

⑤ 仲間の誘い方(中学校)

『上手な仲間の誘い方』

1. 展開案

過程	学習活動	教師の働きかけ	留意すること
わかる	1. 本時のめあてを知る。	○学校生活では、班やグループで活動することが多くありますが、仲間にうまく入れない、自分からなかなか行動を起こせない友達がいた時、みなさんはどんな行動をとったらよいでしょうか。	・「仲間の誘い方」のスキルを身に付けることで、人間関係がこれまで以上にうまくいくことに気付かせる。
上手な仲間の誘い方の練習をしよう			
	2. モデリングを見て、仲間の誘い方のポイントを知る。 【モデリング】 I ポイントをはずして II ポイントを意識して	○授業を進める上での約束を確認します。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・恥ずかしがらない ・冷やかさない ・よいところを見つける </div> ○それでは、これから先生が2つの誘い方を実際にやってみます。どちらの場面のどのようところがよかったか、よく考えながら見てください。「誘う役」に注目して見ましょう。 ○どちらの誘い方がよかったですか。 ○2つ目の誘い方のどのようところがよかったですか。 ○仲間の誘い方のポイントをまとめましょう。「近付いて」、「相手を見て」、「活動内容を伝えて誘い」ます。その時、「笑顔で」、「聞こえる声で」誘います。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【誘い方のポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・笑顔で ・近づく ・相手を見て ・聞こえる声で ・活動内容を伝えて誘う </div> ○最初の声掛けは、「ねえ、○○さん」「○○さん、あのね」などが考えられますね。	・約束が必要な理由を添えて説明する。 ・モデリングは、ポイントが分かりやすくなるように演じる。 <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">※モデリングシナリオ参照</div> <ul style="list-style-type: none"> ・言葉掛け以外の場面の観察もさせる。(表情や身振りなど) ・提示するポイント以外で生徒から気付きが出たら、それらも大切であることを伝える。 ・イメージがつかみにくいポイントは分かりやすく例示して伝える。
やってみる	3. 仲間の誘い方のポイントに気を付けながら練習①をする。	○誘い方を練習します。まず、練習①は『ジャンケン集合ゲーム』を通して、誘い方のポイントの大切さを体験してみます。	・楽しく取り組ませ、ゲームの中で感じた気持ちを交流することで、練習への動機付けを図る。

『ジャンケン集合ゲーム』

- ・一斉に教師とジャンケンをする。同じものを出した人が1カ所にできるだけ早く集まるゲーム。2回行う。
- ・1回目は無言で、出したジャンケンを示すだけで集まる。
- ・2回目は出したジャンケンを示し、「〇〇さん、おいで」「〇〇さん、こっち、こっち」などと言ったり、手招きなどをしたりして集まる。

4. 全体で話し合い、練習①を振り返る。

- 1回目と2回目、それぞれどのような気持ちになったか、聞いてみましょう。体験してどのような気持ちがしましたか。
- ふり返しシートに自己評価を記入しましょう。

5. 誘い方のポイントに気を付けながら、練習②をする。

- 4人組になって、ポイントに気を付けながら、誘い方の練習②をしてみましょう。練習②では、モデリング②をそのまま練習します。
- まず役割を分担します。始めに役割を決めますが、役割は交代してすべて体験します。
- 「誘う人」「相手役」は席を立って練習します。練習ですので、誘われた人は「ありがとう」と言って、仲間に入ります。

6. グループで話し合い、練習②を振り返る。

- 練習②を振り返りましょう。「観察役」の2人は5つのポイントができていたか、どんなところがよかったか、具体的に振り返ってください。5つのポイント以外でもよいところがあったら、伝えてください。
- ふり返しシートに自己評価を記入しましょう。
- 3回目の練習で、特に気を付けたいポイントを決めます。ふり返しシートを見て記入しましょう。2回目の練習で全部できていた人は6番目に新しくポイントを作ってもいいです。

7. 仲間の誘い方のポイントに気を付けながら、練習③をする。

- では、練習③を行います。ワークシートの練習③の欄を見てください。3つの場面を用意しています。どの場면을練習するかは「誘う役」の人が決めてください。

- ・『ジャンケン集合ゲーム』の2回目は練習①になることを伝えて、ポイントを意識して行わせる。

- ・ポイントを使って誘われるとどんな気持ちになるかを押さえる。
- ・ふり返しシートを配布し、記入させ、よかった点を振り返らせる。

※ふり返しシート参照

- ・ワークシートを示し、場面を説明する。

※ワークシート参照

- ・ふり返しシートとワークシートは両面印刷をしておくといふ。
- ・「誘う役」「相手役」「観察役(2人)」の役割を分担させる。
- ・「役は時計回りでまわす。」など、指示しておくことスムーズに練習できる。
- ・練習でポイントを使って誘うことができている生徒をその都度褒める。

- ・「観察役」には5つのポイント以外でも、よいと思ったことを伝えさせる。

- ・最後の練習では、生徒自身がどのポイントを意識して練習に取り組むかを明確にさせ、練習への動機付けを図る。

- ・全員が終わったら、他の場面に挑戦してもよいことを伝える。
- ・練習でポイントを使って誘

	<p>8. グループで話し合い、練習③を振り返る。</p>	<p>○練習③を振り返りましょう。「観察役」の2人は5つのポイントができていたか、どんなところがよかったか、具体的に振り返ってください。ポイント以外でもよいところがあったら、伝えて下さい。</p> <p>○ふり返しシートに自己評価を記入しましょう。</p>	<p>うことができている生徒はその都度褒める。</p>
<p>ふりかえる</p>	<p>9. 学習のまとめをする。</p>	<p>○今日は、「相手役」のみなさんは、気持ちよく誘いを受けてくれましたが、断られるときもあります。そのときの対応をワークシートにまとめてあります。確認しましょう。</p> <p>○今日の活動を振り返ります。ふり返しシートに記入しましょう。</p> <p>○今日は、上手な仲間の誘い方を練習しました。相手が快く仲間に入ってくれるように、上手に誘って、友達の輪が広がるといいですね。</p> <p>○これからしばらくチャレンジ週間を行います。普段の生活の中で、今日の学習が生かされたかどうか、確認をしながら自分の人間関係を築く力を向上させていきましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートの下段に注目させ、誘いを断られたときの対応のヒントを伝える。 ・ワークシート・ふり返しシートを回収する。 ・上手な仲間の誘い方のスキルの意義を押さえ、定着化の取組(チャレンジ週間)に向けて、生徒の意欲を高める言葉かけをする。 ・チャレンジ週間の説明をする。 <p>※チャレンジシート参照</p>

3. 活用場面のアレンジ例

「⑤仲間の誘い方」のスキルをどのような場面で用いるか、具体的な学校生活の場面をまとめました。ソーシャルスキル・トレーニングを授業で行う際、モデリングやロールプレイのシナリオをアレンジするときの参考にしてください。また、授業後に、スキルの定着化のための働きかけにご利用ください。

- ・昼休み何して遊ぶか話しているとき、話に入っていないが近くにいる人へ
- ・グループを作る場面で、一人である子へ
- ・遊んでいるのを、近くで見ている子へ
- ・楽しい話で盛り上がっているとき、近くで見ている子へ
- ・休み時間ひとりぼっちでいる子へ
- ・放課後や休みの日に友だちを遊びや習い事に誘うとき
- ・遠足で弁当を一人で食べている子へ
- ・移動教室のとき
- ・係活動をするとき
- ・部活動で遅れてきた子へ
- ・部活動でグループを作るとき
- ・クラスマッチのグループを決めるとき