２７	田原	田原市立大草小学校	ヤマウチ　ショウタ 山内　翔太

分科会番号	12	分科会名	自治的諸活動と 生活指導（小学校）

よりよい集団をめざして、仲間のよさを認め合える子の育成
－「全校遊びにチャレンジ！」の学習を通して－

１　はじめに

本学級５年生１３名（男子８人、女子５人）は、明るく素直な子どもが多い。保育園からの付き合いの子どもが多く、互いのことをよく知っているため、学校生活の中で昔の思い出などで盛り上がることがある。授業の時は、教師対子どもや子ども対子どもなどのように一対一の場面では、自分の思いを伝えることができる子どもが多い。その一方で、慣れ親しんだ関係から、相手の気持ちを考えずに、自分が思ったことを一方的に言ってしまったり、相手の意見を聞かなかったりする子どももおり、それに対して疑問や不満を抱く子どももいる。学級での当番や係活動、宿泊体験学習や学級レクリエーション（以後、学級レク）などの話合いにおいては、自分の意見をもつことはできるが、学級全体に意見を発表する時には、周りの目が気になって自分から挙手をして発言することに抵抗感をもっている。学級で一つのことを決める時には、その場の勢いや多数決、じゃんけんで決めることしか経験がなく、少数の意見が疎かになってしまうことがあった。

そこで本実践では、自分の考えを伝え、仲間の意見を受け入れながら、もっとよりよくしていこうと話し合える子どもたちを育てたいと考えた。また、生活上の諸問題の解決に向けて、協働し実践する活動を通して、よりよい人間関係を構築したいと考え、本主題を設定した。

２　研究のねらい

研究をすすめるにあたり、次のような「めざす子ども像」を設定した。

＜めざす子ども像＞
よりよい集団をめざして、仲間のよさを認め合える子

「**よりよい集団**」とは、
自分の学級だけではなく、学校全体が仲よくなれる方法を考え、自主的、実践的な活動に取り組もうとする集団。
「**仲間のよさを認め合える子**」とは、
自分の考えを仲間に伝えることができ、互いの考えのよさや課題を明確にしながら、少数意見にも配慮しつつ合意形成を図る話合い活動ができる子ども。

このような子に迫るために、以下のような仮説と手だてを設定し、検証することにした。

３　研究の内容

（１）　研究の仮説と手だて

【仮説１】
意図的なグループを作り、話し合う場を継続的に設定すれば、自分の意見を言うことができるようになるだろう。

【手だて①】意図的なグループでの話合い活動

本学級の子どもの中には、仲のよい子とは話すことができるが、グループ活動や全体の場では自信をもてずに、声が小さくなったり、自分の意見を言えなかったりする子どもがいる。そこで、教師が決めたグループで話合いを継続して行うことにする。１グループを３・４人にすることで、限られた時間の中で子ども一人ひとりが話す機会を作ることができるであろう。そして、グループのメンバーを変えないことで子どもが安心感をもつことができ、自分から意見を言う姿が見られるであろう。

【手だて②】視覚的な教具の活用

本学級の子どもの中には、慣れ親しんだ関係から、相手の気持ちを考えずに自分本位の考えを言ったり、思ったことをその場で言ったりする子どもがいる。そこで、教室の前面に「話合いのルール」や「まとめ方について」を掲示する。また、タブレット端末のジャムボードを使って他学年にとったアンケートの結果をまとめて掲示する。ルールやまとめ方、アンケート結果を掲示して可視化し、意識することで、折り合いをつけた話合い活動をする姿が見られるであろう。

【手だて③】授業の構造化（パターン化）

本学級の子どもたちは、話合い活動を経験する機会が少なかったため、まずは、学級会の流れを身に付けることが必要である。話合い活動を「出し合う」→「比べ合う」→「まとめる」のサイクルで繰り返し行うことで、自分の考えに自信をもって発言し、主体的に話合い活動に参加するようになるであろう。

【仮説２】

ワークシート（以後、学級会シート）を工夫したり、グループ活動時にホワイトボードに班の意見をまとめたりする時間を設けたりすることで、自分の思いをもって伝えることができるだろう。

