェクトアドベンチャーができるということ、移動教室自体に期待していること、机上の学習ではないこと、教師が命令的でないことなど。
- ・マイナスに作用する背景・環境  
研究授業であるということ、学年合同で特別であるということ、5時間目まで残っているということ、人に見られるということ、給食・昼休み後であるということ、暑いことなど。

## ⑦グループの発達段階 (Stage of Development)

- ・形成期の段階 (フォーミング状態) である。班ができたばかりで、自分の居場所を見付けようとしている状態である。



- ・自分の感情を抑え、協調することの方に比重が傾いてしまい、自分の考えや意見を主張することができないでいる。
- ・リーダーシップをとれる児童は数名いる。その児童たちの間で対立が起こることはない。対立が起こることを好まない。
- ・班で楽しみを共有したり、課題を達成したりすることの喜びは感じている。

(5) 活動計画

全 27 時間 (★印はアクティビティ名)

時	活 動 内 容	留意点等
1	<p>説明会</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・移動教室の目的, 目標についての説明を聞く。</li> <li>・プログラムの概要についての説明を聞く。</li> <li>・今後の予定についての説明を聞き, 見通しをもつ。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なぜそのような目的, 目標になったのかを丁寧に説明する。</li> <li>・事前準備の段階から, 「状況を的確に判断し, 主体的に行動する」という目標に沿って活動することを告げる。</li> <li>・教師はファシリテーターという立場で活動を見守ることを告げる。</li> <li>・児童にポジティブな予測がたつように今後の予定を説明する。</li> </ul>
2 ・ 3	<p>班編成①②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班の決め方を全員で話し合う。</li> <li>・班編成を自分たちで行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・移動教室の目的, 目標に沿うような決め方をするように促す。</li> <li>・人権を侵害されたり, 精神的リスクを抱えたりする児童が出ないように配慮する。出ることが予想される場合は介入する。</li> </ul>
4	<p>班活動①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・行動班で, 自己紹介を自分たちで考えた方法で行う。</li> <li>・自分たちで考えたアイスブレイキングゲームを行う。</li> <li>・生活班に分かれ, 係を決める。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の主体的な行動に任せる。</li> <li>・児童の主体的な行動に任せる。</li> <li>・一人一人の思いが表明された上で決定されているか観察する。</li> </ul>
5	<p>プロジェクトアドベンチャー①</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アドベンチャーの意味や要素について考える。</li> <li>・アドベンチャーを前にした時の, ものの見方, 考え方を体験的に学ぶ。(「視点を変える」「視野を広げる」「視座を高める」)</li> <li>★フライングソーセージ</li> <li>★ネイティブアメリカンの数字</li> <li>★コンフォートゾーンチェック</li> <li>・班でアイスブレイキングゲームを行う。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・具体例を出しイメージしやすいようにする。</li> <li>・体験の中からの気づきを引き出し, その気づきから大切なことを全員で共有する。</li> <li>・今後の活動に生かされるよう助言する。</li> <li>・班のメンバーは多様であり, 自分を含めて一人一人の存在を尊重することが大切であることを確認する。</li> <li>・勝ち負けにこだわらず, 失敗してもみんな</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>★キャッチ</li> <li>★前後左右</li> <li>・振り返りジャーナルで振り返る。</li> </ul>	<p>で笑い合って許容できる雰囲気をつくる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・知らず知らずのうちに言葉を交わしたり、手をつないだりしている状況をつくる。</li> </ul>
6	<p>プロジェクトアドベンチャー②</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イニシアティブ（課題解決）にチャンレンジする。</li> <li>★ジップザップ</li> <li>★フープリレー</li> <li>★パイプライン</li> <li>・班で振り返る</li> <li>・振り返りジャーナルで振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単なイニシアティブから取り組み，成功体験を積み，ポジティブな予測がたつようにする。</li> <li>・一人一人に役割があり，誰一人欠いても課題が達成できない状況をつくる。</li> <li>・活動の様子を見守り，必要であれば振り返りの際に問いかける視点を探しておく。</li> </ul>
7 本 時	<p>プロジェクトアドベンチャー③</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・イニシアティブにチャレンジする。</li> <li>★ミラーストレッチ</li> <li>★めちゃぶつけ</li> <li>★マシュマロリバー</li> <li>・班で振り返る。</li> <li>・振り返りジャーナルで振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・コミュニケーションの取りづらい状況を設定し，どうやって一人一人の存在を尊重しているか，全員が協働して課題達成に関わっているかを観察する。</li> <li>・方法や結果にとらわれず，課題達成のプロセスに焦点が当たるようにする。</li> </ul>
8	<p>プロジェクトアドベンチャー④</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・新たな関係性にチャレンジし，よりよいコミュニケーションについて考える。</li> <li>★はちの巣</li> <li>★二人おに</li> <li>★左右おに</li> <li>★サイクロプスタグ</li> <li>★カテゴリー</li> <li>★ラインナップ（バーバル・ノンバーバル）</li> <li>★ホグクール（グループ・ペア）</li> <li>・ジャーナルで振り返る。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・マシュマロリバーの体験を生かし，新たな関係性にチャレンジしているか，積極的にコミュニケーションをとろうとしているか観察する。</li> <li>・聞き合える関係性と，安心できる場がコミュニケーションを促す要因になることを気付くようにファシリテートする。</li> </ul>
9	<p>プロジェクトアドベンチャー⑤</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班の目標を個人で考える。（振り返りジャーナルに記入）</li> <li>・3人組でシェアする（3交代）</li> <li>・班全体で話し合い，班の目標を設定する。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・活動全体の目的や目標を受ける形の目標になるようにアドバイスする。</li> <li>・今までの体験の中から自分たちの今の状態をリサーチし，少し頑張ればできそうな目標を設定することを伝える。</li> </ul>
10 ・ 11	<p>プロジェクトアドベンチャー⑥⑦</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班のシンボル（絵，言葉など）を決める。</li> <li>・目標に対して，必要なこと，大切にしたいことをビーイングに書き込む。</li> <li>・全員で共有する。</li> <li>★ビーイング</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・具体的に，目に見える行動や，聞こえる言葉を書くように促す。</li> <li>・アクティビティの中で気付いたことを言葉にする。</li> <li>・署名付きで書いてもらい，共有の場面で質</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・シートに班のシンボルを書く。</li> <li>・シンボルの中に、班で大切にしたいことを署名付きで書き込む。</li> <li>・全員で共有する。</li> </ul>	問ができるようにする。
12	係活動①②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・児童の主体的な行動や考えを尊重し、自己有用感が高まるようにする。</li> </ul>
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>・係ごとに分かれ、協働して仕事を行う。</li> <li>・主体的に活動に参加し、自分の役割を果たす。</li> </ul>	
14	班活動②	<ul style="list-style-type: none"> <li>・自分たちで活動計画をたて、全員が班の判断に責任をもつようにする。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プログラム中（登山、ナイトアウトウェアネスウォーク、カッター体験）の計画をたてる。</li> </ul>	
15	係活動③	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・移動教室直前の最終打ち合わせを行う。</li> </ul>	
16 ～ 25	赤城移動教室 (省略)	(省略)
26	班活動③	<ul style="list-style-type: none"> <li>・人それぞれ考え方が多様なように、振り返りも多様になることを知らせ、一人一人の振り返りを尊重するように促す。</li> <li>・3日間を通して気付いた他のメンバーへのポジティブなフィードバックを行う。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・班の目標が達成されたか、班のメンバーで話し合う。</li> <li>・他のメンバーへフィードバックをする。</li> <li>・メンバーからもらったフィードバックを自分の振り返りに生かす。</li> </ul>	
27	班活動④	<ul style="list-style-type: none"> <li>・結果にこだわらず、課題や目標に対する自分の関わり方について振り返るようにする。</li> <li>・振り返りは文集にまとめ、児童・保護者・教員で共有し、今後に生かせるようにする。</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>・個人の振り返りを行う。</li> <li>・自分の目標が達成できたか自己評価する。</li> <li>・これからの目標設定をする。</li> <li>・振り返りジャーナルに振り返りを記入する。</li> <li>・班の解散式を行う。</li> </ul>	

(6) 本時の活動

シークエンス (構成・展開)

支援・留意点

活動内容 (★印はアクティビティ名)	支援の観点(・) 留意点(○)
<u>ルールやゴールの説明を聞く。</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>・今日の活動についての説明を聞く。</li> <li>★クイックチェック (親指メーター) <ul style="list-style-type: none"> <li>・親指をメーターにして、今の自分の感情や体調について自己チェックする。</li> <li>・班内のメンバーのチェックを共有する。</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・危険な個所はないか。</li> <li>・児童の態度はどうか。</li> <li>・児童の感情や体調はどうか。</li> <li>○自己チェックを観察し、気になる児童は活動中に配慮する。</li> </ul>
<u>抑制をとる。(ウォームアップ・ディインヒ</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・無理な動きをしていないか。</li> </ul>

<p><u>ビタイザー)</u></p> <p>★ミラーストレッチ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・二人組になり，一人は鏡役，もう一人は人間役になり，鏡役は人間役の児童の動きを鏡映して真似をする。</li> </ul> <p><u>場をあたためる。(アイスブレイキング)</u></p> <p>★めちゃぶつけ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人の背中に柔らかいボールを当てる。(めちゃぶつけバージョン)</li> <li>・当たったら座る。(勝ち残りバージョン)</li> <li>・流れ弾を拾って当てると復活できる。(復活バージョン)</li> </ul> <p><u>課題解決をする。(イニシアティブ)</u></p> <p>★マシュマロリバー</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・人数より1枚少ない数のスポットマーカーで川を渡る。</li> <li>・渡るときは全員が手をつないだ状態になる。</li> <li>・人と接触していないスポットマーカーは流される。</li> </ul> <p><u>振り返りをする。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・班でサークルになり，今の活動について振り返る。</li> <li>・振り返りジャーナルに書く。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・全員が参加しているか。</li> <li>・抑制はとれているか。</li> </ul> <p>○モデルを示し，児童の恥ずかしさの抑制をとる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・全員が参加しているか。</li> <li>・楽しんでいるか。</li> <li>・ルールを理解しフェアに活動しているか。</li> <li>・勝ちに固執していないか。</li> </ul> <p>○一緒に活動に参加し，体験を共有し楽しむ。</p> <p>○ルールが不徹底になっている児童（特に仲間をつくっている児童）に声をかける。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・仲間とコミュニケーションをとっているか。</li> <li>・意見を自由に言える雰囲気があるか。</li> <li>・意思決定が一部で行われていないか。</li> <li>・話合いが共有されているか。</li> <li>・全員が参加しているか。</li> <li>・主体的に参加しているか。</li> <li>・対立が起こっているか。</li> <li>・安全に行われているか。</li> </ul> <p>○安全に配慮する。</p> <p>○話合いの様子を観察し，一人一人の意見や思いが大切にされているか確認する。必要であれば，振り返りの視点として取り上げる。</p> <p>○一人一人に役割があり，協働して課題を解決しているか確認する。必要であれば，振り返りの視点として取り上げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・プロセスに焦点が当たっているか。</li> <li>・自由に意見を言える雰囲気になっているか。</li> </ul> <p>○マシュマロリバーのやり方や結果にこだわっている班や個人があれば介入し，課題達成までのプロセスに焦点が当たるような問いかけをする。具体的には，「課題を達成するためにプラスになった行動や言葉は何？」，「課題を達成するためにはどんなことが必要？」，「活動中の自分の役割は何だった？」，「班の達成度と自分の中の達成度は同じ？」，「自分の考えや思いはみんなに聞いてもらえた？」など。</p> <p>○次の活動に生かせるように，班の中で大切なことを共有する場にする。</p>
--	---

