

令和2年度広島県立教育センター全期教員長期研修

特別活動における自己有用感を高める生徒指導の在り方

体験活動サイクルを活用した 異学年交流プログラム



尾道市立向島中央小学校

教諭 寺岡 結香

本書について

本書は、令和2年度広島県立教育センター全期教員長期研修において、「特別活動における自己有用感を高める生徒指導の在り方—体験活動サイクルを活用した異学年交流プログラムの実施を通して—」について追究する目的で作成したものです。

これまで、所属校では、「感謝・感動・思いやり」を合言葉に、物事や人を多角的・多面的にみる力や人と関わる力を育てる指導に、それぞれ取り組んできました。所属校高学年児童は、暴力行為や怠学等の問題行動件数に増加の傾向がみられ、「自分はどうせ役に立たない。」「自分のことは分かってもらえない。」などの発言もみられます。

そこで、本研究では、暴力行為や怠学等の問題行動の未然防止につながる自己有用感を高めるために、「貢献」「承認」を促すことを目的に、特別活動・体験活動サイクル・異学年交流という三つに視点に重点を置いた、特別活動における体験活動サイクルを活用した異学年交流プログラム（以下、プログラム）を開発しました。

本書は、プログラムに基づいた、具体的な指導の流れや活動を支える教職員の指導・留意点についてまとめたものです。

本書が、多くの児童の自己有用感向上のために御活用いただければ幸いです。



令和3年3月

尾道市立向島中央小学校
教諭 寺岡 結香

目次

本書について、目次	1
1 本書の活用にあたって	2
2 プログラムについて	
(1) 本研究の構想図	3
(2) 自己有用感を高めるために	4
(3) 自己有用感を高める活動	6
①「貢献」を促す異学年交流	6
②「承認」を促す体験活動サイクル	7
(4) プログラム	13
3 プログラム活用例(第5学年及び第3学年)	
(1) 題材について	16
(2) 授業例・ワークシート	17

1 本書の活用にあたって

本書は、13～15 ページに掲載のプログラムを基に作成しています。

体験活動サイクルを活用

導入		用
学習の流れ	【事前指導（年長者）】 ・異学年交流の課題を知る。 ★実体験1 ふりかえり1 ・異学年交流に向けて、約束事を話し合い、決める。 ★ふりかえり2 ★ふりかえり B を活用して本時をふりかえる。	【異学年交流】 ・アイスブレイクを行う（自己紹介や簡単な実体験1） ・異学年で課題に取りふりかえり1 ★ふりかえり A を活用える。 ★実体験2 ・異学年で課題に取りふりかえり2 ★ふりかえり B を活用える。
	学習過程と内容 ○自主的・実践的に取り組む ・集団の中で人間関係が築かれることに伴い、児童間に自主的、実践的な取組を促す相互作用が活発に行われるよう支援する。 ・話し合いを生かして意思決定し、粘り強く取り組むことができるように指導する。 ・意図的に共通の問題を提示し、その解決を図るために計画的に指導する。	○様々な集団活動 ・自分や他者のよさや構成が異なる集団活 ○互いのよさや可能性を ・他者の意見も受け入るよう、異なる解決の方法を模索しさせる。
	異学年交流の効果をあげるポイント ○関わる喜びが獲得できる活動の設定 ・教師が「やらせたい」ではなく、児童が進んで「やりたい」と思う活動を設定する。 ○年長者が主体的に取り組める活動 ・リードする年長者が主体的に企画して取り組めるよう、十分な準備の時間を確保する。 ○全教職員が適切な対応ができる仕組み ・児童に関わり合う喜びを感じ取らせるというねらいを確認する。	○関わる喜びが獲得でき ・児童が楽しいと感じる。 ○年長者が主体的に取り ・リードする年長者にへつなげさせる。 ○全職員が適切な対応が ・年長者に自分の役割本になるように支援
	体験活動サイクルの活用 ○体験活動サイクルの活用（「いいね」の確認・強化・普及） 行動変容する勇気を得るふりかえり ①「実体験」 やってみた ②「ふりかえりと観察」 どんなところ（行動や言動）がよかったの？ ③「概念化・一般化」＝意味付け そこからどう考えたの？ どう感じたの？ ④「試験・応用」＝アクションプラン よかったところを次の体験でも使ってみよう！ ふりかえり A	