【手だて④】学級会シートを使った考えの整理

本学級において、今まで物事を決める時の方法として、多数決での決定、発言力のある子どもの意見やその場の雰囲気に流されることが多かった。そこで、本研究では、学級会シートを使用する。学級会シートを用意し、前時に自分の意見を書く時間を設けることで、子ども一人ひとりが自分の意見を明確にした状態で話合いに臨めるようになるであろう。

【手だて⑤】よさや課題の焦点化

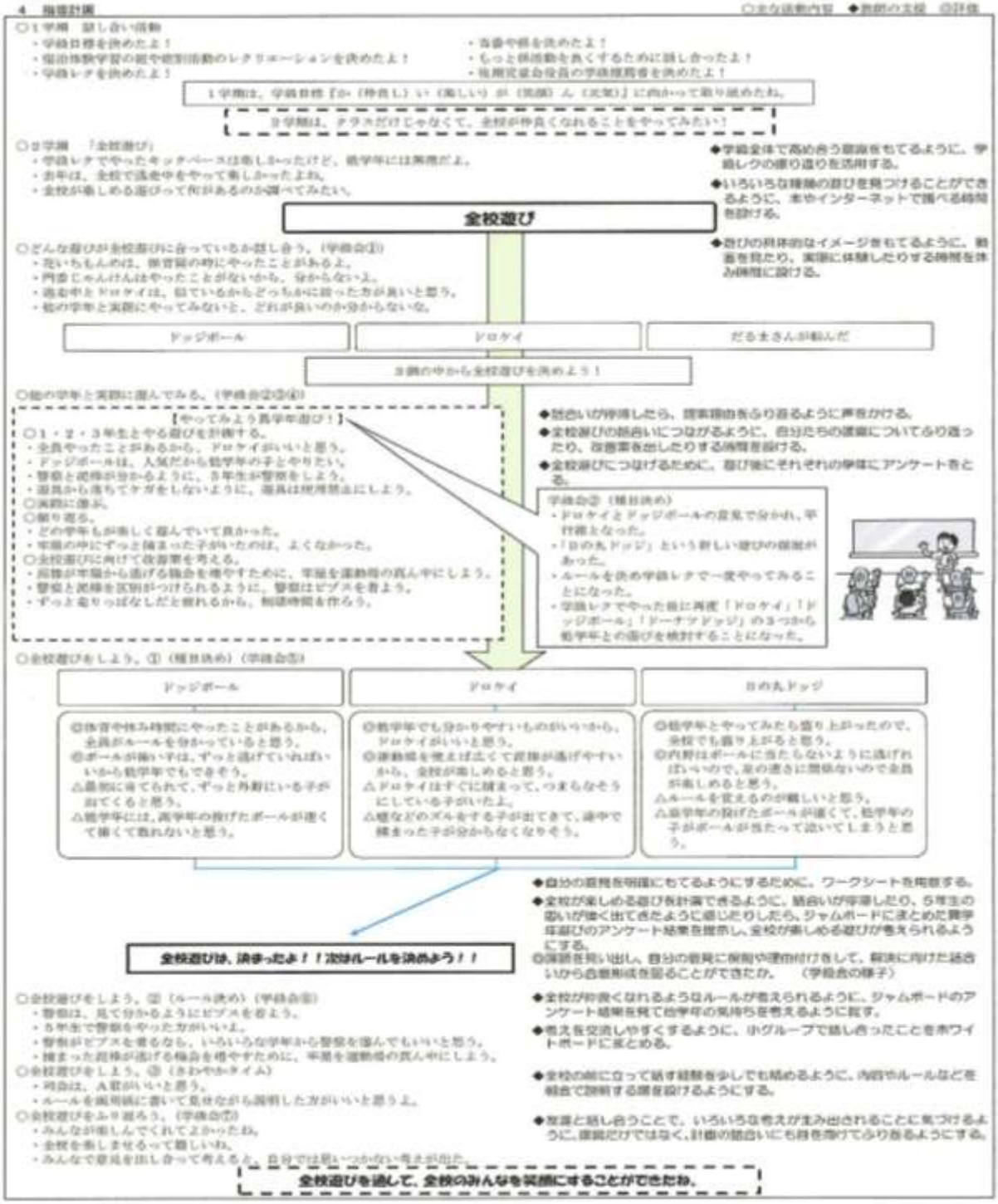
グループでの活動の際には、話合いで決まったことをホワイトボードにまとめる活動を行う。ホワイトボードにまとめるためには、自分の意見に根拠をもって伝えることも大事であるが、相手の意見に耳を傾けることも必要である。問題に対する立場が違った場合には、合意形成を図る必要がある。グループでの話合いで決まったことをホワイトボードにまとめることで、互いの考えのよさや課題を明確にしながら、話し合う姿が見られるであろう。

