

7	西春	清須市立桃栄小学校	エイヨウ タクヤ 永用 拓也
分科会番号	1 2	分科会名	自治的諸活動と生活指導（小学校）

自己指導能力を身につけた児童の育成

— 学級での自発的・自治的な活動を通して —

1 主題設定の理由

令和4年に改訂された生徒指導提要の中で、生徒指導の目的を達成するためには、「児童生徒一人ひとりが自己指導能力を身につけることが重要」とされている。また、自己指導能力とは、「主体的に問題や課題を発見し、自己の目標を選択・設定して、この目標の達成のため、自発的、自律的、かつ、他者の主体性を尊重しながら、自らの行動を決断し、実行する」ことで獲得することができると示されている。

本学級（5年生 22人）では、困っている児童を見かけたら積極的に助けようとしたり、学級のリーダー決めに多くの児童が立候補したりするなど、学級活動へ前向きに参加しようとする児童の姿が多くみられる。一方で、些細なことについても教師に「～していいですか」と聞く場面がみられ、決断することや自ら考えて行動することを苦手としている児童も多い。これは、今までの学校生活の中で、集団で問題解決に当たる場や、自己決定の場が少なかったことが一因であると考えられる。

そこで、学級での自発的・自治的な活動を行うことで自己指導能力を身につけた児童を育成したいと考え、本実践を行った。

2 研究の仮説

児童が主体となって学級の問題や課題を考えさせたり、解決にむけて取り組む場を設定したりすることで、児童の自己指導能力を高めることができるだろう。

3 研究の手だて

- （1）手だて① 学級の課題を考え、解決策を話し合う場の設定
 - ア クラス会議
 - イ 自治的な組織づくり
- （2）手だて② 主体的に課題の解決に取り組むための活動
 - ア 学級内問題解決ロールプレイ
 - イ 3Sの日（先生 しゃべらない 水曜日）の設定
- （3）手だて③ 自己指導能力についての理解を深め、自分たちを客観的に見る活動

4 研究の実際（結果と考察）

（1）手だて① 学級の課題を考え、解決策を話し合う場の設定

ア クラス会議

学級での自治的な活動を進める際に重要なのが、集団や生活の中の問題や、その解決策を主体的に考えることである。しかし、児童の様子から日常生活の中で自らが主体となって問題解決をする経験が十分ではないように感じたため、学級の課題を考え、解決策を話し合うことができるようにクラス会議を行った。

本研究におけるクラス会議とは、学級活動の時間に、学級の児童がクラス全体で話し合いたい議題を決め、解決策やよりよい生活のためのアイデアを出し合い、学級委員が司会とな

り、議題に対しての学級の取り組みを決めるというものである。担任は、基本的には話し合いに参加せず、司会を補助する役割を担う。

上記のようなクラス会議についての概要を学級の児童に説明した。児童は「どんな感じになるのだろう」と期待に胸を膨らませたり「わたしたちにできるのかな」と不安に思ったりと、さまざまな反応をしていた。児童にクラス全体で話し合った経験があるかを聞いたところ、1～4年生の間には、そのような経験がほとんどないことがわかった。そこで、どのように進めていけばよいかを示すために、クラス会議司会原稿を作成し、原稿をもとに会議を行うことにした【資料1】。

2学期以降、月に1回程度のペースで計5回のクラス会議を実施した。主な議題と、話し合いの結果は、以下の通りである【資料2】。

【資料1】 司会原稿

クラス会議 台本（司会 学級委員）

①今からクラス会議を始めます。

②話し合いたいことや、困っていることなどをもとに議題を決めたいと思います。

③話し合いたい議題がある人は、手を挙げてください。緊急の場合は、グー、述べているときは、チョキ、優先度が低いときは、パーであげてください。話すときは、何に困っているかや、どうしていきたいかを伝えてください。