★フライングソーセージ

視点を変えて見ることの大切さに気付くアクティビティ。右手と左手の指先を付け，焦点を指の



向こう側に移すと指がソーセージのように見える。ゆっくり指を離すと、ソーセージが浮いているように見える。生活の中でも視点を変えることで見えなかったものが見えると価値付ける。

#### ★ネイティブアメリカンの数字

視野を広げて見ることの大切さに気付くアクティビティ。鉛筆を重ね方・並べ方を適当に置いていき、「これは1。」「これは5。」などと言うが、実は言っている者が出している指の本数である。本数や並びを変えて、一斉に数を言うことを繰り返す。ヒントを出して最終的に全員がわかるようにする。生活の中でも視野を広げることで解決できることがあると価値付ける。

#### ★コンフォートゾーンチェック

同じ状況でも人それぞれ感じ方が違うことを学ぶアクティビティ。ロープ2本で二重の円を作る。真ん中がコンフォートゾーン（安心ゾーン）、ロープとロープの間がストレッチゾーン（少し頑張ればチャレンジできるゾーン）、円の外側がパニックゾーン（絶対無理ゾーン）とする。いろいろな状況を提示し、移動する。途中で止めて振り返りをする。それぞれの人が何を思っていて、どうしてほしいかを伝え合う。それぞれがお互いに何ができるかを考える。

#### ★キャッチ

全員で輪をつくり、内側を向く。全員左手の手のひらを上に向けて広げ、右手は人差し指を立てて下に向け、右隣の人の左手手のひらに置く。教師の「キャッチ！」という合図で右手は逃げ、左手は隣の人の指をつかむ。慣れてきたら誰でも「キャッチ！」と言ってよい。「キャベツ」など別の言葉を交ぜたり、「キャット」では猫の鳴き真似をしたりとアレンジできる。

#### ★前後左右

失敗しても大丈夫という安心感を生むアクティビティ。全員で輪になり、手をつなぐ。ステップ1は、教師のかけ声で言われたとおりに前後左右を言いながら動く。「言うこと一緒、やること一緒、前！」「前！」のように。ステップ2は、かけ声と反対のことを言い反対の方向に動く。「言うこと反対、やること反対、前！」「後ろ！」後ろに動く。ステップ3は、かけ声と同じことを言い反対の方向に動く。「言うこと一緒、やること反対、前！」「前！」後ろに動く。ステップ4は、かけ声と反対のことを言い、言われた方向に動く。「言うこと反対、やること一緒、前！」「後ろ！」前に動く。ステップ3以上はとても難しい。

#### ★ジップザップ

失敗しても大丈夫という安心感を生むアクティビティ。全員で輪になり、内側を向く。輪の中にいるジップ星人に「ジップ！」と言って指差された人は、光線をよけるためにしゃがむ。両隣の人は、「ザップ！」と言いながら指差された人の頭上で手を合わせてバリアを張る。ザップバリアをすぐに出せなかったり、間違えたりしたらジップ星人と地球人の役を交代する。慣れてきたらジップ星人の人数を増やす。

#### ★フープリレー

数人～十数人で輪になり、手をつなぐ。1カ所にフラフープを入れ、フラフープをくぐりながら1周回し、スタート位置に戻す。つないだ手は離してはいけない。フラフープは手で持ったりどこかに挟んだりして固定してはいけない。1周した時間を計り、それを超えることを最初の目標にする。15分間で何度チャレンジしてもよい。タイムを縮めるためには、どのような声掛けやサポートが必要かを考える。

### ★パイプライン

全員が集中して課題に向き合い考えるアクティビティ。ハーフパイプ（ラップの芯や塩ビ管等を半分に割った物、市販品もある）をつないでビー玉をスタートからゴールのバケツまで運ぶ。ハーフパイプの中で玉が止まったり後戻りしたりしたら最初からやり直し。玉が落ちてやり直し。玉が乗っているときは足を動かして体を移動してはいけない。失敗した人へのチームのほかのメンバーの関わり方、仕切っている人が一部のときのほかのメンバーの関わり方等、課題をどう乗り越えるかを考える。

### ★クイックチェック（親指メーター）

親指を立て、他の指は握る。親指が真上を向いている状態が100、真下を向いている状態が0。自分の感情や体調をメーターのように表す。100を超える場合は手のひら側が上を向く。

### ★ミラーストレッチ

体のウォーミングアップに使えるアクティビティ。始めは、教師の動きを鏡に映すように全員がまねる。リラックスできるように、ユニークな動きも交えながら。次に、一人の児童の動きを全員がまねる。最後は、二人組になって、相手の動きをまねる。息を合わせることの心地良さを感じられるアクティビティ。

### ★めっちゃぶつけ

ルールを加えることによって、勝つことだけが楽しさではないことに気付くアクティビティ。フリースボール等の当たっても痛くないボールを一人に2つずつ用意する。始めは、ただ背中にぶつけることだけを楽しむ。次に、勝ち残りにする。ボールを捕ってもいけない。当てられたらその場に座り、勝者が決まるまで待つ。最後に、復活ルールにする。当てられたらその場に座るが、転がってきたボールを拾って当てれば復活できる。振り返りで楽しくなる理由を考える。

### ★マシュマロリバー

解決方法をみんなで共有し、コミュニケーションを図るアクティビティ。川に見たてたバスケットボールコート等を、浮島（スポットマーカー）を使って渡る。スポットマーカーは人数より1枚少なくする。浮島は人が乗っているときは動かすことができない。誰かが触っていないと流されてしまい、もう戻ってこない。渡る時は、全員が体のどこかでつながっていることが条件。途切れたら最初からやり直す。体のどこかが水に触れたら最初からやり直す。線上につながるため、コミュニケーションがとりづらく意思統一が難しい。

### ★はちの巣

安全にアクティビティ等を行うために、具体的にはどうすればよいのかを体験的に学ぶアクティビティ。肘を曲げて手のひらを前に向け、衝撃を吸収できるバンパーとする。普通に歩く速さを3とし、徐々に4、5（5が歩く速さ最大のスピードとする）と速くして、自由に歩き回る。調子に乗って走ったり、わざとぶつかったりする場合は、すぐに止める。5→4→3→2→1とスピードを落とし、再び1→2→3と速くする。

### ★二人おに

はちの巣で学んだ歩き方で、限られたスペースの中、二人組でおにごっこをする。タッチされたらおにを交代する。次に、ペアの合い言葉（好きな食べ物など）を決め、おにになった人は右手の

人差し指を上を上げ、合い言葉を唱えながら3回その場でぐるぐる回る。回っている間の時間を使い、ペアは遠くに逃げる。タッチされて交代するときもこの方法で再スタートする。

#### ★左右おに

二人おにのペアで、一人は右にしか曲がれない、もう一人は左にしか曲がれないというルールにすると頭脳戦になる。

#### ★サイクロプスタグ

二人おにで、片方の手で一方の目の前に筒をつくり、もう一方の目はつぶる。限られた視界でおにごっこをする。スピードは3以下。

#### ★カテゴリーズ

お題に合わせて仲間集めをする。好きな季節や教科などカテゴリーがはっきりしているお題を出す。グループごとに集まった仲間とおしゃべりをする。振り返りの際は、自分は声を出して集める方か、人の声を聞いて集まる方か等、自分はどうなりたいか、今の自分に満足しているかを考える機会とする。

#### ★ラインナップ

全員で円になり、指定された順番（例：下の名前五十音順）に、教師の右側から並び替える。バーバル（言葉OK）とノンバーバル（言葉無しジェスチャー等）で行う。並び終わったら、順番が合っているかを一人ずつ確認する。振り返りのポイントは、協力できたか、緊張せずに自分のことが言えたか、聞くときにどんなことに気を付けていたか等。

#### ★ホグコール

体育館の端と端に分かれたペアが互いに目をつぶり、合い言葉（同じ言葉でも対になる言葉でもよい）を頼りに相手を探す。みんなが目をつぶるので、体の前にバンパーをつくり、歩いて行く。危ないと感じたときは、目を開け安全を確認する。

#### ★ビーイング

シンボル（絵や言葉）を決める。シンボルの中に、大切にしたいことを具体的な行動、聞こえる言葉を署名入りで書き込む。一人一人が書いたこと、その理由等を全員で共有する。今回は、移動教室の班で1枚の布（シーツ）に書き、様々な場面でビーイングを囲み、振り返りに用いた。



<赤城移動教室で作成したビーイング>

## (7) 授業の様子

### ①説明を聞く・抑制をとる（ウォームアップ・ディインヒビタイザー）・場をあたためる（アイスブレイキング）

『クイックチェック』による自分の感情や体調を表現する場では、研究授業ということで少し緊張気味の児童が多かったが、『ミラーストレッチ』で、身体を動かすことで笑顔が見られるようになり、緊張がほぐれていった。移動教室班でのプロジェクトアドベンチャーは3回目ということもあり、あまり恥ずかしがることなくほとんどのペアが積極的に活動に取り組んだ。『めちゃぶつけ』では、体育館を走り回り活動を楽しむことができていた。積極的にボールを取ったり投げたりする児童、壁際で様子をうかがう児童、とそれぞれの方法で参加することができた。



ミラーストレッチ



めちゃぶつけ

### ②課題解決をする。（イニシアティブ）

班により取り組み方に違いがあった。

- A班…数人が声を出す。その数人が指示を出して、残りのメンバーはその通りに動いていく。早い段階で何度もやり直し、チャレンジを繰り返す。静かな雰囲気の中で課題にチャレンジしていく。課題を達成し、静かに喜び合う。振り返りでは、「男女が仲良くできた。」という考えと「そうは思わない。」という考えが出た。
- B班…最初から多くの児童が声を出し合い、まずどんなふうにやってみるか相談する。何度もやり直し、自分たちの考えた方法を試してみる。明るい雰囲気の中で課題に挑戦していく。課題達成後、みんなでハイタッチをして喜び合う。振り返りでは、一人一人順番に発言していき、どんな言動が課題達成につながったのか振り返った。
- C班…意欲的な児童が率先してリードしていく。追従する形で他のメンバーが動いていた。アイデアはいくつか出るものの、共有するまでに至らないため、リードしている児童の固執した考えでチャレンジを繰り返す。課題を達成した他班の様子を見て、「えー、あれでいいの？」と声を上げていた。振り返りは、課題達成へのチームの行動ではなく、メンバー同士の関係性について、改善された点を多くの児童が取り上げていた。
- D班…最初からテンションが高い。非常に積極的に課題にチャレンジするが、どうやってやるか全員で共有できていないうちに始めてしまうので、なかなかうまくいかない。しかし、失敗しても「ドンマイ!」「次行こ!」などと声をかけてあきらめずに何度もチャレンジしていた。達成はできなかったが、落ち込む様子もなく、笑顔が多かった。振り返りも高揚感が続き、自分たちの強みに着目していた。





マシュマロリバー（4枚すべて）

### ③振り返り

各班の振り返りでは、授業者が輪に入り、課題達成までのプロセスに焦点が当たるような声掛けをする場面があった。ジャーナルを書く活動では、それぞれが一人になれる場所を見つけ、落ち着いた雰囲気の中、集中して自分の振り返りを振り返りジャーナルに書くことができた。



サークルで振り返り



クイックチェック

ソロで振り返りジャーナル



#### ④児童の振り返りジャーナルより抜粋

「前回のプロジェクトアドベンチャーで、意見が口にできず不満な人が班にいるという問題点が発覚した。でも、今回のプロジェクトアドベンチャーでそれを改善できた。それは、班員の意見をとることが少しでもできたから、意見をいう機会ができたからだと思う。さらには、課題解決後の振り返りでは、良かった点やこうした方がよいという意見がたくさん出た。赤城では、これらを踏まえて互いに信頼し合い、協力、笑顔が絶えない素晴らしい活動を目指す。」