（２）検証方法　―抽出児のＡ子の設定―

本研究では、子どもの変容を捉えるために、抽出児童としてＡ子を取り上げ、その変容を追う。Ａ子の発言や、活動の様子、学級会ノートなどの資料を分析し、Ａ子の変容を中心に追うことで、手だての有効性を検証していく。

Ａ子は、学習に意欲的に取り組み、物事を客観的に考えることができる。学級の課題に対して、問題意識をもっている。しかし、学校生活において仲のよい子とは楽しそうに話すことができるが、授業など全体での発言をするときには、自信をもてず声が小さくなったり、自分の意見の理由（根拠）となる部分を上手く伝えることができなかったりする。来年度前期児童会役員に立候補したいという思いをもっているので、少人数のグループの中で自分の意見を伝える経験を通して、自分に自信をつけてほしい。そして、学級などの全体の場で、理由（根拠）をもって自分の思いを伝えられるようになっていく姿を期待する。

（３）研究の計画



４　研究の実際

（１）　『「全校遊び」をしよう』

１学期には、学級レクを何度か実施した。学級レクが終わった時に「５年生だけじゃなくて、いろんな学年のみんなで遊んでみたい。」という意見を言った子どもがいた。その意見を聞いて「全校遊びをしてみては。」と提案したところ、「やってみたい。」と意見が多く出た。

ア　低学年との遊びの種目が決まらない《手だて②》

全校遊びを計画していくと、低学年の子どもたちが自分たちの決めた遊びのルールをどれぐらい理解できるか分からないという不安が出てきた。低学年の兄弟がいる子どもが説明をしても具体的なイメージをもつことができないでいた。そこで、全校遊びを行う前に、一度低学年と５年生が決めた遊びをやってみる

ことになった。休み時間に外で遊ぶことが好きなＣ１は、自分の今までの経験を踏まえて「ドッジボールをしたい」という強い思いをもっていた。種目を決める時にＣ１が、「絶対にドッジボールの方がいい。」と言い、話合いがドッジボールとドロケイで平行線となってしまった。そんな時、Ｃ５が「ドッジボールとドロケイの要素があればいいんじゃない。」と発言した【資料１】。Ｃ５は、教室に掲示してある「話合いのまとめ方」【資料２】の⑤の方法を使い、学級全員に説明を始めた。Ｃ５の説明を聞いているうちに曇っていたＣ１の表情は、晴れやかなものに変わっていった。Ａ子の振り返りから、この話合いの結果に納得していることが分かった【資料３】。「話合いのまとめ方」を使い、子どもたちが納得して決めた低学年との遊びは、ドーナツドッジに決まった。視覚的な教具を提示したことで、合意形成を図ることができた。

Ｃ５：ドッジボールにドロケイの要素があればいいんじゃない。
Ｃ１：ドロケイの要素？
Ｃ５：ボールを取るじゃなくて、ボールから逃げ続ければいいんじゃない。
Ｃ１：それならドッジと変わらない。
Ｃ５：先生。黒板に絵を描いて説明してもいいですか。
Ｔ：どうぞ。
Ｃ５：コートをドッジのコートじゃなくて、ドーナツみたいな形にします。小さい丸の中と、大きい丸の外を外野にして、内野を挟むようにすればいいと思う。そうすれば内野は逃げ回ればいい。ドーナツドッジ。
Ｃ１：面白そう。それならいいと思う。