～学級委員と先生で、議題の順番を決める～

④〇〇さんの議題「_____」についてです。

まずは、近くの人と話し合いましょう。時間は、▲分です。始めてください。

⑤話し合った意見を発表してください。（挙手）

⑥（どの意見がよいか、みんなで決める）

⑦先生からのお話です。お願いします。

⑧では、次のテーマに行きたいと思います。次は、××さんの議題「_____」についてです。

～④～⑦の繰り返し～

学級委員は、できるだけ多くの人から意見をもらう。

【資料2】 クラス会議の主な議題とまとまった意見について

回	主な議題	議題が挙がった理由	学級でまとまった意見
1	理科の授業で飼育しているメダカの世話について	メダカの世話をしたい人が多すぎて、休み時間にトラブルが起きたため	世話をしたい人たちが集まって、曜日ごとに割り振りを決め、食事と掃除を当番制で担当する。
2	給食時の机の隊形について	配膳時に給食当番が配りにくくて困った、少人数で給食を食べたいという意見が挙がったため	10人程度の大きな隊形と、5人程度の小さな隊形を1日交替で行う。
3	掃除の仕方について	担当の清掃が終わった後、他の掃除場所に協力しようとしなかった人がいたため	自分たちで、掃除のやり方を見直し、担当の清掃が終わった後にできることを確認する。
4	お楽しみ会の計画	自分たちで計画して、学級の仲を深めたいと考えたため	多数決の結果を踏まえて、複数のレクリエーションを計画した。
5	帰りの会の進行の見直し	翌日の日直に対して、敬意を表したいと思ったため	帰りの会の中で、翌日の日直に「お願いします」をみんなで伝える。

クラス会議の議題については、当初の想定より児童の身近な話題が多く挙がる結果となった。児童にとって、一つ一つの議題が学級をよりよくしたいという思いからくるものであった。他の児童と協力しながら話し合うことで、よりよい学級のあり方を考えさせることができた。また、児童が解決策を会議によって出した後も、自分たちの案を振り返ることの大切さについて考えさせるようにした。そうしたところ、給食の机の隊形などについては、学級全体で自分たちの決めた方針がよいかを、次回のクラス会議で改めて問い直すなどPDCAサイクルを意識した話し合いを行うことができた。

クラス会議を何度も行ううちに学級全体が、話し合いに意欲的になっていく様子がみられた。児童が学校生活の中で困ったことに直面すると「クラス会議でみんなで話したいです」と担任に伝えに来るようにもなった。また、普段は積極的に発言できない児童や、普段の授業では活躍の機会が少ない児童が、議題に対してよいアイデアを出したときに、周囲の児童が発表を賞賛する姿がみられ、認め合う雰囲気が醸成されたと感じた。

イ 自治的な組織づくり

クラス会議以外の場面でも、児童が中心となって、自分たちの学級組織について考えることができるような場の設定を行った。

例えば、3学期に行った係決めでは、児童が係決めを行い、担任は基本的に口を出さず見守るようにした。児童が係決めで考えるのは、だれが係を担当するのか、どのような活動を係として行うのかの2点である。係決めを行う前に、気を付ける点として学校で生活を送る上で、どのような係が必要か考えさせた。そうすることで、係活動の意義を確認し、不要な係や、活動が極端に少ない係ができないようにした。また、人数について大まかにどれくらいの人数がどの係に必要か考えさせた。話し合いが始まると、係によって、事前に想定した人数の過不足が出た。しかし、人数が多くなってしまった係では、従来その係がしていた仕事内容以外も行うことを自分たちで決めたり、人数が不足している係の補助として入ることを決めたりするなど、柔軟に係決めを行うことができた。教師主導で係の人数を決め、その人数に合わせて、児童を強引に当てはめた場合には、このような話し合いは起こりにくく、与えられた仕事をこなすだけになってしまうことが多い。児童を中心とした話し合いをさせることによって、係の内容を再度考え直したり、人数に合った活動に変えたりすることができるようになったと考える。

(2) 手だて② 主体的に課題の解決に取り組むための活動

ア 学級内問題解決ロールプレイ

【資料3】 役割カード

手だて①の中で、学級の課題を考え、解決策を話し合う場を設定したが、こういった学級の課題は、児童が体験した事象への解決策を話し合うことが多かったため、体験していない課題に対応する力を育てることは難しいと感じた。そこで、どの児童にも起こる可能性のある課題の解決方法を学級全体で学ぶために、「学級内問題解決ロールプレイ」を行った。