特別活動については、4 ページを御覧ください。

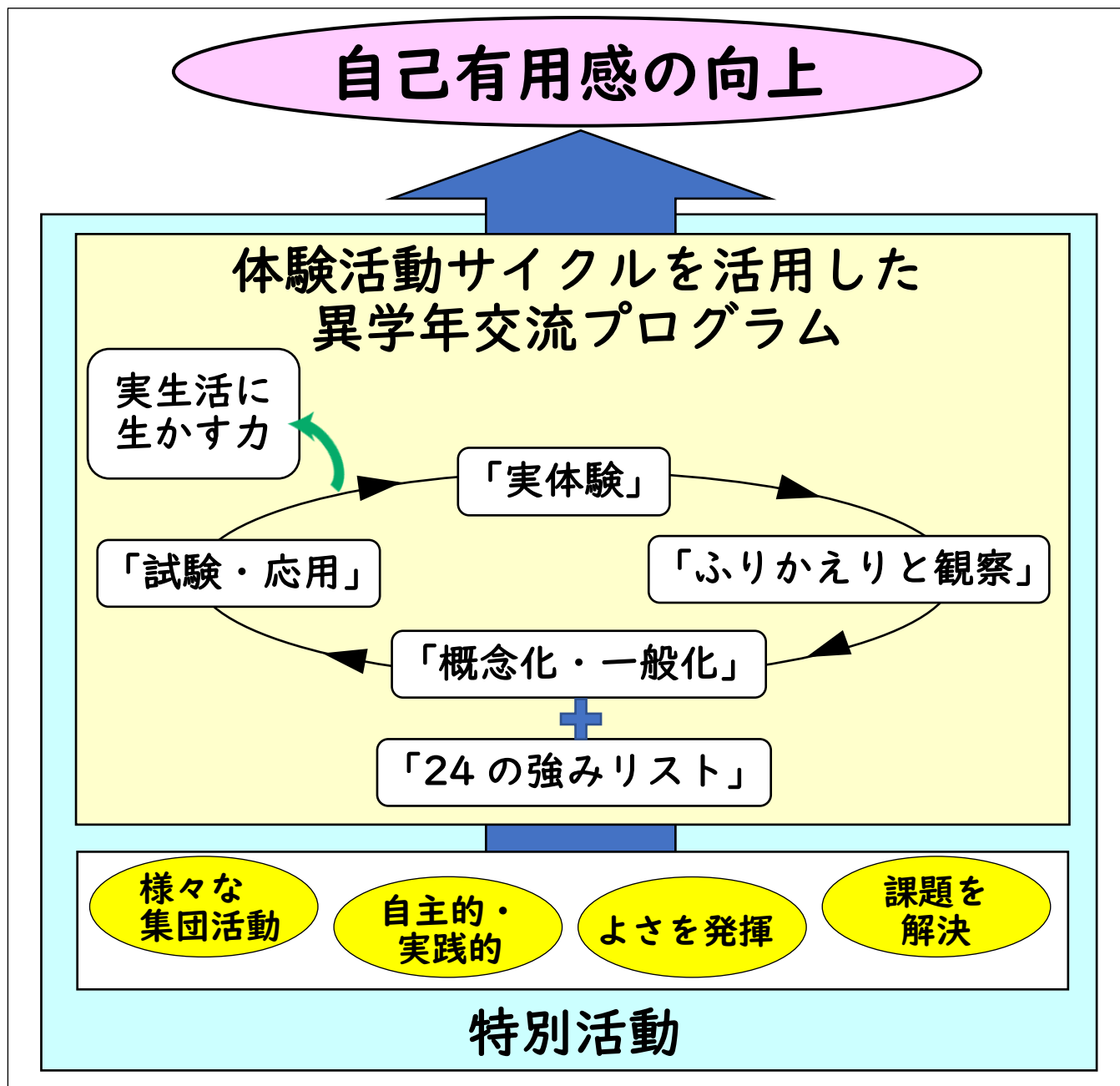
異学年交流については、6 ページを御覧ください。

体験活動サイクルについては、7 ページを御覧ください。

2 プログラムについて

(1) 本研究の構想図

他者から認められ、集団の役に立っているという児童の自己有用感を高めるための本研究の構想図を、文献研究をもとに、次のように作成しました。



では、なぜこの組合せなのか、
まずは特別活動から説明します！



(2) 自己有用感を高めるために

栃木県総合教育センター（平成 25 年）は、「自己有用感」は、主に『存在感』『承認』『貢献』の三つの要素から構成されます。これらの要素が互いに関連し合うことで、自己有用感が高められていきます。」と示しており、他者や集団の中で、自分は価値ある存在であるという実感を「存在感」、他者や集団に対して、自分が役に立つ行動をしているという状況を「貢献」、他者や集団から、自分の行動や存在が認められているという状況を「承認」と定義しています。

桜井茂男（平成 25 年）は、児童が他者に役立つような行動をし（貢献）、それが他者に認められること（承認）によって自己有用感（存在感）が育つ、という流れが想定できると述べています。



これらのことから、自己有用感を高めるためには、児童が他者に役立つような行動をし、それを他者に認められるという、「貢献」と「承認」を関連させ合うことが重要であると考えます。

～特別活動～

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説特別活動編は、特別活動の目標として、集団や社会の形成者としての見方・考え方を働かせ、様々な集団活動に自主的、実践的に取り組み、互いのよさや可能性を発揮しながら集団や自己の生活上の課題を解決することを通して、「知識・技能」「思考力・判断力・表現力等」「学びに向かう力・人間性等」の三つの資質・能力を育成することを目指す」と示しています。

また、学級活動において、「学級生活の充実と向上を目指し、他者と協力したり、個人として努力したりしながら自主的、実践的に取り組むことにより、活動することの楽しさや達成感、達成感を得たり、自己有用感を高めたりすることにつながるものである。」とも示しています。

国立教育政策研究所教育課程研究センター（平成 26 年）は、「特別活動では、よりよい生活や人間関係を築くために、児童が自分たちで役割を分担し合ったり、任された仕事の責任を果たしたりするなど、集団の一員として、集団に寄与する活動を展開していきます。児童は、その活動過程で、達成感や充実感を味わい、仲間と互いのよさを認め合ったり自分の成長に気付いたりするなど、『自分自身の持ち味やよいところ』や『仲間から必要とされていること』『自分も役に立っていること』を実感することができます。こうしたことを通して、集団の中で自分がどれだけ大切な存在であるかということを自覚するなど、自己有用感が育まれていきます。」と示しています。



これらのことから、特別活動において、様々な集団活動に自主的、実践的に取り組ませ、互いのよさを発揮しながら自己の課題を解決させることは、楽しさや充実感、達成感を得たり、自分がどれだけ大切な存在であるかということを自覚したりするなど、自己有用感を高めるために効果的であると考えます。

～特別活動の学習過程～

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説特別活動編は、「様々な集団活動に自主的、実践的に取り組み、互いのよさや可能性を発揮しながら自己の生活上の課題を解決する」という学習過程及び内容について、次のように解説しています。

— 様々な集団活動 —

目的や構成が異なる様々な集団での活動を通して、自分や他者のよさや可能性に気付いたり、それを発揮したりできるようになる。



— 自主的、実践的に取り組む —

集団活動の中で、一人一人の児童が、実生活における課題の解決に取り組む自主的、実践的な学習を通して、特別活動の目標や内容で示している資質・能力は初めて身に付くようになる。



— 互いのよさや可能性を発揮しながら —

異なる意見や考えを基に、様々な解決の方法を模索したり、折り合いを付けたりすることを通して、同調圧力に流されることなく、批判的思考力をもち、他者の意見も受け入れつつ自分の考えも主張できるようになる。



— 集団や自己の生活上の課題を解決する —

様々な集団活動を通して、集団や個人の課題を見だし、解決するための方法や内容を話し合っ、合意形成や意思決定をするとともに、それを協働して成し遂げたり、強い意志をもって実現したりできるようにする。これらの学習過程を通して、次なる課題解決に向かうことなどが大切であることに気付いたり、その方法や手順を体得できるようになったりする。



これらのことから、特別活動が、他者と協力したり、多様な他者と互いによさを生かしたりしながら活動し、達成感や充実感を味わい、児童一人一人のよさを十分に発揮できるようになる学習であり、自己有用感の向上に効果的であることが分かっていただけだと思います。

次は、特別活動において重視されている異学年交流についてです。



(3) 自己有用感を高める活動

①「貢献」を促す異学年交流

小学校学習指導要領（平成 29 年告示）解説特別活動編は、学習指導の改善・充実において、「異年齢集団による交流を重視するとともに、障害のある幼児児童生徒との交流及び共同学習など多様な他者との交流や対話について充実すること」と示しており、異学年交流は、特別活動改訂の趣旨及び要点の一部となっています。また、「異年齢集団が交流することによって、上学年の児童はリーダーとしての意識や下学年への思いやりの気持ちが高まり、リーダーシップを発揮することができたり、自己有用感をもつことができたりするようになる。」と示しています。

滝充（2006）は、異学年の関係から年長者が獲得する「認めてもらえて嬉しかった」「役に立ててよかった」「必要とされていると感じた」等の自己有用感があれば、子供は、自ら進んで他者と関わろうとすると述べています。

～異学年交流の効果をあげる三つのポイント～

国立教育政策研究所生徒指導・進路指導研究センター（平成 23 年）は、年長者の自己有用感の獲得に大きな影響を及ぼすのは、交流相手の年少の児童や他学年の教師等の言動や視線であるとし、その効果をあげるポイントを次のような 3 点に整理しています。

関わる喜びが 獲得できる活動の設定

- ・子供たちが楽しいと感じられる活動を中心に構成する。
- ・いきなり高度な活動に取り組ませるのではなく、時期を考慮して平易なものから始め、子どもの変化に応じて高めていく。
- ・教師が「やらせたい」、「やってほしい」活動ではなく、子供たちが進んで「やりたい」と思う活動を設定する。

年長者が主体的に 取り組める活動

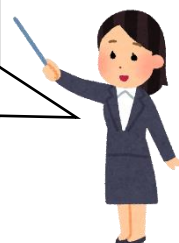
- ・リードする年長者が主体的に企画して取り組めるよう、十分な準備の時間を確保する。また、振り返りの時間も必ずとって、関わり合いの喜びを自分たちの自信へとつなげていく。
- ・年少者は、交流の成果を作文や手紙にまとめることで、「楽しかった」思いを定着させる。作文類は、年長者に届け、彼らの振り返りに役立てる。

全職員が適切な 対応ができる仕組み

- ・子供自らに関わり合う喜びを感じとらせる。
- ・年長者は、自分の役割を自覚して一生懸命行動したことが、年少者のお手本になった、役に立ったと感じ取れたときに育つ。
- ・年少者に、年長者がしてくれたことに感謝し、自分もあんな年長者になりたいとあのころの気持ちをもたせることが成長につながる。

