

⑥仲間の入り方(中学校)

『上手な仲間の入り方』

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、仲間に入りたと思った時、なかなか声がかかれなくて困ったことはありませんか。 ○どのようにすれば、上手に仲間に入ることができるでしょうか。	・「仲間の入り方」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。
	上手な仲間の入り方の練習をしよう		
やってみる	2. モデリングを見て、頼み方のポイントを知る。 【モデリング】 Ⅰもじもじして Ⅱ横柄な態度で Ⅲ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> ○これから先生が3つの仲間の入り方を実際に行ってみます。どの仲間の入り方がよかったか、考えながら見てください。「仲間に入る役」をよく見てください。 ○どの仲間の入り方がよかったですか。 ○3つ目の仲間の入り方のどんなところがよかったですか。 ○仲間の入り方のポイントをまとめましょう。「近付いて」、「相手を見て」、「仲間に入りたいことを伝え」ます。その時、「笑顔で」、「聞こえる声で」伝えます。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">【仲間の入り方のポイント】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・笑顔で ・近付く ・相手を見て ・聞こえる声で ・仲間に入りたいことを伝える </div> ○最初の声かけは、「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;"> <p>※モデリングシナリオ参照</p> </div> ・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。
	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。	○仲間の入り方を練習します。まず、練習①は『1・2・3で集合ゲーム』を通して、頼み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。

『1・2・3で集合ゲーム』

- ・一斉に教師の合図で指を1か2か3でだす。同じものを出した人同士が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1・2・3を示すだけで集まる。
- ・2回目は出した1・2・3を示し、「○○さん、いれて!」「○○さん、一緒にいい?」等と言って集まる。
- ・声をかけられた人は「いいよ」と返事をする。→「ありがとう」と言って返す。

4. 全体で話し合い、練習①を振り返る。

- 1回目と2回目、それぞれどんな気持ちだったか、聞いてみましょう。体験してどんな気持ちになりましたか。
- ふり返しシートに自己評価をしましょう。

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。

- 4人組になって、ポイントに気を付けながら、仲間の入り方の練習②をしてみましょう。
- 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。
- 「仲間に入る役」「相手役」は席を立って練習します。練習ですので、「相手役」の人は最後に「いいよ。」と言って、仲間に入れてください。

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、特に気をつ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てください。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. 仲間の入り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を見てください。4つの場面を準備しています。どの場面を練習するかは「仲間に入る

- ・『1・2・3で集合ゲーム』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。

- ・ポイントを使って仲間に入ると相手が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、良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うい。
- ・「仲間に入る役」「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、指示しておくともスムーズに練習できる。
- ・練習でポイントを使って仲間に入ることができている生徒をその都度褒める。

- ・「観察役」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。

	<p>8. グループで話し合い、練習③を振り返る。</p>	<p>役」の人が決めてください。</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>○ふり返りシートに自己評価を記入しましょう。</p>	<ul style="list-style-type: none"> 練習でポイントを使って仲間に入ることができる生徒はその都度褒める。
<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、気持ちよく仲間に入れてくれましたが、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います。確認してください。</p> <p>○今日の活動を振り返ります。ふり返りシートに記入しましょう。</p> <p>○今日は、上手な仲間の入り方を練習しました。相手が快く「いいよ」と言ってくれるように、自分が仲間の入りたいことを上手に伝えられて、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"> ワークシートの下の段に注目させ、仲間に入ること断られたときの対応のヒントを伝える。 ワークシート、ふり返りシートを回収する。 仲間の入り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掛けをする。 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>

モデリングシナリオ

*生徒A役は教師が行う。

場面設定

体育の時間バドミントンのチームを4～5人組で作りなさいと言われました。クラスでは、すでにグループができつつあるようです。しかし、生徒Aはまだ決まっていません。生徒Aは、休み時間に時々話をしている4人グループを見つけました。生徒Aは、仲間に入りたいと思いました。

モデリングⅠ うろろして仲間に入りたいと意思表示する。

相手役：(他の2人と話をしている。)
生徒A：(少し近付いていく。)
生徒A：どこか入れるグループはないかな。(きちんと相手を見ないで、小さな声で話す。)
相手役：(まったく気付いてない様子。)

この仲間の入り方、どうだった？

予想される反応：よかった・悪かったなど

どんなところが悪かったかな？

予想される反応：はっきり言ってない、何を言いたいのか分からない、声が小さいなど

モデリングⅡ 横柄な態度で仲間に入り込む

相手役：(他の2人と話をしている。)
生徒A：(近付いていく。)
生徒A：ねえ、ねえ、僕(私)このチームに入るね。
そいで、絶対優勝しようね。
そいでさ、試合に出るペアの組み方だけど・・・。
相手役：・・・。(いきなり勝手に話されてぼかんとしている。)

この仲間の入り方、どうだった？

予想される反応：よかった・悪かったなど

どんなところが悪かったかな？

予想される反応：やさしくない、相手のことを考えていない、強引など

モデリングⅢ ポイントを意識して仲間に入りたいと伝える

相手役：(他の2人と話をしている。)
生徒A：(笑顔で、近付いていく。)
生徒A：ねえ、今は話していい?(相手を見て)
相手役：いいよ。
生徒A：一緒のチームに入りたいんだけど、いれてくれる。(聞こえる声で話す)
相手役：うん、いいよ。
生徒A：ありがとう。

この仲間の入り方、どうだった？

予想される反応：よかった・悪かったなど

どんなところがよかったかな？

予想される反応：近付いていた、相手を見ていた、聞こえる声ではっきり言っていた
声を掛けていた、入りたいと言っていたなど

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
- 部活動と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