#### (8) 考察（成果と課題）

宿泊行事である赤城移動教室を、学年目標の具現化と、一人一人の児童の成長や信頼関係の構築を目指すよい機会と捉え、事前・事後の活動も含めてプログラムデザインして計画的に活動に取り組んだ。プログラムデザインがあることで、教師も児童も活動に見通しをもって取り組めた。また、教師は共通理解のもと児童と関わることができ、児童は目標達成に向けてスモールステップで進んでいくことができた。

班編成や班活動を自分たちで主体的に行ってきたことで、移動教室班という初めての顔ぶれでのプロジェクトアドベンチャーにもとりかかりやすくなっていた。班活動やプロジェクトアドベンチャーを積み重ねることで、コミュニケーションの場が増えただけでなく、人と関わらなければならない状況の中で、自然な形でコミュニケーションの量も増えていった。

課題達成型のプログラムに取り組む中で、気が付くと友達と言葉を交わしている、気が付くと友達と触れ合っている、というように児童同士が緩やかにつながって協働して活動する場面が見られた。振り返りの際、課題を達成した班だけでなく、達成できなかった班からも肯定的な言葉が出てきたのは、協働して活動を行う中で、児童が自己有用感を感じられたり、班内での信頼関係が構築されたりしたことの表れだと考える。

振り返りは、体験や思いを共有したり友達からのフィードバックを得られたりする場となり、自己肯定感の高まる場となった。また、一人一人が振り返りジャーナルに書いた内容を各学級でまとめ、学年全体で共有してきた。これは、直接は言えなかった思いを伝えられたり、友達の思いに気付いたりする機会となり、自他の存在の尊重につながるものであったと考える。

課題として、自己肯定感の低い班への関わりの工夫が挙げられる。自己肯定感が低い理由として、人間関係が十分にできていないこと、課題解決がゴールになってしまっていることが考えられる。一人一人が本音を言い合えるような環境をつくること、成功体験を積み重ねること、班を解体して他班との情報交換の場を設定すること等、工夫をすることが、自己肯定感を高めることにつながると考える。



パイプライン

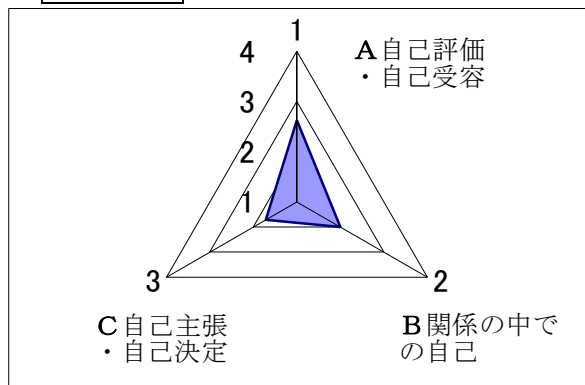


フープリレー

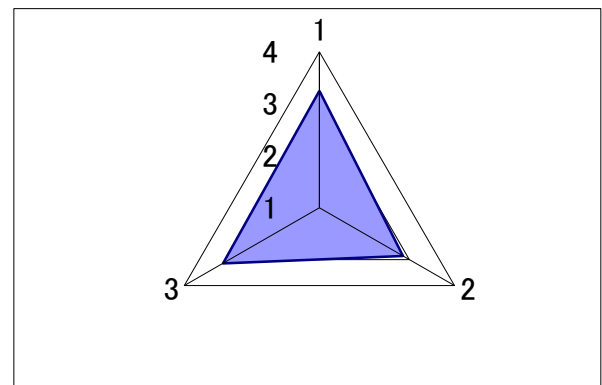
#### 4 研究の成果と今後の課題

##### (1) 児童の変化と考察

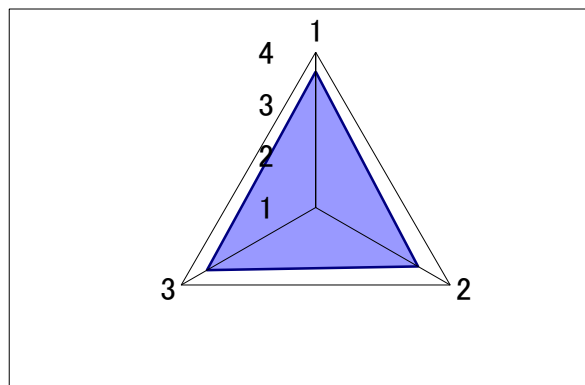
###### 6年生A児



平成 26 年 4 月



平成 27 年 5 月



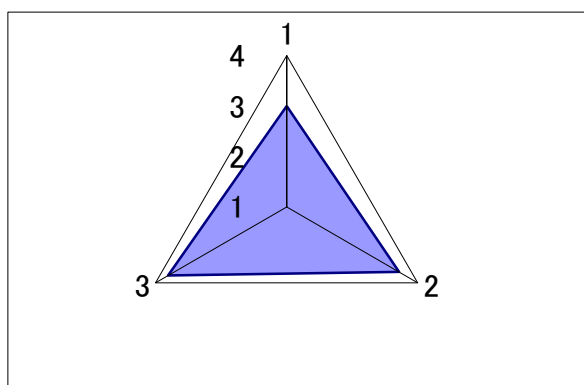
平成 27 年 11 月

6年生A児の自尊感情測定尺度（東京都版）の結果を平成26年4月，平成27年5月，平成27年11月を比較したところ，上のような変化が見られた。この変化について児童にインタビューを行った。

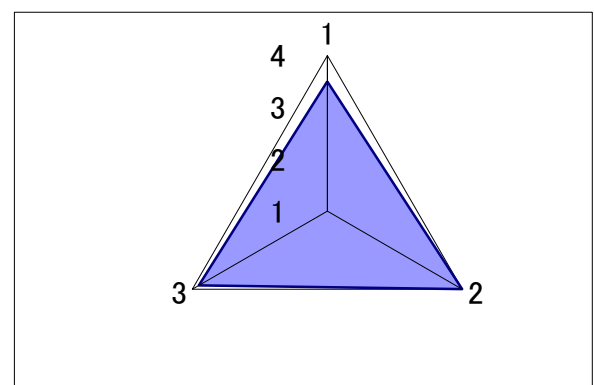
A児のインタビューから

- ・赤城移動教室の活動は，自分にとってとても大きく影響していると思う。
- ・赤城移動教室のプログラムであったプロジェクトアドベンチャーや赤城アドベンチャープログラムに取り組んだことが影響しているのではないかと。
- ・プロジェクトアドベンチャーや赤城アドベンチャープログラムは楽しく，協力して課題をクリアできた時の達成感が好きだ。
- ・うまくいかないことがあっても，気楽に考えられるようになった。

###### 3年生B児



平成 27 年 4 月



平成 27 年 11 月

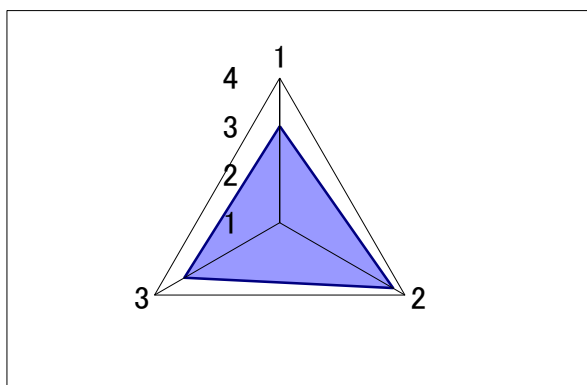


3年生B児の自尊感情測定尺度（東京都版）で平成27年4月，平成27年11月を比較し，グラフが大きくなったことについて，児童にインタビューを行った。

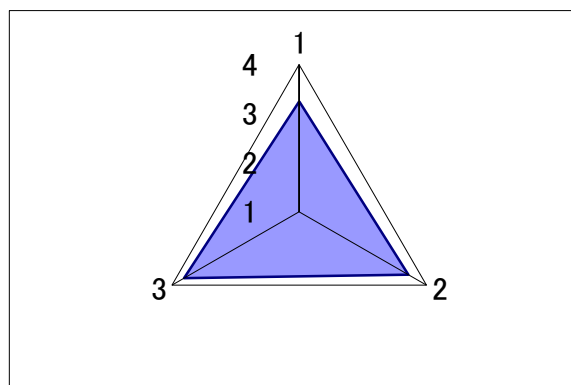
B児のインタビューから

- ・4月はクラス替えもあって，周りとは仲良くなれなかったけれど，休み時間以外にも友達と関わる機会が多く，いろいろな友達とも関わって嬉しかった。
- ・授業では，友達に優しく教えてもらい，問題を解くことができた。また，私の教えたことや，自分の伝えた意見で友達が喜んでくれたり頼ってもらえたりすることが友達に必要とされているようで，とても嬉しい。
- ・アクティビティもたくさんできて，友達のことを知ることができたし，自分のことも友達に知ってもらえることができて嬉しかった。

### 2年生C児



平成27年5月



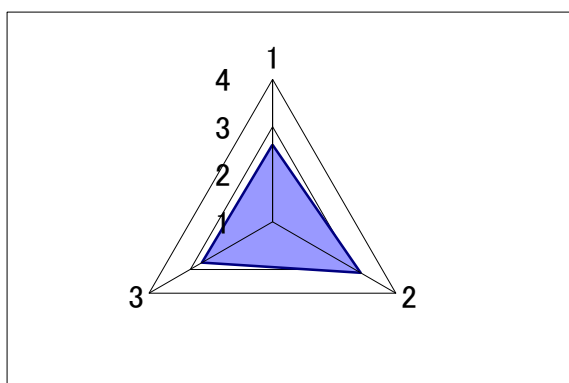
平成27年11月

2年生C児の自尊感情測定尺度（東京都版）の調査を平成27年5月，平成27年11月に行い比較し，数値が上がったことについて，児童にインタビューを行った。

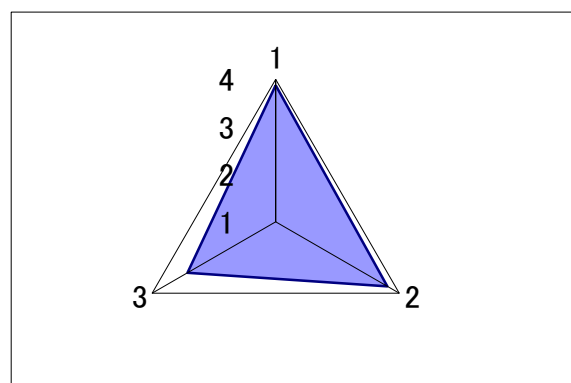
C児のインタビューから

- ・活動を通して，みんなが協力してくれること，目標が達成できることが嬉しかった。
- ・自分が間違えたり，失敗したりしても，みんなが大丈夫だよと言ってくれて安心した。
- ・普段あまり話をしない人とも仲良く活動することができて楽しかった。

### 1年生D児



平成27年5月



平成27年11月

1年生D児の自尊感情測定尺度（東京都版）の調査を平成27年5月，平成27年11月に行い比較し，数値が上がったことについて，児童にインタビューを行った。

D児のインタビューから

- ・プロジェクトアドベンチャーがきっかけで友達と仲良くなって遊びに誘いやすくなり，楽しくなった。

- ・学校で皆と一緒に楽しくしたいと思うようになった。
- ・国語，算数，音楽が好きになり，授業が楽しいなと思うようになった。
- ・難しい勉強がわかるようになるのが楽しい。