「学級内問題解決ロールプレイ」とは、どの児童にも起こる可能性のある課題をロールプレイ形式で学ぶ方法である。それぞれの児童に渡された役割カードに沿って演技をさせる【資料3】。その演技の中で、自分自身の感じたことや、ロールプレイで体験したことが実際に起きたらどうするかを考えさせ、ロールプレイ後に活動を振り返る。一連の活動の中で、課題に対応する力を育むことを目的としロールプレイを行った。

① 校外学習のグループ決めロールプレイ

校外学習でのグループ決めの際に起こるトラブルを想定してロールプレイを行った。事例は、校外学習でのグループをつくらうとしたが、決められた人数より多くの人数が集まった状況をどう解決するかを考えるというものである。ロールプレイの役割として集まった

あなたは、(トラブルメーカーA) 役です。

ロールプレイが始まったら、この紙を持って、教室のくのグループのところに行ってください。そこでは、5人グループなのにも入ります。そこで、じゃんけんをグループを分ける人を選びますが、じゃんけんが終わった後に、「やっぱこの5人じゃいやだ」と言ってください。

役のポイント (じゃんけんパー)

トラブルメーカー役なので、いい提案をしなくていいです。
じゃんけんをだれかが提案してくれたら、「いいじゃん、いいじゃん」とのびってください。
→自分がうまくいくと思っているけど、あける1人が得にくい案なので、じゃんけんに文句を言う。

物語のあらすじ	あなたのやること
校外学習のグループ決めの話を先生がする。	
ほめたい人でグループを作ると言われ、喜ぶか ら動く。	教室の後ろに行く。 (5人グループをつくる)
5人までどうするかを話し合う。	
じゃんけんをだれかが提案する。	じゃんけんの決め方に賛成する。
5人じゃんけんを5人が決める。	じゃんけんの結果に 「やっぱこの5人じゃいやだ」と言う。
5人車なしゾーン	

授業の感想

名前 ()

人に攻撃的な言葉をかけるトラブルメーカー役、集まっても自分の意見を伝えられない消極的な人役、解決のためのアイデアを積極的に出す解決者役、自分の思うようにグループ決めが進まず落ちこむ人役、いろいろな人の意見を積極的に聞く中立の立場役を設定し、それらの役割カードを配付して、ロールプレイを行った。ロールプレイは、役割カードに書かれたシナリオに沿って進み、最後は、役になりきって自分で考える展開となっている。

児童のロールプレイ後の振り返りには、他者の意見を聞くことの重要性や、トラブルになった際に話し合いへの消極的な態度は問題の解決にはつながらないことなど、ロールプレイに参加して学んだことを書くことができていた。

② SNSトラブルロールプレイ

デジタル上でのメッセージのやり取りの中でトラブルが起きたという想定のリールプレイを行った。学校のタブレット端末で Microsoft Teams のアプリケーションを用いて、画面上でのやり取りを児童にさせた【資料4】。そのメッセージの中に、相手を誹謗中傷するメッセージが投稿されたという事例になっている。①のグループ決めのロールプレイとは異なり、基本的にはアプリケーション上での会話を中心となった。

ロールプレイを行う中で、児童は、意図がうまく伝わらなかったり、複数人で同時に会話をしていることで会話がバラバラになったりと画面上だけで行うコミュニケーションの難しさを感じていた。また、振り返りにはこのようなトラブルが誰にでも起こりうることの怖さや、インターネット上だけでなく普段の言葉の使い方を見直すことについてなど、スマートフォンを持っていない児童やSNSを普段利用していない児童もトラブルを自分事として考え、解決策を考えようとする記述がみられた。