これらのことから、特別活動において異学年交流を実施することは、年長者の「認めてもらえて嬉しかった」「役に立ててよかった」等の自己有用感を高めることができると考えます。また、年長者がリーダーシップを発揮して年少者に「貢献」することにつながります。

私はこれらに、さらに！次頁から説明する体験活動サイクルの活用を加えました！



②「承認」を促す体験活動サイクル

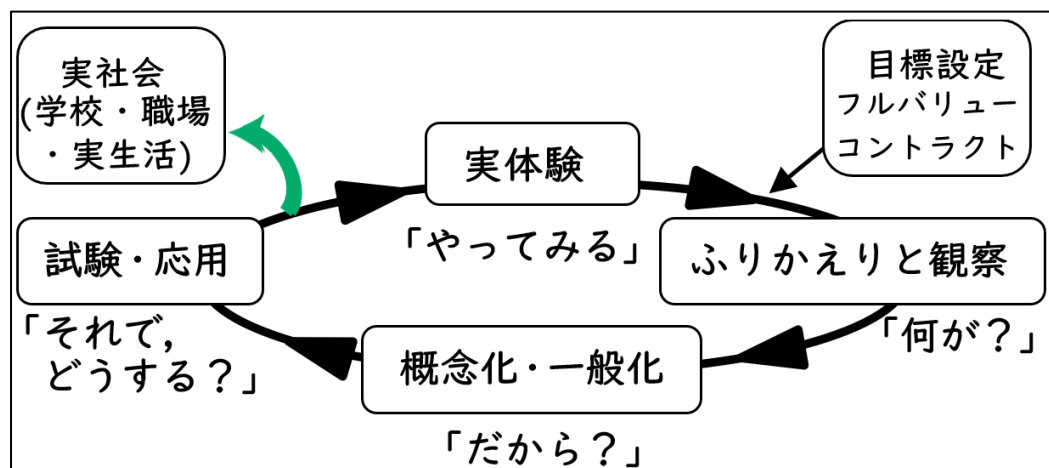
プロジェクトアドベンチャージャパン（PAJ）（2013）（以下、PAJとします。）は、「体験学習のサイクルは、ディビット・コルブ（David Kolb）の提唱した—4段階の過程で起こる学びは最も効果的である—という理論を土台にした考え方です。体験学習のサイクルでは、体験から学びを得る過程を4つの段階に分けて捉えています。4つの段階とは、『実体験』『振り返りと観察』『概念化・一般化』『試験・応用』というものです。」と述べています。四つの段階の中で気づきや学びを生み、次の体験において、再び「ふりかえりと観察」「概念化・一般化」「試験・応用」という三つの段階に取り組むことで、さらなる気づきや学びにつなげることができるとも述べています。

鯖戸善弘（2016）は、体験学習モデルを体験学習の循環過程と呼び、①具体的な体験をして②その中で起こったことを内省して（ふりかえり）③なぜ起こったかを考え一般化し（分かち合い）④次にどうするかを試みることで、“今ここ”での体験を通して、様々な気づきを導き出し、分かち合いの中で「なるほど」と腑に落ち、意識変容が促されるものであると述べています。また、メンバーと次にどうしようかと試みについて分かち合う中で、行動変容する勇気を得ることができたり、自己成長を促す学びの循環過程ととらえることができたり、さらには、単に自己成長だけでなく、自己成長をしたグループや組織あるいは地域社会（コミュニティ）の成長を促したりすることになると述べています。

二宮孝・中山正秀・諸澄敏之（1998）は、体験学習サイクルを、「活動を通して自分や他者（グループ）を振り返るシステム。」と定義しており、活動をし、そこで起きたこと・やったこと・言ったこと・何も言わなかったことなどを話し合っ振り返ることによって、自分の欠点や他者との関係について気づきを起こし、日常へもち帰り、生かしていくことができ、やがて洗練化・自動化へと進化する事になると述べています。

～体験学習のサイクル～

コルブの示す体験学習のサイクルを以下に示します。



引用：プロジェクトアドベンチャージャパン（PAJ）（2013）：『クラスのちからを生かす教室で実践するプロジェクトアドベンチャー』みくに出版

～体験学習のサイクルの四つの段階～

コルブの示す体験学習のサイクルの構想図と4つの段階を次に示します。

段階	内容
①「実体験」 『やってみる』	体験してみる，関わる，実践してみるという段階。
②「ふりかえりと観察」 『何が？』	ふりかえり 今の体験で何が起きていたのか，何が発言されていたのか，誰が何をしていたのか，事実を導き出す段階。その場で起きたことが重要なこと，学びの種になるようなことが起きていたとしても，その事実を認識しなくては何も起こらないため，事実の再認識は学びの糸口となる重要なステップである。
③「概念化・一般化」 ＝意味付け 『だから？』	前段階の事実認識に関する意味付けを行う段階。そこにいる人たち（グループ）によって，意味付けされ，感じたこと考えたことはその人たち独自のものになり，いわゆる抽象概念の形成ということもできます。ここで，学ぶ側にはこれは自分に起こったことであるという学びの所有化を促すステップである。
④「試験・応用」 ＝アクションプラン 『それで， どうする？』	前の段階までで事実を認識し，どのような意味をもつか考えた学びを次にどう生かすかを考える段階。もし事実が必ずしも肯定的な結果ではなかったとき，この「それで，どうする？」ということに触れなければ，後悔や過ぎ去ったことについて未消化のまま終わってしまうかもしれないため，経験を基に，次はどうするのかのアクションプラン（行動計画）を立てることが，学ぶことであり，欠かすことのできない大切なステップである。



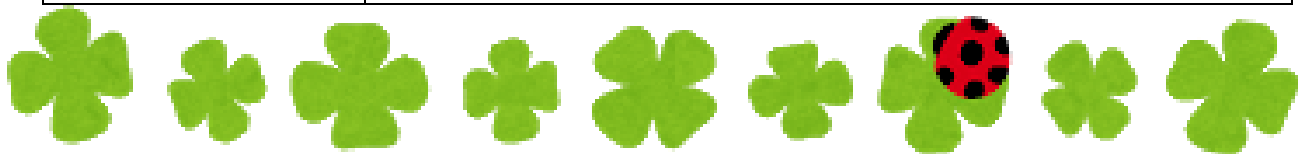
これらのことから，本研究では，活動を重視することで振り返りを充実できることから，体験学習のサイクルを体験活動サイクルとし，「実体験」「ふりかえりと観察」「概念化・一般化」「試験・応用」の四つの段階で体験活動を振り返る循環過程と定義します。また，四つの段階実施後に，再び「ふりかえりと観察」「概念化・一般化」「試験・応用」という三つの段階に取り組むことが気付きや学びを生み出す上で効果的であることから，三つの段階を合わせてふりかえりと呼ぶこととします。



～ふりかえりの重要性と考え方～

PAJ（2013）は、ふりかえりの重要性と考え方について、次のように述べています。

重要性	考え方
ふりかえりの大切さ	ふりかえりは未来に向かって確実に成長していくために欠かすことのできない大切なものである。
体験と知識がつながる	ふりかえりで体験と知識の新たなつながりを見付けることによって、ほかの体験でも知識を活用するきっかけが生まれる。
注目！ 「いいね」の確認・強化・普及	よかったところに注目することによって、ふりかえりでの気づきや学びを肯定的に受け取り、よい行動は強化され、仲間に普及していく。 
「感情」と「事柄」の両面から現状を知る	具体的な根拠（実際の体験）をもとにふりかえり、それぞれの現状を知ることができることによって、次の体験をより具体的に考えることができるようになる。
ふりかえりで仲間と学び合う	多様な仲間とともにふりかえりを行うことは自分自身の気づきや学びの機会であると同時に、仲間に気づきや学びを提供する機会となる。
体験とふりかえりでサイクルがまわる	ふりかえりを繰り返していくことで、「体験をふりかえり、次の体験に生かす」という学び方を身に付けることができる。
ふりかえりは「問いかけ」で始まる	「問いかけ」で始まるふりかえりは、子供たち自身が学びの主体となって、様々な場面において自ら学ぶことができるようになる大切な一歩である。