## (2) 成果

思考力・判断力・表現力等は，学習の中で主体的・協働的な問題発見・解決の場面を多く経験することによって磨かれていくと考えられている。いわゆるアクティブ・ラーニングと言われるこうした学びで重要となってくるものは，他者との協働や外界との相互作用を通して，自らの考えを広げて深める，対話的な学びの過程である。しかし，集団の関係，教師と児童，児童同士がよりよい関係でなければこの学びを進めることは難しい。各教科の授業内容でこれらのよりよい信頼関係を築いていくことはもちろんであるが，本分科会では授業導入や学級活動等の中でプロジェクトアドベンチャーなどを活用して児童同士が，緩やかなつながりの中で互いに尊重し合い，他者と協働して活動することを大切にし，互いを尊重する態度を大切にしていくことで，コミュニケーションの能力，自信，思いやりの心，チームワークやチャレンジ精神を側面的に育成してきた。このことが学習や諸活動での主体的・協働的な学びの基盤になり，主体的・協働的な問題発見・解決の場面がスムーズに行われ，教科のねらい達成に結びつく活動に寄与したと考えている。

以下に具体的な成果を述べる。

○周りの子が自分に声をかけていることが聞けるようになってきた。他者受容，自己受容ができる。

例：「あの子が声をかけてくれたからできた。」

○固定的な友達とだけでなく，様々な子と関わろうとする姿が多く見られる。

○人と協力しようとする姿が見られるようになった。

○学級の雰囲気から，自分の思いや考えを表現できる児童が増えた。安心できる場が増え，コンフォートゾーンが広がった。

例：「友達と一緒にやると楽しい。」「言ってもいいんだ。」「やってみようかな。」「失敗してもいいんだ。」「次，がんばろう。」

○「自分のことを知ってもらおう。友達のことを知りたい。」という姿が多く見られる。

○課題解決型の活動では，始めは結果を残念がる声が上がったが，繰り返すうちに，そうではなくなってきた。過程や自己の内面を振り返ることができるようになってきた。

○6年は，移動教室を含め，長い期間プロジェクトアドベンチャーに取り組んできて成果が出ている。

○振り返りジャーナルを通して，教師との信頼関係が深まっていった。教師に「知ってもらおう。」とする児童が増えた。

○振り返りジャーナルを書くことで，自分で自分を知ることができるようになってきた。

○低学年では始めは何をするのか意味が分かっていない様子だったが，回数を重ねていくうちに慣れてきた。

○始めは「楽しかった」という感想が主だったが，「今度は友達に声をかけて教えてあげたい。」「こういうことを考えて行動してみた。」と，能動的に活動し，より具体的に表現できるようになってきた。

○振り返りの視点に添って振り返りジャーナルに書かれているため，児童一人一人の思いが分かる。



### (3) 課題

指導者である教師がプロジェクトアドベンチャーの活動をよく理解した上でその場面や次に行う授業、行事等の諸活動の達成目的にあった内容に添って適切に行うことが難しく、この点が課題となる。また、児童においても目的を置き去りにして、お楽しみ活動となってしまう傾向がある。教師は、そうならないためにも活動後の振り返りを確実に行うと共に、さらに学んだことを本来の目的に生かすために一般化する必要がある。特に一般化は長いスパンや見通しの中で行われるため、教師の計画的な指導が求められる。

以下に具体的に述べる。

○日々の活動の様子を見取ることだけでは、教師の主観になってしまう。

→データと他の根拠となるものを活用していく必要がある。

○無意識に仲良しグループで活動したがる傾向が見られることもある。

○プロジェクトアドベンチャーの活動において、課題解決（競争など）が目的となってしまう、プロジェクトアドベンチャー本来の活動へ修正することが難しい時もあった。

→プロジェクトアドベンチャー活動を積み重ねていくことで、児童の変容が見られるのではないか。

○振り返りジャーナルを毎日書いていたが、児童の書く内容が減ったり、マンネリ化したりしていた。

→児童が興味をもてるよう、テーマの工夫をする。

○教師によく思われたいがために、振り返りジャーナルで本音が出せていないことがあった。

→児童が本音を出せるための支援、工夫が必要である。

○主に1、2年の振り返りだと「楽しかった。」だけで終わってしまうことが多かった。

→児童が詳しく振り返ることができるようにする必要がある。

○振り返りの時間をゆっくり取れていない。振り返りの時間をじっくり取る場合、活動と振り返りの時間確保、設定が難しい。（その授業時間内に振り返るか、帰りの会で振り返るか）

→時間がゆっくりとれるときに行う。



バルーントローリー



異学年交流パイプライン

# 授業・活動の工夫分科会 実践記録



## Ⅱ 授業・活動の工夫分科会

### 1 分科会の目指す児童像

主体的に学び合う児童

様々な活動を通し築かれた友達同士や教師・保護者との信頼関係が基盤にあれば、児童は自信をもって生活し、学習に臨めるであろう。失敗を恐れず、前向きに課題に取り組んでいけるようになる。その意欲を、授業や活動を工夫していくことで、さらに伸ばしていきたいと考えた。それが、自己肯定感の高まりにつながる。児童の「こうなりたい」や「こうやりたい」という思いを実現できる授業や活動の形である。すなわち、児童自らが学びを構成できる学習活動を工夫して行くことが必要になる。児童が主体的に学び、自らの成長を実感できるならば、自分のよさを認め、生かし、学び続けていくことができるであろうと考え、本分科会の目指す児童像を「主体的に学び合う児童」と設定した。

### 2 主題にせまるための手だて

#### (1) 豊かな言語活動

児童自らが学びを構成し、主体的に行っていくためには、学習者である児童同士の関係づくりが必要になってくる。「自分の考えや思いを明確に表明できること」や「それを好意的に受け止めてくれる相手がいること」など、質の高いコミュニケーションがなされてこそ、自己肯定感が育まれる学習が行えると考える。また、児童自らが学びを構成していくためには、課題解決や合意形成のための話し合いが必要になってくる。

そこで、プロジェクトアドベンチャーやグループワークトレーニングなど、課題が明確で、「自分の考えや思いを伝えること」や「相手の考えや思いを受け入れること」が必要な活動を経験し、自分たちで話し合いのルールをつくることから始めていくことにした。そこで得た気付きや学びを適用し、話し合い活動を行うこととした。そうすることによって、児童は安心した環境の中で自分の思いを表明し、「自らが学びを構成した」という思いの中で学習を進めていける。さらに、他の人の意見を多く聞き入れていく場が自然と増えるようになることで、自分の考えをさらに深め広げていき、次の話し合い活動・学習へとつなげていくことで、より一層自己肯定感が育まれていくと考えた。

#### (2) 協働的な学び

児童自らが「主体的に学びを進めている」という思いをもつようにするためには、友達と協働して課題を探究し解決する場を学習活動の中で設定することが必要となってくる。

そこで、様々な活動を通して、グループで協力して課題解決する場を体験し、そこでの経験を日々の学習の中で生かせるよう、教師が活動や学習を見直し、工夫していくことに視点をおき、研究を進めることにした。教師が一方的に知識や情報を伝えるだけの授業を改善し、学習者である児童同士が学び合える授業を工夫していく。

その中で、児童は多くの失敗も経験する。しかし、たくさんの経験を積む中で「何度でもチャレンジできる」ことや「必要な時に、友達や先生からサポートしてもらえることができる」、「困っ

たら頼れる場がある」ことを実感していくことができるだろう。それは、未知の世界へ踏み込んでいく時の大きな安心感につながっていき、主体的に学びを構成していきやすくなる。たくさんの活動を通して、経験してきたことを生かせる活動や学習の場の工夫が大切であると考え。このような経験を積む中で、児童の主体的な学びへとつながっていき、さらには、児童の自己有用感も育むことができると考えた。

### (3) 主体的な学び

様々な言語活動や協働的な学びを体験することで、児童は、多くの自己選択・自己決定の場を体験していくことになる。自己選択・自己決定して学習を進めていくことで、児童自身が学びを構成するという自覚をもって学習活動に取り組むようになると考えた。主体的な学びとは、課題設定に始まり、学習計画、学習活動、学習のまとめ・発信、振り返りまでの一連の流れを、児童自ら責任をもって取り組むことである。その流れの中で、教師は児童と共に考えながら学習のプロセスをつくっていくことになる。学習内容や学習状況にあわせて、様々な言語活動や協働的な学びを取り入れていくことも必要になる。

児童は、このような学びの中で、知識や情報を自ら獲得することに楽しさや喜びを感じるであろうと考えた。自分の力で学びを構成し知識や情報を獲得するということは、児童に大きな自信を生むであろう。また、既存の知識や情報を得るだけでなく、それらをもとに、新しい知識や価値観を創造することも可能になってくる。

獲得するものは知識や情報だけではなく、「学び方」も学ぶことになる。このような学習活動の中で、自分に合った学び方を見つけることができる。それが自己肯定感へと結び付き、さらなる学習意欲の向上へとつながっていくと考えた。

## 3 学習指導案

### 第5学年 理科学習指導案

#### (1) 単元名 「流れる水の働き」

#### (2) 単元の目標

地面を流れる水や川の様子を観察し、流れる水の速さや量に目を向けながら調べ、見出した問題を計画的に追及する活動を通して、流れる水のはたらきと土地の変化との関係についての見方や考え方を養う。また、川による災害とその対策に目を向けながら調べ、流れる水のはたらきと土地の変化との関係についての見方や考え方を養う。

#### (3) 単元の評価規準

①自然事象への関心・意欲・態度	②科学的な思考・表現	③観察実験の技能	④事象についての知識・理解
(ア)地面を流れる水や川の流れに興味・関心をもち、意欲的に実験方法を考えようとして	(ア)水の働きについて、自分の予想を確かめる適切な実験方法を考え表現している。	(ア)流れる水の働きについて、土の斜面に水を流して確かめ、その結果を記録している。	(ア)流れる水には、地面を削ったり、土を運んだりする働きがあり、運ばれた土は流れが穏やかなところに積もることを理解している。 (イ)実際の川には侵食によってでき

<p>いる。</p> <p>(イ)身近な川の様子について関心をもち、意欲的に観察しようとしている。</p> <p>(ウ)川の氾濫や洪水などの災害を実感すると共に、その対策について自分の生活に当てはめようとしている。</p>	<p>(イ)流れる水の働きについて、流水実験と実際の川の様子とを関係付けて考え、表現している。</p>	<p>(イ)川の上流と下流の違いについて、資料を活用して、その結果を調べている。</p> <p>(ウ)長雨や集中豪雨により川が増水することについて、資料を活用して調べ、その結果を記録している。</p>	<p>た崖や、運搬された石や砂が堆積してできた川原など流れる水の働きによってできた地形があることを理解している。</p> <p>(ウ)上流と下流の特徴をとらえ、流れる水の働きによって、川の様子が違うことを理解している。</p> <p>(エ)長雨や集中豪雨により川が増水することを理解している。</p> <p>川が増水すると土地が大きく変化し、災害が起きる場合があること、またその災害を防ぐための工夫や取組がなされていることを理解している。</p>
---	---	--	---

(4) 指導について

①単元について

本単元の内容は、学習指導要領B生命・地球の中で、地球「地球の内部」「地球の表面」の両方の内容を含むものとして分類されている。雨水の流れと地面の様子、川の水の流れと川原、川岸の様子と関連付けて調べ、流れる水は土地を変化させる働きがあることをとらえられるよう支援する。また、降水量等によって流れる水の働きが変化することを自然災害に着目しながら調べ、流れる水が土地を大きく変化させる場合があることをとらえられるようにする。これらの活動を通して、流れる水の働きと土地の変化との関係についての見方や考え方を養うとともに、流れる水のはたらきを計画的に追及する能力を育て、流れる水の力の大きさを感じ取ることができるようにする。

