

⑥仲間の入り方(高等学校)

『自然な仲間の入り方』

1. 展開案

| 過程 | 学習活動 | 教師のはたらきかけ | 留意すること |
|--|--|---|--|
| わかる | 1. 本時の目標を知る。 | <p>○今日は、仲間の入り方について学習します。みんなの前で発表してもらったり、練習したりすることがありますが、ふざけたり恥ずかしがったりせずに積極的に取り組みましょう。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> ・ふざけない ・恥ずかしがらない </div> <p>○どのようなときに、仲間に入れてほしいと思いますか。</p> <p>○仲間に入るときには、「断られるのではないか」と思うことはありませんか。そんなときに「仲間に入れてほしい」と口にする勇気がわかないこともあります。なかなか行動を起こせない人はどのような声かけをすれば、自然に仲間に入れるかを考えていきましょう。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・ルールが必要な理由を添えて説明する。 ・生徒に発表させる。 |
| <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">自然に仲間に入る練習をしよう</div> | | | |
| | <p>2. モデリングを見て、仲間の入り方のポイントを知る。</p> <p>【モデリング】</p> <p>I ぶっきらぼうに</p> <p>II 笑顔で、聞こえる声で</p> | <p>○これから仲間に入る2つの場面を行います。どちらの仲間の入り方の、どのようなところがよいかを考えながら見てください。</p> <p>○どちらの仲間の入り方がよかったですか。また、どのようなところがよかったと思いますか。</p> <p>○自然に仲間に入るポイントをまとめましょう。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>【仲間の入り方のポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ①近くに行く ②目を見て言う ③聞こえる声で言う ④笑顔で言う </div> <p>○まず、相手の近くに行きます。相手の目を見て、聞こえる声で話しかけることが大切です。笑顔で話しかけられると、言われた方も嬉しくなりますね。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・教師と生徒、または生徒同士で演じさせる。 ※モデリングシナリオ参照 ・仲間に入ってもいいか尋ねられたときの気持ちにどんな違いがあったか「生徒B役」に聞く。 ・ポイントをワークシートに記入させる。 ※ワークシート参照 |
| やってみる | 3. 仲間の入り方のポイントに気を付けながら練習①をする。 | <p>○これから練習をします。4人グループを作って、「誘う役」「誘われる役」「友達役」「観察役」を決めてください。</p> <p>○役割が決まったら、仲間の入り方のポイントに気を付けながら練習してください。</p> <p>○1回の練習が終わったら、「観察役」はよかったところを伝えてください。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・各グループの活動を観察し、必要に応じてアドバイスをする。 ・「観察役」はポイントを押さえて練習ができているか観 |

| | | | |
|--------------|--|---|---|
| | <p>4. 練習①を振り返る。</p> <p>5. 仲間の入り方のポイントに気を付けながら練習②をする。</p> | <p>○役割を交替しながら、全ての役割を練習してください。</p> <p>○全ての役割の練習が終わったら、ワークシートに自己評価をしてください。</p> <p>○4つのポイント以外で、よかったところを紹介して下さい。</p> <p>○場面をかえてもう一度練習しましょう。練習②では、声をかけるタイミングを考えながら練習してみましょう。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>【仲間の入り方のポイント】</p> <p>⑤タイミングを考える</p> </div> <p>○ワークシートにある場面の中から、各グループで2つ選びます。声をかけるのは、どのタイミングがよいか話し合っ、シナリオを作りましょう。</p> <p>○シナリオができたなら、グループ内で「誘う役」「誘われる役」「友達役」「観察役」を決めてください。</p> <p>○役割が決まったら、仲間の入り方のポイントに気を付けながら練習してください。</p> <p>○4つのポイント以外のポイントを加えてもいいです。</p> <p>○1回の練習が終わったら、「観察役」はよかったところを伝えてください。</p> <p>○役割を交替しながら、全ての役割を練習してください。</p> | <p>察するように促す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ポイントを自己評価させる。 ・数グループに発表させ、その都度褒める。 ・各グループの活動を観察し、必要に応じてアドバイスをする。 <p>・新たなポイントはワークシートに記入させる</p> <p>・「観察役」はポイントを押さえて練習ができていないか観察するように促す。</p> |
| <p>ふりかえる</p> | <p>7. 学習のまとめをする。</p> | <p>○今日は「自然な仲間の入り方」を練習しました。今日の学習を振り返りましょう。</p> <p>○お願いしたのに断られてしまったら、いやな気持ちになるかも知れません。しかし、人にはそれぞれ都合があるので、いつでも受け入れられるとは限りません。もし断られてしまっても、次の機会を利用したり、別のグループに声を掛けたりしてみましょう。</p> <p>○また、普段の生活の中でいろいろな機会を利用して、勇気をもって周囲の人に声を掛けてみてください。</p> | <ul style="list-style-type: none"> ・ワークシートに自己評価させる。 ・断られる場合もあることを押さえ、簡単な受け答えを紹介する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>「分かった、無理言っごめん。」「今度は一緒にやろうね。」など</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ・学校行事の前などに、仲間の入り方のポイントを確認することで定着化を図る。 |

モデリングシナリオ

場面設定

クラスマッチのバスケットボールのチームを決めることになった。生徒たちは仲のよい友達と集まって、チーム編成をしていた。

モデリングⅠ ぶっきらぼうに話しかける

生徒A：周りの人に声をかけそびれ、一人でぼつんとたたずんでいる。よく話をする生徒Bのチームに入りたいという気持ちである。

生徒B：周りの人とチームづくりに夢中で、一人である生徒Aに気付いていない。

生徒A：（少し離れたところから、生徒Bに、ポソポソと）「ねえ…Bさん。」

生徒B：（気付かない）

生徒A：（さっきより少し大きな声で、ぶっきらぼうに）「ねえねえ、Bさん。私、まだチームが決まってなくて、Bさんのチームに入りたいんだけど。」

生徒B：「え？…あ、ごめんね、Aさん、気が付かなくて。…みんな、いい？」

他の生徒：「うん、もちろんいいよ。（全員賛成する）」

生徒A：「……。」

モデリングⅡ 笑顔で、聞こえる声で話し掛ける。

生徒A：周りの人に声をかけそびれ、一人でポソソとたたずんでいる。よく話をする生徒Bのチームに入りたいという気持ちである。

生徒B：周りの人とチーム編成に夢中で、一人である生徒Aに気付いていない。

生徒A：（生徒Bに近づき、Bの顔を見て笑顔で）「ねえBさん。私、まだチームが決まってないんだけど。よかったらBさんのチームに入れてくれないかな？」

生徒B：「あっごめんね、Aさん。気が付かなくて。あんまりバスケットボールはうまくないけど、それでもよかったら、一緒に楽しくやろうよ。いいよね、みんな。」

他の生徒：「うん、もちろんいいよ。（全員賛成する）」

生徒A：「よかった。どうもありがとう。」

3. 活用場面のアレンジ例

「⑥仲間の入り方」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。

グループを作るとき

休み時間、遊んでいる友達のグループに入りたいとき

休み時間に楽しそうに話をしている会話に加わりたいとき

一緒に弁当を食べたいとき

修学旅行で宿泊研修での班を決めるとき

部活動で一緒に活動するとき

部活動に遅れて参加するとき

クラスマッチのグループに参加したいとき