【資料4】 Teams の画面



Ⅰ 3Sの日(先生 シャべらない 水曜日)の設定

これまでの実践を通して、話し合う場面を中心に、主体的に問題や課題を発見したり、改善に向けて行動したりすることができるようになってきた。しかし、日頃の学校生活では、まだ自律的な言動が不十分であった。そこで、より普段の生活に目を向け、自発的・自律的な言動ができる集団をめざし、毎週水曜日を3Sの日とした。3Sの日は、担任からの声かけを極力行わない日である。担任が声をかけるのではなく、自分たちがよりよい集団をめざし、児童どうしで声をかけ合うことを目的とした取り組みである。しかし、児童に3Sの日をつくることを伝えただけでは、自発的・自律的な集団になることは難しいため、担任から考えるきっかけを与える必要があると考え、3S札を作成した【写真1】。これは、担任が学級に対して特に伝えたいことがあったときに挙げる札である。当初は3S札を見て、担任が誰に何を伝えたいのかをみんなで考えている様子がみられた。しかし、何度も札を挙げていくうちに、児童がより周囲を見るようになり、児童どうしの声かけも増えていった。そして、次第に札を使わずともこれまで担任が声をかけていた状況が改善されるようになっていった。



【写真1】 3S札 (両面)

(3) 手だて③ 自己指導能力についての理解を深め、自分たちを客観的に見る活動

学期始めに、学級の児童に「よい高学年のクラスとは、どのようなクラスだと思うか」を考えさせた。すると、児童からは、「みんなの仲がいい」「いい学級委員がいる」といった、自分より周囲の環境を中心とした考えや発言が多く出た。そこで、「みんなは、このクラスをよいクラスにするにはどうしたらよいと思うか」を聞くと、「困っている人を助ける」「学級委員じゃなくても、クラスのために自分のできることをやった方がいい」と考えを自分自身に向けることができた。しかし、まだ学級全体として一人ひとりがどのようなことをできるようになっていけばよいか漠然としていた。そこで、どんな能力がよい学級に必要なかを学級で考え、その能力（自己指導能力）についてアンケート調査によって学級の実態やその変化を調べることにした。本研究の手だて①②を実践しながら、学期ごとにそれぞれ1回ずつ行った。また、アンケートを行った後に、結果を公表し、今自分たちの自己指導能力がどうなっているか、数字を基に考えさせた。

アンケートでは、それぞれの項目を1～9点で自己評価させ、その点数を学級で集計し、その平均スコアの変化を年間で追った【資料5】。

1回目のアンケートの結果 【資料5】 自己指導能力についての各項目の学級平均を見せると「思っていたよりスコアが低い」と驚いた様子だった。特に④～⑦の項目については、他の項目より低いことに注目し、その後のクラス会議により積極的に参加しようとする児童の姿が多くみられた。また、低いスコアに目を向ける児童だけでなく、「⑩は他より高い、みんな他の人の意見を聞いているね」と、自分たちのよさをアンケートの変化を基に理解する児童の姿も見られた。

アンケート項目	1 学期	2 学期	3 学期
①困っている人を助ける力	5.25	6.8	7.9
②リーダーを目指す姿勢	5.05	6.35	7.25
③先生なしで、自分で考える力	5.35	6.9	7.3
④クラスの課題を見つける力	4.25	6.3	7
⑤クラスをよりよくするための提案をする力	4.65	6.3	6.3
⑥クラスをよりよくするために行動する力	4.95	6.95	7.25
⑦自分の課題を受け入れる力	4.85	6.6	7.05
⑧自分の課題に対して目標をもって、がんばる力	5.35	6.7	7.1
⑨話し合いに参加する姿勢	5.2	6.35	7.85
⑩友達のよい意見を取り入れる力	5.9	7.35	8.05

2回目のアンケートを2学期に行い、結果を児童に共有した。スコアを発表すると、児童から大きな歓声が上がり、学級の成長を喜ぶ姿がみられた。また、1学期に注目していた項目の④～⑦については、「クラス会議でみんなで話し合ったからだね」と、今回の実践と自己指導能力について結び付ける発言も多くみられた。そして、3学期にもアンケートを行う話をすると、「次はクラス会議以外の場面も意識したい」という声や、「迷ってたけど児童会に挑戦しようかな」といった、自己の目標について考える姿がみられた。