本単元では、主体的に自分たちで課題を解決していく時間を重点とする。前半は、水の力を体感しながら自分たちが計画をたてた方法で学習し、後半に実際の川や災害について学習していく。前半は、児童の自由な発想を生かし実験を行っていく。活動を通して、水の力を肌で感じるにより実感の伴った学習となる。十分な体験があれば、その実験を本物の川と重ね合わせることが容易となる。常に体験を踏まえたうえで学習を進め、自然災害とそれを防ぐための工夫を学習することで流れる水の力の大きさを感じさせ、自然の偉大さを感じ取れるようにする。

②児童について

川について学習するのは初めてであり、児童の住む地域には川がないため、生活経験として、川を身近に感じるができる児童は少ない。また校庭の土が削られて雨水が川のように流れる様子を見たことはあるが、流れる水の働きを意識して見ているわけではなく、多くは漠然と見ているだけである。物理的な働きについて認識して見ることができていない。また、多くの児童が川で遊んだり魚を捕まえたりした経験がほとんどない。川に対するイメージは、護岸されたまっすぐな川であることが多く増水していない通常時の川の姿である。そこで児童が「実感を伴った理解」をすることができる学習の流れと実験・観察の方法を工夫していくことが最も重要となる。

③教材について



導入では大雨によって水が増える前、雨が降って水量が実際増えている時と、大雨の後、地形が変わった三つの写真を用意し、それらを比較することで水の働きについての予想をたてやすくする。

(5) 目指す児童像にせまるための研究主題との関係

授業・活動の工夫分科会では、目指す児童像を、**主体的に学び合う児童**と設定した。協働的な活動や自主的な学習を取り入れた授業展開を行うことで進んで学ぶ児童の育成につながり学習意欲が高まると考えた。そこで、今までの授業展開ではなく、児童たちを学びの主体とした授業の工夫を行っていきたい。

①協働的な活動・学習を行うために

(ア)ホワイトボードミーティング

児童が主体的に問題解決できるよう、グループで実験計画をたてたり、考察したりする。さらに児童一人一人が考えをもち、より確かな考えまでに練り上げるため、ホワイトボードを用意し、実験方法やそこから考えられることを自由に記述することによって、考えを練り上げられるようにし、自己有用感を高める。

②自主的な活動・学習を行うために

(ア) 自己選択・自己決定の場を用いられるようにするため、実験内容を児童たちに考えさせる。

児童が、学習内容を自分たちで計画し、自己選択・自己決定する場を作る。自分たちで決めたことをやりとげることで、自己肯定感が高まると考える。また自分たちが考えた方法で課題追究していくことで、児童の知的好奇心が揺さぶられ、課題追究の意欲を高めることができる。

(イ) 振り返りを行う。

自分のよさや課題は、自分への振り返りによって気付くことができる。最後は振り返りの時間をとる。振り返りジャーナルを用いて、自分がどのように課題に取り組むことができたか、またどのように人と関わることができたのかを記入する。「できた、できない」「分かった、分からない」ということだけではなく、多角的な視点から目標達成の過程についても振り返ることで、理科が得意な児童だけでなく、苦手としている児童も自分の積極的な面に気付くことができ、自己肯定感を高めることができる。と考える。

(6) 単元の指導計画と評価計画 (12 時間扱い)

		学習活動	評価
地面を流れる水	1 (本時)	ホワイトボードミーティング 流れる水の働きを調べる実験方法を話し合い、班で学習計画をたてる。	【関心・意欲・態度①】 地面に流れる水や川の流れに興味をもち、意欲的に実験方法を考えている。 【思考・表現①】 流れる水の働きについて、適切な実験方法を考え、表現している。
	2・3	自分たちで考えた方法で、流れる水の働きを調べる。	【技能①】 流れる水の働きについて実験をし、結果を記録している。 【知識・理解①】 流れる水には、地面を削ったり土を運んだりする働きがあり、運ばれた土は流れが穏やかになる所で積もることを理解している。

	4	実験の結果をもとに、実際の川の流れる水の働きについて調べる。	【知識・理解②】 実際の川には、浸食によってできた崖や運搬された石や砂が推積してできた川原など、流れる水の働きによってできた地形があることを理解している。 【思考・表現②】 流れる水の働きについて、実験と実際の川の様子とを関連付けて考え表現している。
土地を流れる川の様子	5	ホワイトボードミーティング 上流と下流の違いを調べる方法を話し合い、班で学習計画をたてる。	【興味・関心②】 身近な川の様子について関心をもち、意欲的に観察しようとしている。
	6・7	自分たちで考えた方法で、流れる水の働きを調べる。	【技能②】 川の上流と下流の違いについて、資料を活用して調べ、その結果を記録している。 【知識・理解③】 上流と下流の特徴をとらえ、流れる水の働きによって、川の様子が違うことを理解している。
	8	班ごとに、実験の結果を発表し情報を共有する。	【知識・理解】 流れる水には、地面を削ったり、土を運んだりする働きがあり、運ばれた土は流れが穏やかな所で積もることを理解している。
川の水量が増えると	9	探究レポートを作成する。 図書室やパソコン室で雨の降り方と川の水量との関係を調べる。	【技能③】 長雨や集中豪雨により、川が増水することについて、資料を活用して調べ、その結果を記録している。 【知識・理解④】 長雨や集中豪雨により川が増水することを理解している。
	10		
川と災害	11	洪水によってどのような被害があるのかを考え、それを防ぐために取り組まれていることを調べる。	【関心・意欲・態度③】 川の氾濫や洪水などの災害を実感するとともに、その対策について自分の考えを当てはめようとしている。 【知識・理解⑤】 川が増水すると土地が大きく変化し、災害が起こる場合があること、またその災害を防ぐための工夫や取組がなされていることを理解している。
	12		

(7) 本時の指導 (全 12 時間中の第 1 時間目)

①本時の目標

川の地形の様子をみて、興味・関心をもち、流れる水の働きをどのように調べていけばよいのか実験方法を考えることができる。

②展開

時間	学習活動 (・予想される児童の反応)	・教師の働きかけ 【評価項目】 <評価方法>
10	1 川の写真資料から、川の土地の変化と流れる水の働きについて予想する。 ・石や砂を運ぶ。 ・川の縁を削る ・水のはたらきはない	・普段の川の様子と大雨が降った後の川の様子の写真を見せる。
	2 本時間の課題を知る。	流れる水のはたらきを調べる実験方法を考えよう。

25	<p>3 ホワイトボードミーティングを行う。 〔班の中でファシリテーターを決め進める〕</p> <p>(1) <u>発散</u> 流れる水の働きを調べる方法を考える。 (オープンクエスチョンで進める)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実際に川を校庭に作ってみる。</li> <li>・インターネットや図書館などの資料を使い調べる。</li> <li>・川に行ってみる。</li> <li>・砂山を作ればよい。</li> <li>・水を流せばよい。</li> </ul> <p style="text-align: center;">※ファシリテーターを2人</p> <p>(2) <u>収束</u> 実験可能であり、流れる水の働きが分かること、また自分たちでできることは何かを考える。 ※ファシリテーター1人</p> <p>(3) <u>活用</u> 実際に活用できるように計画をたてる。</p> <p>① 必要な道具、詳しいやり方 ② 役割分担</p> <p style="text-align: center;">※ファシリテーター1人</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・話し合いの軸がずれないように、課題を再確認する。</li> </ul> <p><u>発散</u> たくさん意見を出すこと。意見を深める。情報共有をする。</p> <p><u>収束</u> 実際に取り組むことができる、または取り組みたい内容を赤で線を引き選ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・近所には川がない。</li> <li>・時間は2時間しか取れない。</li> <li>・場所は学校</li> </ul> <p><u>活用</u> 進め方や役割分担を決める。</p> <p>【関心・意欲・態度①】 地面に流れる水や川の流れに興味をもち、意欲的に実験方法を考えている。</p> <p>【科学的な思考・表現①】 ○流れる水の働きについて、予想を確かめる適切な実験方法を考え、表現している。 &lt;観察・ホワイトボード&gt;</p>
10	<p>4 ギャラリーウォーク</p> <p>5 今日の学習を振り返る。</p>	<p><u>ギャラリーウォーク</u> 他の班のボードを見て回り、自分たちの班に生かせることがあるか探す。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・結果や内容だけではなく、過程についても振り返るように声掛けをする。</li> </ul>

## (8) 板書計画

### 流れる水のはたらき

ふつうの  
川の写真

削る  
運ぶ  
たまる  
積もる

流れる水のはたらきを調べる実験方法を  
考えよう。

発散・・・いろいろな実験方法+図  
収束・・・実験可能なこと  
活用・・・計画

## (9) 授業の様子

理科の授業でホワイトボードミーティングをすることは初めてだったので、最初は意見を出すことに戸惑っている児童もいたが、徐々に話し合いが進み、自分たちで実験方法を決めていく中で「楽しそう、やってみよう」という声が聞こえ、楽しそうに話し合いが行われていた。



### ○児童の振り返りより抜粋

- ・今日は、流れる水のはたらきの実験のやり方を考えることができた。楽しくてわくわくした。
- ・ちゃんと班で協力してがんばれた。最初は理解ができなかったが、班でいろいろなアイデアが出てくるうちに、楽しく授業ができました。今後もホワイトボードミーティングがしたいなと思いました。
- ・発散、収束はできたけど、活用があと少しできなかったから残念だった。だけどみんなで計画をたてたから実験をするのがとても楽しみになってきた。
- ・川の実験をする計画を考えているとき、あまり意見を出すことができなかったが、みんなでやったから最後はできた。
- ・自分の意見にみんなが納得してくれて嬉しかった。
- ・ファシリテーターの時、意見をすらすら書くことができた。記号を使えば読みやすくなるのではないかと考えた。流れる水のはたらきの予想として出たもの以外にも意見がたくさん出てきた。
- ・みんなと話し合いがうまくできたのでとても嬉しかった。

## (10) 考察（成果と課題）

### ①成果

- ・児童の実態として、言われたことはできるが、主体的に行動できないという課題があった今回は、自分たちで実験方法、役割分担を決めたため実験を行うことに意欲的な児童が増え、主体的に学ぼうという姿勢が見られた。

- ・教科としての理解度だけではなく、自分の学び方についても振り返りができたため、理科が苦手な児童も、話し合いを頑張ったなど、自分のよさを実感でき、自己肯定感を高めることができた。
- ・小グループで実験方法を考えていくため、間違いを気にせず、どの児童も積極的に発言できた。
- ・実際の実験は、天候により1か月先になってしまったが、児童達はモチベーションを下げることなく楽しみにしていた。

## ②課題

- ・教科としてのねらいを明確にする必要がある。
- ・ある程度、条件を抑制する必要がある。
- ・収束では、実験可能な内容を選ぶのではなく、「目的が達成できるであろうと考えられるもの」を軸にした方が、話し合いが目的から外れることなく進められたのではないか。
- ・導入において、もう少し児童のイメージを膨らませるよう教材提示に工夫が必要だった。

## (11) 実際の実験時の様子

実験方法を考えた今回の授業から、悪天候のため、実際に実験を行ったのは1か月後になってしまった。しかし児童たちはモチベーションを下げることなく、実験を楽しみにしていた。実験時も、実体験として地面の変化の様子に気付き、「普段川で私たちが遊んでいる場所はここなんだね。」といった気付きを見いだすことができた。





## 4 研究の成果と今後の課題

### (1) 実践例

# サークル対話(保護者含)

## + 総合的な学習の時間

【単元名】ワールドオリエンテーション「技術」 【学年】6年生

### 【目的】

総合的な学習の時間での、個人の探究的な課題を、小グループで対話をしながらシェアし、さらに考えを深めたり広げたりしていきます。自分の発表を、他の児童や保護者が大切に聞いてくれたり、意見やアドバイスをしてくれたりする体験が、児童の自尊感情を高めていきます。