これらのことから、体験活動サイクルを活用することで、体験から行動変容する勇気を得ることやさらなる気づきや学びにつなげることができると思います。



しかし、小学生の褒め合いをイメージすると・・・「色々してくれてうれしかったです。」「みんなでできて良かったです。」など、抽象的なものばかりで、一人一人のよさに着目するふりかえりはなかなか出てきそうにありません。



そこで、次頁から説明する「24の強みリスト」を活用します！

～「24 の強みリスト」の活用～

足立啓美・鈴木水季・久世浩司（平成 26 年）は、ほかの人から見た自分の強みを教えてもらうことによって、自分では気付いていなかった強みが見付かったり、どうしてその強みを感じるのかという理由も合わせて教えてもらうことで、「こんなふうに見ていてくれていたんだ」「こんなところをよいと思ってくれていたんだ」とよく知ったりすることができ、ポジティブな感情が高まり、友だちとの関係が深まる効果があると述べています。

また、心理学の分野における、強みを見付けるための診断テスト「VIA-IS」から「強みとしての特性」を活用し、動物のイラストを用いた、「24 の強みリスト」を作成しています。

本研究では、「24 の強みリスト」を活用することは、児童に互いの強みに気付かせ、ポジティブな感情を高めるために有効な手立てと考えます。



これらのことから、体験活動サイクルを活用することで、体験から行動変容する勇気を得たり、気付きや学びにつなげたりできると考えます。さらに、体験活動サイクルに「24 の強みリスト」を組み合わせることで、児童が、互いの強みやよさに気付き、認め合う「承認」の効果をより高めることができると考えます。

「24 の強みリスト」

きみの強みはどんなところかな？

こうきしん 好奇心

わしの名前は、「かしこイルカ」！知っていることを増やすのが好きなんじゃ。みんなも、新しいことを学ぶとワクワクせんか？

そうそうせい 創造性

わたしの名前は、「くじゃくリエイティブ」。新しいものを考えることが得意なので、アイデアを出す時はわたしにお任せを～！

たいきょくかん 大局観

わしの名前は、「ワシが見ちゃる」。全体を見て荒を見通す方があるんじゃ。いろいろな意見も取り入れて、アドバイスもできるぞ。

こうがくしん 向学心・がくしゅういよく 学習意欲

ぼくの名前は、「知りたいでチュー」！いろいろなことに興味をもって、積極的に情報を集めちゃろぞ～！

ねつい 熱意

おれの名前は、「熱意もっトラー」！何事にも全がだー！やっていることを、いい加減に終わらせるなんて、自分が許せないぜー！

ちてきじゅうなんせい 知的柔軟性

わたしの名前は、「うそつかん笑」。約束は守るし、真実を話します。もちろん、自分の行動にも責任を持っていますよ。

にんだいりよく 忍耐力

ぼくの名前は、「耐え耐えカメ」。始めたことは必ず最後までやり遂げるよ。困ったことに会っても、粘り強く前に進むんだ！

せいじつ 誠実さ

わたしの名前は、「三宅猫ホームズ」。いろいろなことをじっくり考えて確かな証拠を見つけながら答えを出すぞ。

参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

ゆうかん
勇敢さ



わたしの名前は、「愛じょうサギ」。人と同じ気持ちになって物事を考えたり、悪いやりの気持ちを大切にしたりしているわ。だから、人と仲良くするのが得意なの♡

あいじょう
愛情



わたしの名前は、「ひるまゝササビ」よ。難しいことにひるまずに立ち向かえるし、誰かの役割にあっても自分を信じて正しいことを言い続けるわ。

こうへい
公平さ



オレ様の名前は、「一匹オオカミ」じゃなく、「協力オオカミ」だ！グループの中で自分のやるべきことや役割をしっかりと果たすぜ！

チーム
ワーク



わたしの名前は、「法律フクロウ」。公平、正義にしたがって、みんなに平等に行動するホー。かたよった判断は絶対しないホー。

だいじん
対人
かんけいりよく
関係力



ぼくの名前は、「仲間いっパサ」。相手のことも自分のことも大切に、どんな人ともうまくつきあうことができるんだ！

リーダー
シップ



わたしの名前は、「引っ張ライオン」。グループのメンバーが活動しやすいように話し合いを引っ張ったり、みんなが仲良くできるように、サポートするのが得意だぞ。

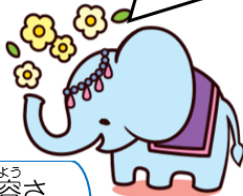
わたしの名前は、「優しいやりアルパカ」。親切にしたり、人のためによいことをしたりするのが好きなの。人助けや人のめんどろをみてあげるのって楽しいでしょ？

おも
思いやり



ぼくの名前は、「許すソウ〜」！間違いや失敗をすることは誰にでもあるんだソ〜。やり直すチャンスをあけて、仕返しなんかしないソ〜。

かんよう
寛容さ
ゆるす心



じせいしん
自制心



ぼくの名前は、「考えて行動オコジョ」。注意深く選んで、失敗したり危険な目にあったりしないようにする。後悔しないように、慎重に行動する。

しりょうか
慮慮深さ



ぼくの名前は、「おさえるペン」！自分の気持ちや行動をコントロールして、ルールやマナーを守るペン！悪いことが起こっても、感情をおさえるペン！

つつし
ひか
慎み深さ
けんきよ
謙虚さ



わしの名前は、「自分ひとりでウツシッ」。人に自慢しなくても、自分のいいところは自分が知っていればいいんだモ〜。

わたしの名前は、「感謝シマリス」。よい出来事に目を向けて、それに感謝する気持ちをもつし、小さなことも「ありがとう」と伝えるの。

かんしゃ
感謝



きぼう
希望



わたしの名前は、「いいものを見つけよう」。楽しいものや優れているものを見つけ、そのすばらしさを認めたり褒めたりしているわ。

しんびがん
審美眼

美しいものや
よいものを
見つける力



わたしの名前は、「夢みるペガサス」。明るい未来を思い描いて、一生懸命努力すれば、きっと望みはかなうと信じているの！

スピリチュ
アリティ



ぼくの名前は、「シャーマンヘビ」。自分がとても広い世界で生きていることを感じ、高い目標をもって生きているんだよ。

ぼくの名前は、「笑わせてくださる」！笑いや遊び心って大切だよね〜！毎日、面白いことをして、みんなを明るく、笑わせるぞ〜！

ユーモア



～目的別の２種類の体験活動サイクル～

本プログラムでは、年長者の自己有用感の獲得に効果的な異学年交流の実施に加え、体験からより効果的な学びを獲得させるための体験活動サイクルを２回活用します。１回目をふりかえりＡ、２回目をふりかえりＢとし、ふりかえりＡでは、実体験後に、活動についての自分自身の気づきや学びを話し合わせ、行動変容する勇気を得るふりかえりを実施します。ふりかえりＢでは、実体験後に、具体的に褒め合うための手立てである「24の強みリスト」を活用させ、児童が互いの強みやよさを具体的な姿から見付けるふりかえりを実施することとします。

