

⑥仲間の入り方 (小学校中学年)

『進んで友達の中に入れてみよう』

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 か る	1. 本時のめあてを知 る。	○この絵を見てください。一人でいる子の気持 ちを考えてみましょう。 この子は、仲間に入りたいたなあと考えていま す。入りたい時は、どうしたらいいでしょう。 ○自分から仲間に入るにはなかなか勇気がいる ものです。今日は自分から仲間に入る練習を します。	・楽しく遊んでいる子どもた ちと一人離れたところか ら仲間に入りたいと思っ ている子どもの絵を提示 し、一人でいる子の気持ち を考えさせる。
すすんでなか間に入るれんしゅうをしよう			
	2. モデリングを見て、 仲間に入るポイント を知る。 【モデリング】 I 近づかず、笑顔もな く、顔も見ず、ぶつ ぶつ何か言う。 II ポイントを使って入 れてもらう。	○人との関わり方の学習をするときの約束を確 認します。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;">・ひやかさない ・はずかしがらない ・よいところを見つける</div> ○これから先生が2つの仲間の入り方をしてみ ます。どちらの入り方が良いか、どんなとこ ろがよいか気を付けて見ていてください。 ○どちらの方がよかったですか。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 10px 0;">【なかまに入るポイント】 ①あい手に近づく ②え顔で話しかける ③なかまに入りたいことをつたえる ④あい手の顔を見る</div>	・実際に行動できるようにす るためには、約束を守って しっかり練習することが 大切であることを伝える。 ※モデリングシナリオ参照 ・相手役は事前に頼む。 ・モデリングは、ポイントが わかりやすいように、違い をはっきりさせて大げさ に演じる。 ・どんなところがよかった か、気づきを出させながら 仲間に入るポイントを押 さえる。
や っ て み る	3. 仲間に入るポイン トに気を付けながら 練習①をする。	○では今から、友だちの中に入る練習をします。 4人グループになって「仲間に入る役」と「遊 んでいる役」(2人)と「見守る役」に分か れてください。「見守る役」は、「仲間に入 る役」を見て、できていたポイントやよかつ たところを教えます。 ○「見守る役」は、「仲間に入る役」をよく見て、 できていたポイントやよかつたところを教え てください。 一人終わるごとにグループでよかつたとこ ろを教え合ひましょう。それが終わったら、 役を交代します。	※ワークシート参照 ・役割の回し方を提示してお く。 ・よかつたことを中心に話し 合わせ、仲間に入る自信を を持たせる。 ・スムーズに進めるため1つ のグループが実際に練習 を やって見せて、やり方 を確認してもよい。

<p>や っ て み る</p>	<p>4. 練習①を振り返り、話し合う。</p> <p>5. 仲間に入るポイントに気を付けながら練習②をする。</p> <p>6. 練習②を振り返り、話し合う。</p>	<p>○1回目の練習を振り返りましょう。進んで仲間に入ることができましたか。振り返りシートの1回目のところに丸を付けましょう。</p> <p>○仲間の入り方が上手だった友だちを紹介してください。また、みんなにおすすめの入り方があったら発表してください。</p> <p>○2回目に頑張りたいポイントを決めましょう。他に自分で、ポイントを付け加えてもよいですよ。</p> <p>○頑張りたいポイントに気を付けながら、2回目の練習をしましょう。</p> <p>○2回目の練習を振り返りましょう。1回目よりできたポイントが増えた人はいますか。</p>	<p>※ふりかえりシート参照</p> <ul style="list-style-type: none"> ・上手な入り方をしていた子どもを紹介し、上手な行動を全体に知らせ、共有させる。 ・ポイント以外のことで言葉や動作を工夫していたら、新しいポイントに上げてよいことを伝える。 ・ポイントを使って取り組んでいる児童を賞賛する。 <p>・ふり返りカードで上達した点を確認させる。</p>
<p>ふ り か え る</p>	<p>7. 学習のまとめをする。</p>	<p>○今日学習したことを振り返りましょう。</p> <p>○このポイントを使うと仲間に入りたい気持ちがきちんと相手に伝わります。また、相手から気持ちよく「いいよ」と言われるととても嬉しいですね。「仲間に入れて」と声をかけられた時には「いいよ」と言って一緒に遊びましょう。</p> <p>○昼休み遊ぶときや、遠足でお弁当を食べるとき、グループを作るときなど、このポイントが使えるそうですね。</p> <p>○今日からチャレンジ週間にします。チャレンジ1では、朝の会で「いれて・いれて」ゲームをします。チャレンジ2では、学校や家に帰ってから入り方のポイントを使って仲間に入ることに挑戦したことを記録しましょう。みんなが仲間に入れて楽しくすごせる学級になるといいですね。</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・学習の感想を紹介し、ポイントを使うことのよさや入れてもらったときの気持ちを確認する。 ・「入れて」と言われたときの対応もおさえる。 ・入り方のポイントをどんな場面で使えるか想起させ、生活で実際に使うことを意識させる。 ・チャレンジ週間の説明をし、意欲を持たせる。

2. モデリングシナリオ

モデリングシナリオ

場面設定： 休み時間

2人の子どもBとCは、昼休みの遊びの話で盛り上がっている。Aは一人離れた所にいる。

役 割： A・・・入れてという役

BとCは、話をしている役（2人とも立っている）

モデリングⅠ 「仲間に入れて」と言えずに困っている。

(近づきもしない。顔も見ない。笑顔もない。)

- B ねえ、ねえ、今日の昼休み何して遊ぶ？
- C 何がいいかな、ドッジボールがいいな。
- B そうねえ、みんなでドッジボールをしようよ。
- A ……。(入りたいなあ。)

モデリングⅡ 仲間の入り方のポイントを使って声をかける。

(近づく。笑顔で。相手に聞こえる声で伝える。 顔を見る。)

- B ねえ、ねえ、今日の昼休み何して遊ぶ？
- C 何がいいかな、ドッジボールがいいな。
- B そうねえ、みんなでドッジボールをしようよ。
- A ねえねえ、私も入れて……。

3. チャレンジ週間 朝の会や帰りの会の取り組み

〈例〉

- ・「入れて・入れて」ゲーム

グループ内で1人が仲間に入る役、あとのメンバーは遊んでいる役になる。

入る役は、ポイントを意識して「入れて」という。残りのメンバーは全員で「いいよ!」と言って、一人ずつ入る役とハイタッチ。全員が入る役をする。

日替わりでハイタッチを握手にしたり、ジャンケンにしたりして工夫する。

- ・「木とリス」

3人組になり、「木の役」2人と「リス役」1人に分かれる。「木の役」2人は、両手をつないで輪をつくり、中に「リス役」を入れる。

教師が「木こりがきたぞ」と言うと「木の役」は離れて移動し、別の「リス役」を見つけて中に入れる。

「おおかみがきたぞ」と言うと、「リス役」は別の「木の役」を見つけて中に入る。「嵐がきたぞ」では、全員がバラバラになって新しく「木の役」と「リスの役」をつくる。

「リス役」は木の中に入るとき「入れて」と入り方のポイントを使って行動するように意識させ、ポイントを上手に使っていた児童をほめる。

4. 仲間の入り方のアレンジ例

「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。

- ・グループを作る場面で、入りたいとき
- ・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
- ・グループで一緒に弁当を食べたいとき
- ・修学旅行や宿泊研修でのグループを決めるとき