### 【方法・授業の様子】

- ① 同様の課題を選択した児童数名を1グループとし、ファシリテーター役の指導者(教師)も一緒にサークルに入ります。他の児童は、小グループのサークルの外側に大きなサークルを作ります。この授業では、保護者の方にも授業に参加してもらい、意見を自由に出してもらおうようにしました。特に、児童の知らない時代の「技術」や実社会と結び付いた話に聞き入っていました。
- ② 小グループの児童に、課題となる問いとこれまでの探究の進み具合を発表してもらい、それに対して、自分の探究したことを参考にしながら質問や感想を述べていきます。外側の児童や保護者も、自由に意見を出して参加することができます。



- ③ ファシリテーター役の教師は、対話の流れを、問いを出した児童やグループの学びが深まるように促していきます。受容的、肯定的フィードバックが出るように質問・提案を適宜問いかけていきます。また、ファシリテーターとの問答だけにならないように、近くの人と話し合う時間も設け、互いに聞き合い、話し合える関係性を大切に育てていきます。

# ブック・クラブ

+

# 国語

【単元名】「本は友達」 【学 年】 5・6年生

## 【目 的】

同じ本を数人のグループで読み進め、読んだことをメンバーで語り合う活動です。同じ本を読んでも、感じることは人によって様々であり、そのことで読みが広がったり、深まったりすることをねらいにしています。また、全ての運営を児童が行う主体的・協働的な学びの方法です。一人一人の存在が大切にされ、自己有用感を感じることが出来ます。



## 【方 法・授業の様子】

- ① 自分の読みたい本を選書します。
- ② 読みたい本が一緒になった人とグループを作ります。
- ③ どうやって読んでいくか、個人とグループの目標を決めます。
- ④ 読む範囲を決めます。(1週間で50ページ程度)
- ⑤ 1週間で決められたところまで読んでいきます。読んで感じたことを、ノートにまとめておきます。
- ⑥ 1週間たったら、読んだことについて語り合います。(20分程度)
- ⑦ 語り合って感じたことや、読みが深まったり広がったりしたところ、語り合いの過程などを振り返り、ノートに記入します。
- ⑧ 次の範囲と目標を確認して、一人読みに戻ります。
- ⑨ 教師は、読み方や話し合い方のレッスンをします。たとえば「つながりを見付ける」、「質問する」、「予想する」などのトピックを用意して、読むときに使っている思考の方法を教えます。また、

どのように場をつくればみんなが気持ちよく語り合えるかについても児童と一緒に考えていきます。

ブック・クラブは、「読むこと」「書くこと」「話すこと・聞くこと」のすべての領域を統合的に含んだ豊かな言語活動です。主体的に学ぶ児童の姿があります。自分の考えと友達の考えがつながることで、読みの広がりや深まりが生まれる協働的な学びの場でもあります。



# プロジェクトアドベンチャー

## + 音楽

【単元名】「授業開始時のアイスブレーキングなど」 【学 年】 3～6年生

### 【目 的】

プロジェクトアドベンチャーの手法を使って、楽しく歌ったり、リズムに合わせて体を動かしたりすることを通して、音楽の楽しさを体験的に学んでいくことが目的です。

アドベンチャーには、知らず知らずのうちに友達と関わり、心を通わせてしまう不思議な力があります。なにより、子供たちにとって、「楽しい」ということが最大の魅力です。



### 【方 法・授業の様子】

- ① 授業開始時に、簡単な手遊びやリズム遊びのアクティビティを行います。最初は小さな動きでできるものを行い、緊張感を少しずつ解きほぐしています。
- ② 一人遊び、ペア、グループと、グループサイズを少しずつ大きくしながら声を出したりリズムに合わせて動いたりするアクティビティを続けます。
- ③ 友達と声を合わせたり、リズムを合わせたりするような、課題達成の要素があるアクティビティを行うと、苦手な子でも知らず知らずのうちに声が出たり、リズムに合わせてすることが楽しくなってきます。
- ④ 最後はクラス全員で声やリズムのある動きを合わせるアクティビティを行い、一体感を味わわせます。自分がクラスの大事な一員であることを感じるすることができます。



アドベンチャーには、人の心と体を自然と動かす力があります。そして、人と関わることの楽しさを感じさせる力があるのです。



# ホワイトボードミーティング

## + ボランティアサービス・会社活動

## + 学級活動

【活動名】「ボランティアサービス」「会社活動」

【学 年】5・6年生

### 【目的】

「ボランティアサービス」や「会社活動」とは、「学級を居心地のよい場所にしよう」という目的で行う、学級内の自治活動です。自分で考えた仕事にメンバーを募り、協働して仕事を考え実行します。児童の主体性を育み、自己選択・決定によって行われる、とても創造的な活動です。仕事内容を出し合い、活動計画をたてる時、ホワイトボードミーティングを行います。メンバー一人一人の意見が大切にされる話し合い活動です。そして、全員がファシリテーター役を体験することができるので、自己有用感も高まります。



### 【方法・授業の様子】

- ① 順番にファシリテーター役とサイドワーカー役を体験します。時間の管理は教師が行います。
- ② 最初に、これからやりたいことをみんなで出します。（発散）
- ③ 発散を何回か繰り返した後、その中から、実現可能な活動、最重要・最緊急な活動を軸にして何をやるかみんなで考えます。（収束）
- ④ どのように活動していくか、具象的に計画を立てていきます。詳細な内容、役割分担、期日等全員で話し合い共有します。（活用）



出された意見は全てホワイトボードにファシリテーターが書いていきます。ファシリテーターはオープンクエスチョンを使いながら、サイドワーカーの意見を引き出し、安心して言い合える場、聞き合える場をつくっていきます。自分の意見を聞いてくれる、取り上げてくれる体験が、児童の自己有用感や自己肯定感を育てていきます。

# ホワイトボードミーティング

## + 地域・保護者との連携

## + 道徳

【単元名】「キミならどうする？」 【学 年】 5年生

### 【目 的】

集団の中では、どうしても意見が言えず、なんとなく時間が過ぎてしまっている児童は少なくありません。もちろん、その理由として、分からないからとか、間違っただけを言うのが嫌だからという場合もあります。道徳では、答えが一つにならず、多種多様な考えを引き出すことが可能です。友達のいろいろな意見を聞き、自分とどこが同じでどこが違うかを把握し、自分の考えの正当性を感じることができれば自己肯定感につながっていくと考えました。また、今回は地域の大人の人にも授業に参加していただき、同じ課題について直接意見を伺うことのできる機会としました。自分の考えに賛同してもらえれば、より強い肯定感となると考えています。



### 【方 法・授業の様子】

今回のテーマは「天然記念物のサルによる被害に悩んだ村は、悪いサルの薬殺を決定。サルを愛してこの地に移り住んだ写真家に、サルの選別を依頼。この写真家のとった行動とは？」というものでした。話し合いの当初は「協力する」「協力しない」という二つの意見に分かれていましたが、「どうしてそう思う？」「例えば？」など、ファシリテーターからのオープンクエスチョンで「別の方法を考え出した」という第3案が出るグループも出ました。地域の方々からの大人としての意見を聞いたり、それを材料にさらに考えを深めていったりしていました。





# 異学年交流学び合い

+ 全教科

【教科・単元名】 全教科・全単元可能

【学 年】 複数学年



## 【目的】

「ただ一緒に学んでいるという体験をする」、これがこの活動の最大の目的です。「教える人」と「教えられる人」という関係性ではなく、年齢を超えて共に学び合う仲間という関係性を大切にします。上下関係や優劣関係をつくらずに、同じ学び合う仲間として異年齢の児童が交流します。年齢を超えて、互いに尊重し合う態度が育っていきます。

## 【方 法・授業の様子】

- ① 各学年で児童の課題を用意します。違う教科でも構いません。
- ② クラスを半分に分け、半分の児童は交流する教室へ移動します。
- ③ 各教室で、自分の課題に取り組みます。
- ④ 自分の課題を進めながら、周りの同級生や他学年の児童の様子にも気を配ります。困っているようであれば相談にのります。自分が困っていたら相談にのってもらいます。
- ⑤ 授業の最後に、感想を交流し、今日の授業を振り返ります。



「上級生が下級生に教える」という図式に陥りがちですが、それだけの関係性だと、下級生に自己肯定感を育むことができません。上級生が下級生から学ぶことなんてないと思うかもしれませんが、決してそのようなことはなく、下級生の学ぶ姿から上級生は学ぶのです。学習内容ではなく、学ぶプロセスから学ぶのです。それは下級生も同じです。上級生の学習内容は分かりませんが、学習態度や学び方を学んでいくのです。そして、互いに自立した学習者として尊重し合うようになっていきます。

# 探究学習・協同学習

## + 社会 総合的な学習の時間

【単元名】 「全単元」 【学 年】 5・6年生

### 【目 的】

主体的に児童が学ぶために一番大切な要素は、「自ら課題を設定する」ということです。一人一人の「知りたい」「調べたい」「追究したい」という思いを大切に課題を設定します。そのような課題には、児童は積極的に探究をします。

### 【方 法・授業の様子】

- ① クラス全体の大きな「探究テーマ」と「問い」を決めます。（右写真は、探究テーマ「技術」、問い「これまでの技術はどう変化してきたのか」「私たちの社会はどうやって活用してきたのか」「社会はどう変化していくのか」）
- ② 全体のテーマと問いに沿って、問いに答えるために必要な具体的な探究テーマを、全員で大きな紙に付箋を使ってどんどん書き出します。その中から各自の問いと探究テーマを決めていきます。学習の形は、協同学習のジグソー学習のようになります。
- ③ 探究の過程では、個人、ペア、小グループと、グループサイズも自分たちで決めています。学習計画も自分たちで立て、責任をもって探究し続けます。
- ④ 探究の過程で、時々、違うテーマの友達同士で対話の時間を設けます。進捗状況の報告と、それに対する感想、質問、アドバイス等が飛び交います。
- ⑤ 探究の結果は、様々な形で発信されます。スピーチ、劇、フリップカード、プレゼンテーションソフトを使った発表などなど。保護者にも呼びかけて参観に来てもらいます。
- ⑥ 全員の発表を聞いた後、全体の問いに戻り、学習の振り返りをします。探究内容だけでなく、探究のプロセスや、自分がどう関わったかについても振り返り、次の探究へ生かせる形で一般化します。

※ 社会科の場合は、もっと構成的にジグソー学習を使って探究することができます。



# グループワークトレーニング

## + 学級活動

【単元名】力を合わせよう！「かたちをつくろう」 【学 年】3年生

### 【目 的】

1 単位時間の中で、①ある課題にグループで取り組み、課題を解決する。②課題を解決しているとき、グループの一人一人はどのようなことをしていたかを振り返る。③振り返ったことを教師がまとめ、日常生活に一般化するよう示唆する。という活動を通して、協力するよさや、他者のよさ、自分のよさに気付くことができます。繰り返し行うことで、自ら気付いて行動変容していくことができます。



### 【方 法・授業の様子】

- ① 3～4人のグループを作り、画用紙と色紙を配布します。
- ② 課題の説明を聞きます。課題は、「廊下に貼ってある見本と同じ形を、色紙を使って作ること」です。
- ③ ルールを聞きます。「何度見にいてもかまわないこと」「1回に見に行ける人はグループで1人だけということ」「見本を触ってはいけないこと」「何か持って見に行ってもいけないこと」を確認します。
- ④ 時間は15分間です。グループ全員で協力して課題を解決していきます。
- ⑤ 振り返りシートで振り返りをします。グループや一人一人のよいところを発表します。