体験活動サイクル（ふりかえりＡ）

行動変容する勇気を得るふりかえり

① 「実体験」
やってみた

② 「ふりかえりと観察」
どんなところ（行動や言動）
がよかったの？

③ 「概念化・一般化」＝意味付け
そこからどう考えたの？
どう感じたの？

④ 「試験・応用」＝アクションプラン
よかったところを次の体験でも使ってみよう！

ふりかえりＡ

体験活動サイクル（ふりかえりＢ）

互いの強みやよさを具体的な姿から見付けるふりかえり

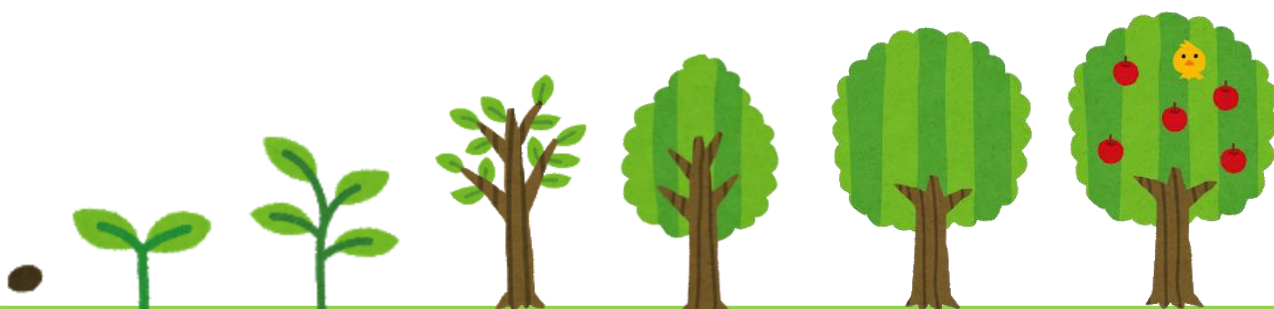
① 「実体験」
やってみた

② 「ふりかえりと観察」
どんなところ（行動や言動）
がよかったの？

③ 「概念化・一般化」＝意味付け
「24の強みリスト」のどの動物に当てはまる
と思う？

④ 「試験・応用」＝アクションプラン
よかったところを次の体験でも使ってみよう！

ふりかえりＢ



(4) プログラム

学習の流れ、特別活動の学習過程、異学年交流の効果をもつ三つのポイント、体験活動サイクルの活用の4本柱で構成し、学習の流れ及び、それぞれの柱における留意点を示したプログラムを示します。

★：体験活動サイクル活用場面

活動を支える教職員の
指導・支援と留意点の具体例

学習の
流れ

【事前指導（年長者）】

- ・異学年交流の課題を知る。
- ★**実体験1** **ふりかえり1**
- ★ふりかえりAを体験する。
- ・異学年交流に向けて、約束事を話し合い、決める。
- ふりかえり2**
- ★ふりかえりBを活用して本時をふりかえる。

児童の意欲を高め、
自信をもたせる



学習特別
過程と
内容

○自主的・実践的に取り組む

- ・集団の中で人間関係が築かれることに伴い、児童間に自主的、実践的な取組を促す相互作用が活発に行われるよう支援する。
- ・話し合いを生かして意思決定し、粘り強く取り組むことができるように指導する。
- ・意図的に共通の問題を提示し、その解決を図るために計画的に指導する。



→体験活動サイクルの体験

- ・次時に見通しがもてるよう、体験活動サイクルを体験する時間を設定する。
- 約束事の話し合い
- ・安心してスムーズに交流できるよう、交流のルールを約束事として決めさせる。

異学年
交流の
効果を
あげる
ポイント

○関わる喜びが獲得できる活動の設定

- ・教師が「やらせたい」ではなく、児童が進んで「やりたい」と思う活動を設定する。

○年長者が主体的に取り組める活動

- ・リードする年長者が主体的に企画して取り組めるよう、十分な準備の時間を確保する。



○全教職員が適切な対応ができる仕組み

- ・児童に関わり合う喜びを感じ取らせるというねらいを確認する。

→成長の想像

- ・「やりたい」気持ちを引き出すために、こんな自分に成長したいという交流後の姿を想像させる。

→準備時間の確保

- ・交流までの日程・授業中・休憩時間・家庭学習等の時間を活用し、準備時間を確保する。

→事前の教職員連携

- ・適切な指導・支援を行うため、事前に体験活動サイクルや異学年交流のポイントを共有する。

体験
活動
サイ
クル
の
活
用

○体験活動サイクルの活用

（「いいね」の確認・強化・普及）

行動変容する勇気を得るふりかえり

①「**実体験**」
やってみた

②「**ふりかえりと観察**」
どんなところ（行動や言動）
がよかったの？

ふりかえりA

③「**概念化・一般化**」=意味付け
そこからどう考えたの？
どう感じたの？

④「**試験・応用**」=アクションプラン
よかったところを次の体験でも
使ってみよう！

互いの強みやよさを具体的な姿から見付けるふりかえり

①「**実体験**」
やってみた

②「**ふりかえりと観察**」
どんなところ（行動や言動）
がよかったの？

ふりかえりB

③「**概念化・一般化**」=意味付け
「24の強みリスト」のどの動物
に当てはまると思う？

④「**試験・応用**」=アクションプラン
よかったところを次の体験でも
使ってみよう！

→価値付ける

- ・無自覚な児童の行為を価値付けし、自己有用感を認識できるような声掛けを行う。

→褒め合うふりかえり

- ・授業で交流した児童と褒め合わせる活動を行い、自己肯定感を高めさせる。

→体験活動サイクルの掲示

- ・次時への見通しがもてるように、授業後に体験活動サイクルの図や「24の強みリスト」を掲示しておく。

学習の流れ	展開	活動を支える教職員の指導・支援と留意点の具体例
	【異学年交流】 ・アイスブレイクを行う。（自己紹介や簡単なゲーム） 実体験 1 ・異学年で課題に取り組む。 ふりかえり 1 ★ふりかえり A を活用し、前半の活動をふりかえる。 実体験 2 ・異学年で課題に取り組む。 ふりかえり 2 ★ふりかえり B を活用し、本時の活動をふりかえる。	児童の活動を見守る 
学習過程と内容	○様々な集団活動 ・自分や他者のよさや可能性に気付けるように、構成が異なる集団活動を仕組む。 ○互いのよさや可能性を発揮しながら ・他者の意見も受け入れつつ自分の考えも主張できるように、異なる意見や考えを基に、様々な解決の方法を模索したり、折り合いをつけたりさせる。	→約束事の掲示・グループの目標 ・共同的な集団活動にするために、約束事やグループの目標を掲示しておく。 →年長者一人一人の役割 ・年長者に、グループ活動がうまくいくための自分の役割を意識して行動させる。 →年少者の手本になる工夫 ・年長者に、年少者を喜ばせる言葉や行動を意識させ、活動で実践させる。
異学年交流の効果をもたげよう	○関わる喜びが獲得できる活動の設定 ・児童が楽しいと感じられる活動を中心に構成する。 ○年長者が主体的に取り組める活動 ・リードする年長者に主体的に取り組ませ、自信へつなげさせる。 ○全職員が適切な対応ができる仕組み ・年長者に自分の役割を自覚させ、年少者のお手本になるように支援する。 	→アイスブレイクの工夫 ・年長者がリードでき、関わる喜びを感じられる簡単なゲームや自己紹介を導入として取り入れる。 →年少者に褒めさせる ・年長者に感謝の気持ちを伝える場を設定する。年少者には、思いを積極的に届けさせる。 →意図して見守り、価値付ける ・年長者が年少者の手本となる姿を意図して見守り、価値付ける。児童が輝く姿を見逃さず、声を掛ける。
体験活動サイクルの活用	○体験活動サイクルの活用 (「いいね」の確認・強化・普及) 行動変容する勇気を得るふりかえり ①「実体験」 やってみた ②「ふりかえりと観察」 どんなところ（行動や言動）がよかったの？ ③「概念化・一般化」=意味付け そこからどう考えたの？ どう感じたの？ ④「試験・応用」=アクションプラン よかったところを次の体験でも使ってみよう！ ふりかえり A 互いの強みやよさを具体的な姿から見付けるふりかえり ①「実体験」 やってみた ②「ふりかえりと観察」 どんなところ（行動や言動）がよかったの？ ③「概念化・一般化」=意味付け 「24の強みリスト」のどの動物に当てはまると思う？ ④「試験・応用」=アクションプラン よかったところを次の体験でも使ってみよう！ ふりかえり B	→体験活動サイクルの掲示 ・有効にふりかえりができるように、体験活動サイクルの図や「24の強みリスト」を掲示しておく。 →実体験→ふりかえり→実体験…のサイクル ・よい行動が強化・普及されたり、よさを褒める機会が複数回確保されたりするよう、体験の途中にふりかえりを入れる。 →ふりかえりの充実・褒め合い ・有効にふりかえりができるように、評価カード、チェックシート、感想記入票など、工夫したアイテムを活用する。

