



主 題 名 自分や友達によさに目を向けよう

教 材 名 あなたの〇〇が好きです

(参考資料: 國分康孝・國分久子総編集「構成的グループエンカウンター事典」図書文化、428～429ページより)

人権学習の視点 普遍的な視点「自尊感情」

主題・教材について 自分の「よさ」や自分らしさに対する感情は、他者とのかかわりから形成されることが多い。日頃、友達の「よさ」に気付いていても、面と向かって伝える機会は少なく、こうした活動を学級の締めくくりとなる三学期始め等に設定することにより、学級の一体感を高めるとともに自他の「よさ」を大切にできる心情を養いたい。

ね ら い 互いの「よさ」を伝え合い、認め、認められる体験を通して、自分や友達存在を感じ、自分や他者を大切に思う気持ちをもたせる。

本時の展開

過程	指導内容	形態	主な学習活動	指導上の留意点	教材・教具
導入	○本時の学習課題を知らせる。	一斉	○本時の学習課題を知る。	○一重の円になって椅子に座らせる。	椅子
	「いいところ見つけゲーム・パート1」をしよう				
展	○「いいところ見つけゲーム・パート1」のルールを説明する。	一斉	○「いいところ見つけゲーム・パート1」のルールを知る。 ●自由に動き回り、二人組みでじゃんけんをし、負けたほうが勝った人のよいところをひとつ伝える。 ●勝った人はお礼を言い、椅子に座る。負けた人は違う相手を見付け、くりかえす。	○時間を区切り、負け続けた児童を「友達のよさをたくさん伝えてくれた人」と紹介し、その児童のよさを周囲の児童に発表させる。 ○活動で感じたことを発表させ、本時の活動への意識を高めさせる。	資料 「あなたの〇〇が好きです」
	「いいところ見つけゲーム・パート2」をしよう				
開	○向かい合わせの二重円に座らせる。 ○「いいところ見つけゲーム・パート2」のルールを説明し、互いのよさを伝え合わせる。	一斉	○ルールを知って、互いのよさを伝え合う。 〈ルール〉 ●時間は1分間 ●じゃんけんして負けた人が相手のよいところをひとつ、「〇〇なところが好きです。」と伝える。 ●勝った人が同じようにひとつ伝える。 ●時間がくるまで、できるだけたくさん言い合う。 ●1分間の合図で、外側の人は時計回りに移動してペアを変えてくりかえす。	○話しにくい児童への支援を行う。	ストップウォッチ BGM
	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;"> <p>余る場合は、休憩ポイントとして1人で座らせる</p> <p>1分経ったら外側が時計回りに移動してペアを変える</p> </div> <div style="width: 35%; text-align: right;"> <p>休憩ポイント</p> </div> </div>				
「いいところ見つけゲーム」をして、どんなことを感じましたか？					
まとめ	○椅子を初めの円に戻し、感想を交流させる。	一斉	○ゲームを通じて感じたことを発表したり、友達の意見に共感したりする。	○自分のよさや、認めてくれる人がいることに気付かせる。 ○自分について肯定的に受けとめられるよう教師からもよさを認める声かけをする。	

評 価

互いの「よさ」を伝え合い、認め、認められる体験を通して、自分や友達の存在感を感じ、自他を大切に思う気持ちをもてたか。