全員に役割があり、一人一人の長所を生かして活動することができます。見てきたことを全員が真剣に聞いてくれる、自分が見つけた情報がグループの課題解決に役立っているという体験が児童の自己有用感や自己肯定感を育てていきます。



# ペアコミュニケーション

## + ホワイトボードミーティング

### + 国語

【単元名】「きいて、きいて、きいてみよう」 【学年】5年生



### 【目的】

友達にインタビューする活動を、ペアコミュニケーションとホワイトボードミーティングの手法を使って行います。互いに聞き合える関係性を育むことができます。答えたことを真剣に聞いてもらえる安心感や、大切に書き留めてくれる体験は、児童の自尊感情を高めていきます。



### 【方法・授業の様子】

- ① クラスを半分に分け、ペアを作ります。
- ② 簡単なお題を用意しておき、ペアでインタビューします。
- ③ 2分経ったら座席を1つずれて、次のペアとインタビューを行います。
- ④ 全員と話し終わったら、改めてペアを作り、詳しくインタビューをしていきます。オープンクエスチョンを使ってインタビューし、聞いたことをホワイトボードに可視化していきます。
- ⑤ ボードを見ながら友達の紹介文を書きます。

# ホワイトボードミーティング

## + 総合的な学習の時間

【活動名】「自分も相手も大切にー優しさをもとめてー」 【学 年】 5年生

### 【目 的】

本校の5年生は、親や教師に言われたことは忠実に言うことができるとても素直な児童です。でも、それは、逆に見ると自分たちでものを見、考える力が不足していると考えられます。1学期当初、学校生活や友達同士の関係を見ていても、自分がよければよい、自分ができていけばよい、という考えで行動するため、集団としてうまく機能していかない状況が時折見られました。そこで、自分以外の人に目を向け、考える機会を与えたいと考え、盲導犬と触れ合う機会や点字体験、車いす体験などを行ってきました。また、認知症の方たちを介護されている人たちや手話サークルの方たちのお話を聞き、自分たちの周りには様々な人がいて、それぞれで苦労や工夫をされながら生きているのだ、ということに気付くきっかけとなりました。



### 【授業の様子】

体験やゲストティーチャーのお話を聞いて、児童一人一人の興味に従って、個別の調べ学習に入りました。本やインターネットを用いて、様々な視点で資料を集め、知識や理解を深めてきました。2学期末になり、同じテーマで学習を進めてきた仲間同士でそれぞれ集めてきた資料を持ち寄り、「今の私たちにできることをみんなに提案しよう」という最終目標を立て、提案書を書くことにしました。その際

に、ホワイトボードミーティングの手法を用いて、調べてきたこと、分かったこと、感じたこと、提案したいことなど、とにかく何でも「発散」し、その中から「実際に今の自分たちの力でできる提案内容」や「提案にそった有効な資料」などを「収束」していき、実際に提案書を書く作業に入っていました。提案内容によっては、自分が集めてきた資料が使われない場合もありましたが、ホワイトボードミーティングの場で十分に発散し、話し合いの中で「今回は必要ない」と納得した上で活動が進んで行けたので、自分の学習が無駄になってしまったと思う児童はあまり出ずにスムーズに学習を進めていくことができました。





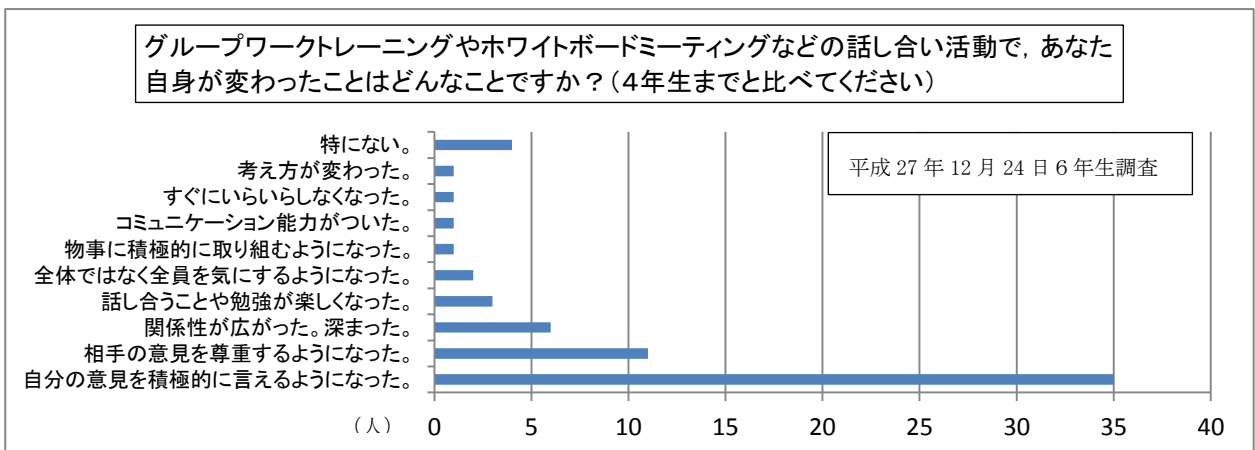
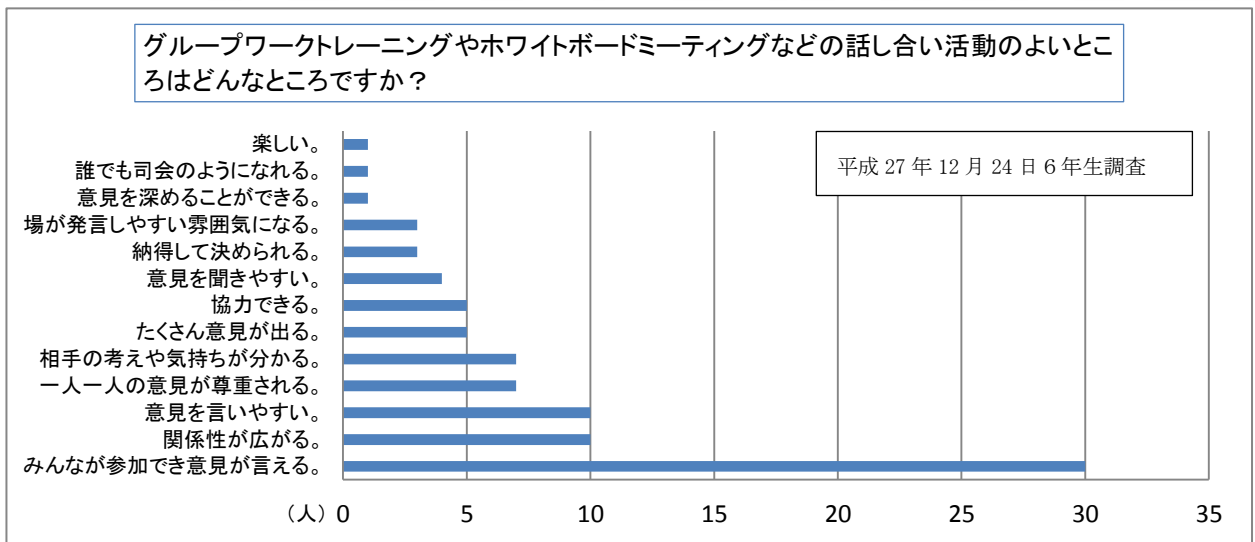
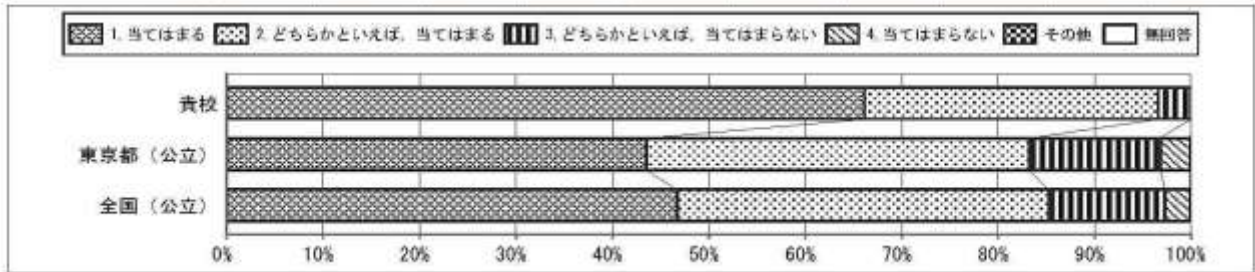
(2) 成果

児童が様々な授業や学習活動の中で、本分科会の目指す児童像に近付いているかを検証するために、必要な要素である「豊かな言語活動」「協働的な活動・学習」「主体的な活動・学習」の3つに分けて考察していく。それぞれの項目ごとに、手だての有効性や実施状況を測るために、他校と相対的に比較できる資料として、本校6年生児童が回答した平成27年度全国学力・学習状況調査の児童質問紙の調査結果から資料とする。さらに、その手だての中で、児童が何を有用と感じているかという点や実際に自分がどのように変容したかという点を具体的に調べるために、6年生児童63名実施した記述式アンケート(複数回答可・調査日：平成27年12月24日)の結果も参考にしながら考察する。

①豊かな言語活動

平成27年度全国学力・学習状況調査

質問番号	質問事項									
(39)	5年生までに受けた授業では、学級の友達との間で話し合う活動をよく行っていたと思いますか									
選択肢	1	2	3	4	5	6	7	8	その他	無回答
貴校	66.1	30.5	3.4	0.0					0.0	0.0
東京都(公立)	43.5	39.7	13.6	3.1					0.0	0.1
全国(公立)	46.7	38.5	12.1	2.6					0.0	0.0

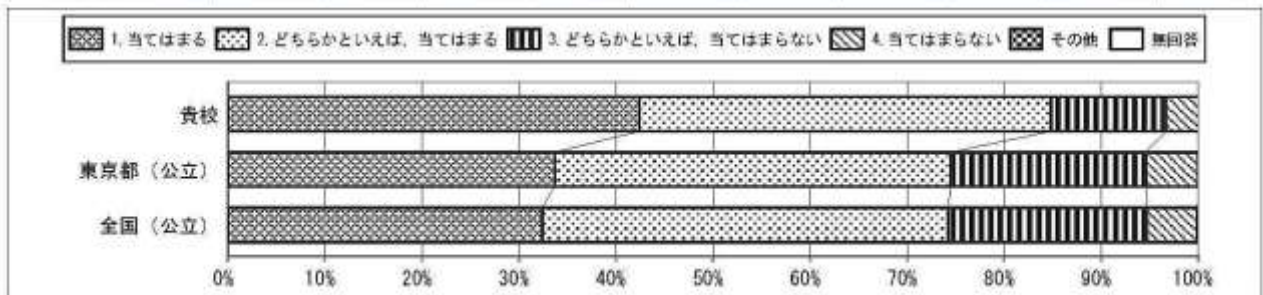


これらの資料から、様々な言語活動によって自分の意見を言えるようになり、互いの意見を多く聞き入れていく場面が増えたことが分かる。自然と自分の考えや思いを相手に伝えることができ、相手の思いを受け入れたりすることができるようになってきている。言語活動の量が増えたことで、自己主張することができるようになったと考える。教師側が児童同士の信頼関係が構築させ、安心した環境づくりへとつなげることで、児童が主体となって課題解決や合意形成の話し合いができるようになり、自己有用感や自己肯定感の高まりを感じさせる要素の育成につながったと考える。