学習の流れ	終末 【異学年交流】 - ICTを活用したこれまでの学習の振り返りを行う。 (写真、動画等) 実体験Ⅰ - 成果物を発表する。 ふりかえりⅠ ★ふりかえりAを活用し、グループで活動後の気持ちを共有する。 ふりかえりⅡ - 年少者から年長者に手紙を渡してもらう。 振り返り - 題材全体を振り返る。	活動を支える教職員の指導・支援と留意点の具体例 児童の活動を価値付ける
学習過程と内容	○集団や自己の生活上の課題を解決する 様々な集団活動を通して集団や個人の課題を見だし、解決するための方法や内容を話し合っ、合意形成や意思決定をするとともに、それを協働して成し遂げたり、強い意志をもって実現したりできるように支援する。	→グループでの目標を思い出させる - 共同的な活動の中で、よりよい人間関係を築けたかふりかえるために、集団活動の目標を思い出させる。 →次に生かすことを意識させる - 話し合い決めたことや、友だちと活動したことが、今後の自分の生活に実践として生かせることを意識させる。
異学年交流の効果をあげるポイント	○年長者が主体的に取り組める工夫 - 年少者が書いた交流の成果を手紙にまとめさせ、年長者に届けることで、ふりかえりに役立てさせる。 ○全職員が適切な対応ができる仕組み - 年長者が一生懸命行動したことが年少者の役に立っと感じ取れるように支援する。 - 年少者の感謝やあこがれの気持ちを大切にし、成長につながるように支援する。	→年少者からの手紙 - 感謝の気持ちを年少者から年長者に手紙で届けさせることで、年長者の自己有用感を高めるとともに、自己を見つめ、ふりかえることに役立てられるようにする。 →意図して見守り、価値付ける - 児童が、活動からふりかえった内容や今回学んだこと（自分の強み等）を実生活に生かしていくことができるように、学びを日常へつなげることの大切さを児童に伝える。
体験活動サイクルの活用	○体験活動サイクルの活用 (「いいね」の確認・強化・普及) 行動変容する勇気を得るふりかえり ①「実体験」 やってみた ②「ふりかえりと観察」 どんなところ（行動や言動） がよかったの？ ③「概念化・一般化」＝意味付け そこからどう考えたの？ どう感じたの？ ④「試験・応用」＝アクションプラン よかったところを次の体験でも使ってみよう！ ふりかえりA	→実体験→ふりかえり→実体験…のサイクル - よい行動が強化・普及されたり、よさを褒める機会が複数回確保されたりするよう、体験の途中にふりかえりを入れる。 →ふりかえりの充実・褒め合い - 有効にふりかえりができるよう、評価カード、チェックシート、感想記入票など、工夫したアイテムを活用する。

自己有用感の向上

※プログラム実施後も、自己有用感を維持する取組を継続することが重要です。

3 プログラム活用例 (第5学年及び第3学年)

(1) 題材について

題材名



あったか言葉を伝えよう！

～みんなでつくろう中央っ子ダンス～
学級活動(2)「イよりよい人間関係の形成」



対象

◆第5学年児童

◆第3学年児童

目標

異学年と協力して、オリジナルダンスを作る体験活動を通して、互いのよさを見付け、自己理解を深め、協力し合って温かな人間関係を形成しようとする態度を養うことができる。

指導計画

学習の流れ		学習活動
導入	1時	・体験活動サイクルを体験する。 ・オリジナルダンスづくりに向けた準備（約束事づくり）をする。
	家庭学習	・オリジナルダンスのアイデアを考える。
展開	2時	・3年生とオリジナルダンスづくりをする。
	家庭学習	・2回目のオリジナルダンスづくりに向けた準備（関わり方の工夫や役割分担）を考える。 ・オリジナルダンスのアイデアを考える。
	朝の会	・学級で、2回目のオリジナルダンスづくりに向けての決意交流をする。
	3時	・3年生とオリジナルダンスづくりをする。
終末	4時	・3年生とオリジナルダンスを鑑賞する。 ・活動の振り返りをする。
事後	家庭学習	・3年生への手紙を作成する。
	交流会	・3年生へ手紙を渡す。



(2) 授業例・ワークシート

学級活動(2)「イよりよい人間関係の形成」

題材 あったか言葉を伝えよう

～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

本題材のねらい

異学年と協力して、オリジナルダンスを作る体験活動を通して、互いのよさを見付け、自己理解を深め、協力し合っ
て温かな人間関係を形成しようとする態度を養うことができるようにする。

導入 (1 / 4 時)

※第5学年のみ

導入

①昨年度つくったダンス動画を見て、楽しかった想いを想起する。



みんなと合わせておどきることができてうれしかった。



学年全員でおどきって楽しかったな。

5年生

②異学年交流の課題を確認する。

3年生と楽しく中央っ子ダンスをつくるための準備をしよう！

3年生を安心させる約束事
必要なこと (喜んでくれること) 必要ないこと (悲しませること)



展開

③交流後になっていたい成長した自分(姿・気持ち)を想像する。



この交流が終わったら自分は、だれにでもやさしく、中心的存在でみんなを引っ張れる人になりたいです。



この交流が終わったら自分は、グループのみんなをまとめられる自分になっていたいです。

5年生

④体験活動サイクルを体験する。

実体験 無人島脱出ゲーム

無人島脱出ゲーム

あなたのグループは、船旅の途中で、無人島についてしまいました。みんなが生きて帰るためには、どうすればよいでしょうか。つぎの□の中のもの10種類を使って、何とかして助けをよぶか、自力で脱出するかしてください。

そのときに、必要な順に番号を付けてください。また、どうしてそう思ったのか、理由も書いてください。ただし、無人島は周囲8km、気温は昼にはせし42度、夜にはせし5度になります。一番近い島までは、直線でも20kmあります。

引用：宮川八蔵(1999年)『図説 みんなが楽しいゲーム・集会活動』小学館

順位	品物	理由
	かがみ	
	水6L	
	のこぎり	
	ビニールひも	
	おにぎり1つ	
	きがえのシャツ	
	うきぶくろ3つ	
	けい帯電話1こ	
	ストーブ	
	毛布人数分	
	単3かん電池10こ	
	ライター	
	バター2kg	
	チョコレート10箱	