そして年度末に3回目のアンケートを行うと、アンケートに回答している間に、児童から「先生、この項目は前よりできるようになった」という声や「今回のアンケートは、この項目は高いと思う」と、体感している学級の成長が、数値としてどう表れているのかを楽しみにする姿がみられた。年間の結果の比較を見せると、1学期と比べるとどの項目も大きく上がっていることを喜ぶ様子がみられた。また、アンケート項目の①や⑨では、自分たちの中でも手ごたえがあったようで、結果に満足そうにしている児童が多かった。また、3回目のアンケートに、「①～⑩でよかったと思うのは何番ですか」という記述の項

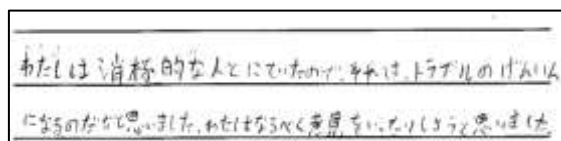
目を追加した。回答の中には、「①で、5年生になってから、自分から声をかけられるようになった」という意見や、「①～⑩全部で、自分に自信がもてるようになった」という意見があった。

5 研究の成果と課題

手だて①によって、児童一人ひとりが学級の一員としてよりよい学級について考えたり、行動したりすることができるようになった。その中で、メダカの飼育の例のように自発的に行動する様子がみられるようになった。手だて②では、ロールプレイを行うことで、冷静な状態でトラブルについて考えることができ、未然防止について考えたり、課題の解決方法を考えたりすることができるようになった。また、児童の中には、普段トラブルを起こすことの少ない児童が、自分の控えめな性格によってトラブルにつながってしまうことに気付く記述が見られた【資料6】。

【資料6】児童の振り返り

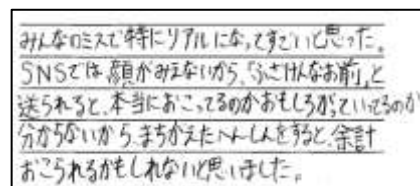
校外学習のグループ決めロールプレイは、校外学習に行く前に行ったことで、実際の校外学習のグループ決めでは、例示したよ



うなトラブルが起きることはなかった。また、SNSトラブルロールプレイでも、家庭でスマートフォンを使っている児童は、心当たりがある様子でロールプレイに参加していた。それぞれのロールプレイの振り返りによって、自分の課題に気付き、改善しようとする記述もみられた。また、学校内でSNSトラブルを再現するために、タブレット端末を活用し、児童は直接話さずインターネット上のみで会話させたが、リアルなやり取りだという感想をもつ児童もいた【資料7】。手だて③では、

【資料7】児童の振り返り

アンケート調査を通年で行うことによって、児童にどのような力が必要なのか、今後高めていきたい自己指導能力を児童に理解させることができた。また、その



結果を都度公表することによって、児童のやる気を高めることができた。1学期のアンケートでは、「リーダーを目指す姿勢」に最も低い1と回答した児童が学級委員に立候補したり、「家庭学習で、計算ドリルと授業のノートを使って、難しい問題も自分で考えようとすることができた」と、学級での活動以外でも自分の力で課題を解決しようとしたりするなど児童一人ひとりを見ても大きな変化につながっていた。本研究の仮説通り、児童が中心となって学級の問題や課題を考えさせたり、解決にむけて取り組む場を設定したりしたことで、児童の自己指導能力を高めることができたと考える。また、自己指導能力を高める活動を行うことで、児童の自己有用感を高めることにもつながった。

自己指導能力についての各項目の学級平均を見ると、「自分の課題に対して目標をもって、がんばる力」の伸びが小さいことが分かった。自分の課題に対して継続して努力することができるようになるには、児童自身が目標に対して自分がやるべきことを段階的に考える必要がある。また、自分の取り組みについて自己評価を行うことで、新たにどういった取り組みをすればよいか分かり、継続した努力になると考える。今後は、児童に目標に向けてのスモールステップを意識させることと、自分の取り組みを適切に評価することの2点に対して教師がどのような手だてを講じることができるのか考えていきたい。

6 参考文献

*『生徒指導提要』（2022年）文部科学省