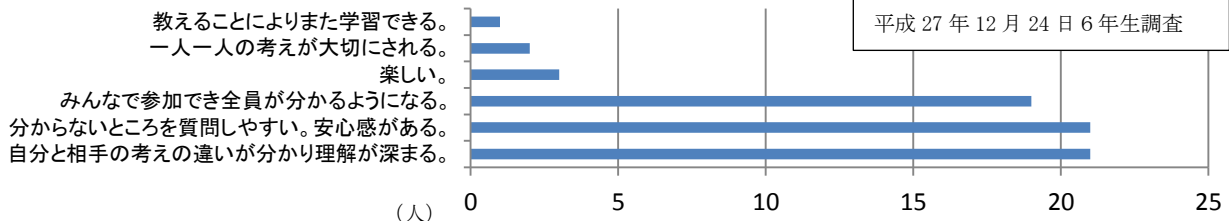
## ②協働的な活動・学習

平成 27 年度全国学力・学習状況調査

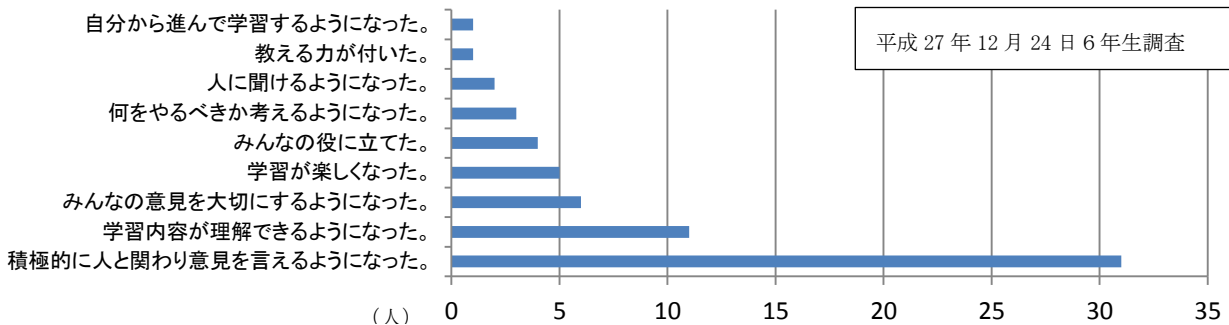
質問番号	質問事項									
(40)	5年生までに受けた授業では、学級やグループの中で自分たちで課題を立てて、その解決に向けて情報を集め、話し合いながら整理して、発表するなどの学習活動に取り組んでいたと思いますか									
選択肢	1	2	3	4	5	6	7	8	その他	無回答
貴校	42.4	42.4	11.9	3.4					0.0	0.0
東京都(公立)	33.7	40.8	20.1	5.4					0.0	0.1
全国(公立)	32.4	41.8	20.5	5.2					0.0	0.0



社会や算数の学び合い学習などの、みんなで力を合わせて学んでいく学習のよいところはどんなところですか？



社会や算数の学び合い学習などの、みんなで力を合わせて学んでいく学習で、あなた自身が変わったところはどんなところですか？(4年生までと比べてください)



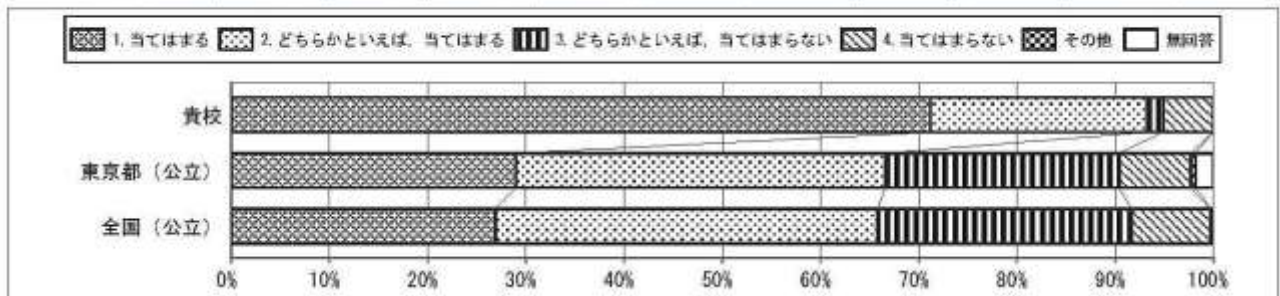
協働的な活動・学習によって、児童は生き生きと活動することができ、課題解決に意欲的に取り組むことができた。この活動を継続させることで、学習理解の深まり、学ぶ楽しさや分かる喜びへとつながりつつあると考える。学習中に児童同士がリソースとなって学び合う姿が多く見ら

れ、学びが教師による指導から、学習者中心の学びの場へと移行する場面も見られた。また、この活動の中は児童が課題を解決するために自然に協力できたり、失敗しても励ましあったりする姿が多く見られた。教師側が授業を工夫すると共に、児童が安心して過ごせる教室環境をつくることで、「主体的に学び合う児童」の育成ができ、児童の自己肯定感も高まりへとつなげることができたと考える。

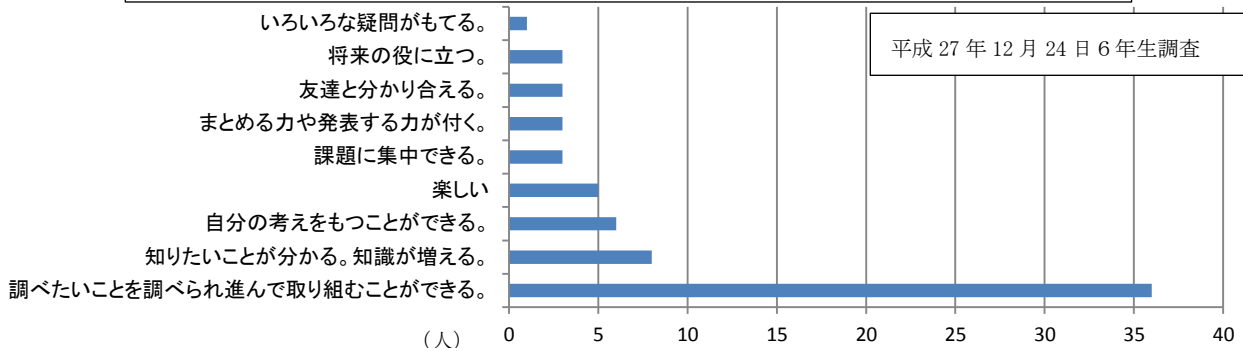
### ③主体的な活動・学習

平成 27 年度全国学力・学習状況調査

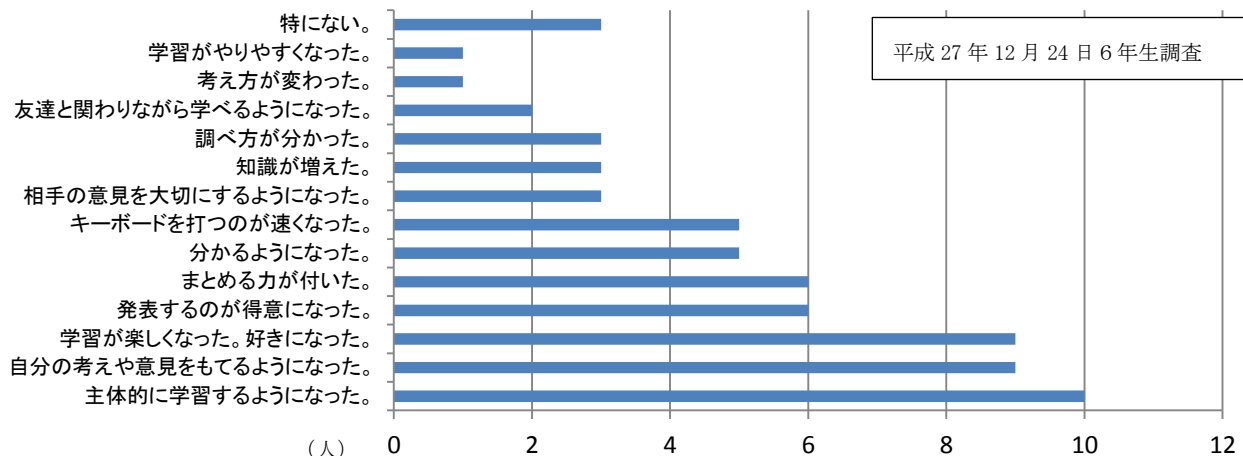
質問番号	質問事項									
(37)	「総合的な学習の時間」では、自分で課題を立てて情報を集め整理して、調べたことを発表するなどの学習活動に取り組んでいますか									
選択肢	1	2	3	4	5	6	7	8	その他	無回答
貴校	71.2	22.0	1.7	5.1					0.0	0.0
東京都（公立）	29.0	37.6	23.8	7.3					0.5	1.8
全国（公立）	26.9	38.9	25.9	8.0					0.1	0.2



総合的な学習の時間や社会の探究学習のような、自分で課題を設定して調べ探究していく学習のよいところはどんなところですか？



総合的な学習の時間や社会の探究学習のような、自分で課題を設定して調べ探究していく学習で、あなた自身が変わったことはどんなところですか？（4年生までと比べてください）



ここでは主体的な活動・学習が顕著に表れる総合的な学習の時間を取り上げた。総合的な学習の時間の調査結果は、全国、都を大きく上回っており、良好な結果が出ている。主体的な学びが学習活動の中で定着していることが分かる。様々な主体的な活動・学習によって、児童は多くの自己選択・自己決定の場を体験することができた。課題を児童自らが考えたことで、学習したい、やってみたいという意欲につなげることができ、学習に対して苦手意識をもつ児童も積極的に参加することができた。さらに、「学習が楽しくなった。好きになった。」「発表するのが得意になった。」など児童自身に自信が付いたと考えられる記述も数多く見ることができ、この学習活動を通して自己肯定感の高まりがあったと考えている。

### (3) 課題

本分科会が研究したホワイトボードミーティング等のこれらの手法を実施する上での課題は、学習のねらい達成を図るための取組のほすが、ともすると教師が指導法として児童を一定の型にはめ、単なる技術の改善に終始してしまうことである。教師は常に活動を振り返り、本来の目的を見失わないように育成すべき資質・能力を総合的に育まなければならない。

以下に要点を述べる。

#### ○指導と支援のバランス

どの教科、単元でも活用できるとは限らなかった。どの教科、単元で使用できる手法かを見極め、適した使い方をする必要がある。また、児童に任せる部分と、指導し教えていく部分を児童の実態や学習活動の状況から見極め、バランスよく取り入れていくことが課題である。

#### ○ファシリテーターとしてのスキルアップ

ファシリテーター（学習や活動の支援者）としての役割をしっかりと認識し、支援することが重要となるため、回数を重ね、教師側も経験値を高めていく必要がある。具体的には、質問する力、児童の気付きに合わせて授業や活動を臨機応変にデザインする力、介入するタイミング、効果的なフィードバックなどが課題である。

#### ○対立解消に関するスキルの必要性

学習者同士の感情的な関わりも生じるため、児童同士が対立する場面も見られた。対立を解決するためには、教師もしっかりと話を聞き、一緒に振り返りをするのが重要となる。そしてその振り返りを可視化していくことで、児童自身が自分を冷静に分析できるようになる。最終的には、児童同士で対立を解消していくことができるまで育てたい。

#### ○継続的、系統的な取組の必要性

これらの活動は、高学年になってから初めて行うよりも、低学年のうちから、「みんなで学習（活動）すると楽しい」という経験を多く積むことがより効果的であり、継続的・系統的に行うことが重要となる。今後、各学年間の系統性を考えたカリキュラムをつくっていくことが必要である。

#### ○学力向上へ向けての取組

次期学習指導要領の中で取り上げられているアクティブ・ラーニングにも通じるこれらの学習形態を「自己肯定感の育成」だけでなく、今後児童の学力向上にもつなげることが必要である。