ふりかえりA

自分や友だちのよかったところをふりかえる。

⑤第3学年児童と交流する時の約束事を決める。



やさしさや声かけは必要だけど、自分が言われていやなことや悪口は必要ない。



「上手だね!」「すごい!」などのほめる言葉は必要だけど、「ちゃんとやって。」「違う。」などのきずつける言葉は言わない。

5年生

終末

⑥**ふりかえりB**

本時の授業をふりかえる。



A君は、「こうしたらいんじゃない?」とじっくり考えて意見を言っていたので、三毛猫ホームズ(知的柔軟性)だと思ったよ。



Bさんは、一生懸命学んでいたし、積極的にみんなをまとめるために行動してくれていたから、かしこいカ(向学心・学習意欲)と引っ張りオン(リーダーシップ)だと思ったよ。



5年生

参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

家庭学習

◆第3学年児童との交流に向けて、準備をする(アイディア、声掛け)。



中央っ子ダンスに入れるダンスを考えていきたい。



あったか言葉をたくさん集めておきたい。



約束事に書いたことを守って、3年生ががんばるように意識したい。



自分の考えたことをグループで伝えるのが大事だと思うから、練習していきたい。



話し合いをどうやって進めるか考えてきたい。

5年生



あったか言葉で伝えよう！～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

5年 組 番 名前 ()

めあて

見通し



【今日の流れ】

- ① このプロジェクトが大成功に終わったとき、どんな自分（姿・気持ち）になっている（いたい）か考える。
- ② 「あったかとどけタイム」というふりかえりを体験する。
- ③ 3年生と交流する時の約束事を決める。
- ④ 「あったかアニマルとどけタイム」と感想で授業をふりかえる。

考え1

この交流が終わったら自分は、

体験

「あったかとどけタイム」を体験しよう！（無人島脱出ゲーム）

考え2

3年生と交流する時の約束を話し合って決めよう！

必要なこと（喜んでくれること）	必要ないこと（悲しませること）
-----	-----
-----	-----
-----	-----

ふりかえり

「あったかアニマルとどけタイム」

() さん・くん

★その人のよかった言葉・行動を思い出して書こう！

★その人の今日の言葉や行動に合う動物を○でかこもう！



参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

() さん・くん

★その人のよかった言葉・行動を思い出して書こう！

★その人の今日の言葉や行動に合う動物を○でかこもう！



参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

★今日の授業で学んだことや感じたことを書きましょう。

宿題

3年生との交流は 月 日 () です。それまでに準備をしっかりと、自信をもって交流できるようにしておきましょう（学校で友だちと話してもいいです。家でノートにメモして来てもいいです。）。

考え3 5年生として準備してきたらいいと思うことを考えよう。

題材 あったか言葉を伝えよう

～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

本題材のねらい

異学年と協力して、オリジナルダンスを作る体験活動を通して、互いのよさを見付け、自己理解を深め、協力し合っ
て温かな人間関係を形成しようとする態度を養うことができるようにする。

展開 (2・3／4時)

導入

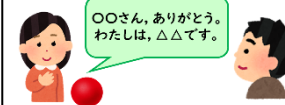
①アイスブレイクの活動を行う。

【2／4時】

・ネーム遊び(自己紹介)

まずは、じこしょうかい!

④うけとった人は、「〇〇さん、ありがとう。わたしは、△△です。」と自分の名前を言って、次の人にボールをまわします



・7-11 ゲーム

7-11ゲーム

④たした数が7になれば、ゲームクリア!

1 + 3 + 2 + 1



【3／4時】

・数まわしゲーム

数まわしゲーム

②ただし、言ってはいけない数字があります

例えば...3の段!



②本時のめあてを確認する。

5年生と3年生で楽しく中央っ子ダンスをつくろう!

展開

③異学年グループでオリジナルダンスをつくる。

実体験1 ダンスづくり



ふりかえりA

自分や友だちのよかったところをふりかえる。



【1回目】あまりにもできなかった。でも、3年生が色々な意見を出してくれてうれしかった。
【2回目】3年生からも意見をきけたし、自分の意見も積極的に言うことができて、対人関係力が上がったかなと思った。

5年生がアイデアをたくさん出してくれて、すぐにグループのダンスが決まったからうれしかった。できないところはていねいに教えてくれて、ダンスも上手な5年生をすごいと思った。



実体験2 ダンスづくり



【3／4時】動画撮影



終末

④**ふりかえりB**

本時の授業をふりかえる。

ふりかえり 「あったかアニマルどけタイム」

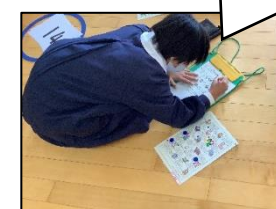
() さん・くん

★その人のよかった言葉・行動を思い出して書こう!

★その人の今日の言葉や行動に合う動物を○でかこう!

好奇心	向学心	創造性	大局観	知的柔軟性	誠実さ	熱意	忍耐力
勇敢さ	愛憎	対人関係力	思いやり	公平さ	チームワーク	リーダーシップ	責任感
自制心	思慮深さ	謙虚さ	感謝	希望	審美眼	スピリチュアリティ	ユーモア

参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会



A君は、みんなが楽しめる面白いダンスを考えていたので、笑わせてくたサル(ユーモア)が合うと思います。



参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

家庭学習

【2／4時実施後】

◆ダンスづくりがスムーズにいくように、準備をする。(第5学年)
◆ダンスのアイデアを考える。(第3学年、第5学年)

朝の会

【3／4時実施前】

◆ダンスづくりで、自分が頑張ろうと思うことをクラスで発表し合う。(第5学年)

第3学年

【3／4時実施後】

◆第5学年児童へ感謝の気持ちを手紙に表す。



書き溜めたワークシートの活用

あったか言葉で伝えよう！～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

年 組 番 名前 ()

めあて 5年生と3年生で楽しく中央っ子ダンスをつくろう！

見通し



【今日の流れ】

- 1 自己紹介・ゲームをする。
- 2 グループの目標を決める。
- 3 ダンスづくりをする。
- 4 授業をふりかえる。

目標

グループの目標を決めよう！

ふりかえり1 「あったかアニマルとどけタイム」

○グループの友だちはどんな動物かな？

(5年生は3年生の友だちを，3年生は5年生の友だちを書きましょう)

() 年 () さん・くん

★その人のよかった言葉・行動を思い出して書こう！

★その人の今日の言葉や行動に合う動物を○でかこもう！



() 年 () さん・くん

★その人のよかった言葉・行動を思い出して書こう！

★その人の今日の言葉や行動に合う動物を○でかこもう！



参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

ふりかえり 2 今日の授業で学んだことや感じたことを書きましょう。

★3年生は、5年生に言われてうれしかった言葉やしてもらってうれしかったことを書きましょう。
★5年生は、自分がこの1時間で3年生のためにできたことや次の時間にがんばりたいことを書きましょう。

★次回の活動日は、 月 日 () です。5年生は、準備をお願いします！3年生は、5年生ががんばって準備してくれるので、楽しみにしておいてくださいね！

あったか言葉で伝えよう！～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

年 組 番 名前 ()

めあて 5年生と3年生で楽しく中央っ子ダンスをつくろう！

見通し



【今日の流れ】

- 1 ゲームをする。
- 2 ダンスづくりをする。
- 3 できたダンスの動画をさつえいする。
- 4 授業をふりかえる。

ふりかえり1 「あったかアニマルとどけタイム」

○グループの友だちはどんな動物かな？

(5年生は3年生の友だちを, 3年生は5年生の友だちを書きましょう)

() 年 () さん・くん

★その人のよかった言葉・行動を思い出して書こう！

★その人の今日の言葉や行動に合う動物を○でかこもう！



参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

() 年 () さん・くん

★その人のよかった言葉・行動を思い出して書こう！

★その人の今日の言葉や行動に合う動物を○でかこもう！



参考：一般社団法人日本ポジティブ教育協会

ふりかえり 2 今日の授業で学んだことや感じたことを書きましょう。

★3年生は、5年生に言われてうれしかった言葉やしてもらってうれしかったことを書きましょう。
★5年生は、自分がこの1時間で3年生のためにできたことや次の時間にがんばりたいことを書きましょう。

★ 月 日 () は、5年生と3年生合同で行う、最後の時間です。
できたダンスをみんなでかんしょうしましょう！

あったか言葉で伝えよう！～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

3年 組 番 名前 ()

めあて 5年生にひみつの手紙を書こう！

見通し



【今日の流れ】ひみつの手紙を書く！

- ダンスづくりで、5年生は、どんなことをしてくれたり、言葉をかけてくれたりしてくれたかな？
- いっしょに活動してどんなことがうれしかったかな？

〜

〜

〜

〜

〜

〜

〜

その人に一番
合う動物の
シールをはって
あげましょう

終末（4／4時）

事後指導

導入

①めあてを確認する。

完成した中央っ子ダンスを鑑賞し、学習を
ふりかえろう。



展開

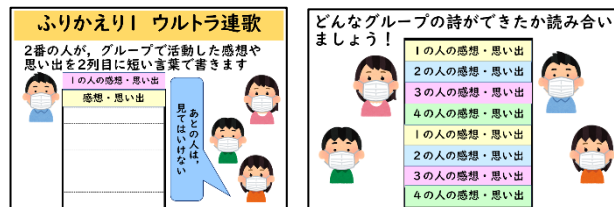
②完成したダンスの動画を見る。

③完成したダンスを全員で踊る。
実体験 中央っ子ダンス



④これまでのグループ活動をふりかえる。

ふりかえりA ウルトラ連歌ゲーム(詩づくり)



⑤第3学年児童からのサプライズ。



終末

⑥振り返り

本題材の授業を振り返る。



ちょっとしたことでも3
年生がすぐにほめてくれ
るのでとてもうれしかった。

友だちをなくしたら自分
はどうなるのだろう？と
考えた。理由は、友だち
がいるから協力してダン
スをつくれたから。友だ
ちがいなければ何もでき
ないし、友だちがいるか
らこそ、今の自分がいる
と思った。友だちは一生
の宝物だと感じた。

今回は、友だちが私のい
いところを見付けてくれ
たので、私も友だちのい
いところを見付けていき
たい。

5年生

【交流会の運営】



交流会を運営する第5学年児童



第5学年児童からの手紙を読む第3学年児童

自己有用感を維持する取組



完成したダンスを鑑賞する保護者等



児童一人一人に配付した「24の強みリスト」

あったか言葉で伝えよう！～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

年 組 番 名前 ()

めあて 中央っ子ダンスをかんしょうし、学習をふりかえろう！

見通し



【今日の流れ】

- 1 完成したダンスをかんしょうして、みんなでおどる。
- 2 グループで「ウルトラ連歌ゲーム」をする。
- 3 ????
- 4 授業をふりかえる。

活動

①完成したダンスをかんしょうしよう！

②ダンスをみんなでおどろう！

ふりかえり1

ウルトラ連歌ゲーム

ふりかえり2

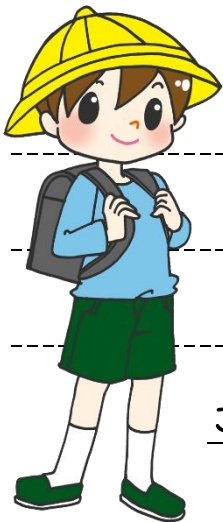
?????

第3学年児童が、第5学年児童のために、事前に用意しておいた感謝の手紙をサプライズで届ける時間。

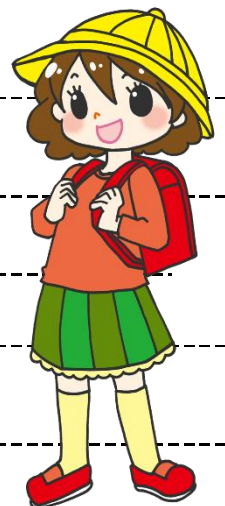


ふりかえり3

自分のこれからの友だちとのかかわり方で大切にしたいと思うことを書きま
しょう。



この授業で学んだことや感じたことを書きましょう。



あったか言葉で伝えよう！～みんなでつくろう中央っ子ダンス～

5年 組 番 名前 ()

めあて 3年生にお礼の手紙を書こう！

見通し



【今日の流れ】ひみつの手紙を書く！

- ダンスづくりで、3年生は、どんなことをしてくれたかな？
- いっしょに活動してどんなことがうれしかったかな？

～

その人に一番
合う動物の
シールをはって
あげましょう

掲示物

必要なこと

(喜んでくれること)の一部

- ・褒める
- ・アドバイス
- ・応援する
- ・「いいね。」
- ・「ありがとう。」
- ・「上手だね！」
- ・「すごい、すごい！」

第1時で
第5学年児童が作成した

約束事



必要ないこと

(悲しませること)の一部

- ・怒る
- ・5年生だけで進める
- ・傷つくことを言う
- ・「ちゃんとやって！」
- ・「なんでできないの？」
- ・「ダメだね。」
- ・「めんどくさい。」

＜約束事＞⁵⁻¹

必要なこと (喜んでくれること) 必要ないこと (悲しませること)

やさしい
いいね
ほめ言葉
声をかけ合う
アドバイス
ありがとう
協力する
応援する
感謝
親切
おれ
失敗しても
ぶらな

「そうぞう！」
「上手だね！」
「がんばって！」
「すふすふ！」
「あと少し！」
「がんばろう！」
「やるじゃん！」
「さばい！」
「たべえええ！」
「できる？」

「へたかどし」
「めんどうくさい」
「ささどやあ」
「おどすこし」
「かわいさ」
「おどすこと」
「どうかん」
「どうかんやえ」
「えんじとんかん」
「えんじとんかん」

えんじとんかん
自分たちに話す、すめる
ななめとんかん？
「ちゃんおどて！」
「知らん」
「だめ、たばれ」
「早おぼえろ！」

2020/10/27

＜約束事＞⁵⁻²

必要なこと (喜んでくれること) 必要ないこと (悲しませること)

やさしく言う
ありがとう
ほめてあげる
なくさぬ
はげます
(だいふく)
声かけ
リターンズ
とる
ムリせぬ
にんする
ゆべり登る

喜ばせる
楽しい感じ
「がんばろう！」
「いっしょにやろう！」
「よかよ！」
「すふすふ！」
「うい！」
「す！」
「うい！」
「す！」
「うい！」
「す！」

悪口たの口
も体たの口
行重か自分がまわって
まし、たぬい、したうち
あいてのことを考えない
おる、ルルを守らない
きびしく言う、ほておく
責任感のない行動
「はあ？」
「へえ？」
「なんでなん？」

2020/10/27

児童玄関
各階段踊り場に掲示した

「24の強みリスト」



児童に提示した

体験活動 サイクル

あったかとどけタイム

他でも
生かせ
ない
かな？

ダンス
づくり

だれが
何を
した？
言った？

よかった？
次、どうする？

何が起きた？

それで、
どうする？

だから？
どう思った？

気持ちは？

参考：プロジェクトアドベンチャージャパン(PAJ) (2013):『クラスのちからを生かす教室で実践する
プロジェクトアドベンチャー』みくに出版