【資料１】合意形成を図る話合い

【資料２】視覚的な教具の掲示

・自分では思いつかない意見が出て、なるほどと思っておもしろかった。

【資料３】Ａ子の学級会シートの振り返り

イ　ドーナツドッジを具現化しよう《手だて①、③、⑤》

低学年との遊びがドーナツドッジに決まり、ドーナツドッジのルールなどを具体的に決めていくことになった。Ｃ５の説明を聞いて、他の子どもたちもドーナツドッジについてイメージができつつあった。そこで、教師からグループごとにドーナツドッジのルールを作ることを提案した。学級の議題を、「コートの形や大きさ」、「外野と内野の人数」、「アウトとセーフの線引き」の３つに決め、グループでの話合いを始めた。話合いだけでは具体的なイメージをもちづらいと考え、各グループにホワイトボードを渡し、図やイラストをかきながら話し合わせた【資料４】。その後、グループごと順番にホワイトボードを見せながら学級全体に発表をした（出し合う）。全グループの発表が終わった後に、出されたホワイトボードを見比べながらドーナツドッジのルールを決めていった（比べ合う）。話合いの中から、ホワイトボードにかかれた図を見て、コートの形がドーナツ型から日本の国旗の形に変更になった。コートの形の変更に伴って遊びの名前が「日の丸ドッジ」に変更になった（まとめる）。ホワイトボードにまとめたことは、よさや課題を焦点化する上で効果的であった。

【資料４】図やイラストのあるホワイトボード

ウ　日の丸ドッジを学級レクでやりたい《手だて④》

「日の丸ドッジ」について、「学級レクでやってから、もう一度低学年遊びの種目を決めたい。」という意見が出た。Ａ子の振り返りからも、「日の丸ドッジはできない。」と不安が感じられた【資料５】。再検討した学級会では、はじめＡ子は「日の丸ドッジ」を行うことに対して否定的であったが【資料６】、グループの子の意見を聞いたり、話合いをまとめたりしていくと、低学年遊びでは、「日の丸ドッジ」に賛成する意見に変わった。

・日の丸ドッジは、できないと思う。
理由は、ルールが難しいし５年生でやった時もごちゃごちゃしたから。
（第７回学級会：学級レク後Ａ子の反省）**【資料５】Ａ子　学級会シートの内容**

・やっぱり低学年遊びは、ドロケイ。
理由は、大人数でもできるし、簡単だし、助けるのが楽しいから。
（第８回学級会シート）**【資料６】Ａ子　学級会シートの内容**

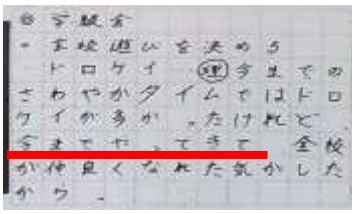
（２）全校遊びをしよう

ア　グループの意見がまとまった《手だて①、②、④、⑤》

みんなが楽しめる全校遊びは、ドロケイ。
理由は、ドロケイは、走って、つかまったら誰かが助けてくれる時があるから協力できるから。
【資料７】Ａ子　第１１回学級会シートの内容

低学年遊びを終えて、全校遊びの種目を決めることになった。全校遊びは、「ドッジボール」「ドロケイ」「日の丸ドッジ」の３種目から決めることになった。Ａ子は、低学年遊びと同様に全校でも「ドロケイをしたい。」という思いをもっていた【資料７】。Ａ子は、低学年遊びを決める時には、グループの子どもの意見に流され、自分の思いを伝えきれていなかった。グループでの話合いで、Ｃ２とＣ６がドロケイの提案に賛成するということを聞いたＡ子は、ホッとした表情を見せた【資料８】。Ａ子のいるグループのホワイトボード【資料９】からも分かるように、低学年からのアンケート結果を意識することで、話合い活動がよりよくなったことが分かる。また、意図的にグループを組んだことにより、グループ内で子ども同士が互いにどのような思いをもっているかよく分かり、話合いが具体的なものに変わってきた。

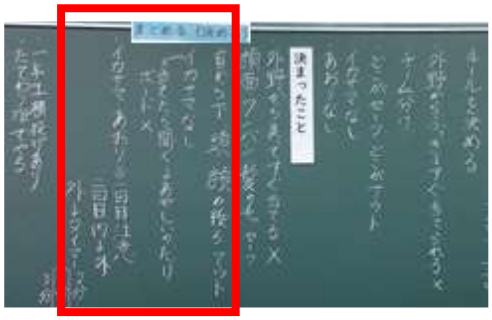
Ｃ２：なんかドロケイな気がする。
Ｃ６：アンケートを見たら、そんな感じがした。
Ａ子：私もドロケイがよいと思う。理由を考えよう。
Ｃ６：低学年が今度５年生とやってみたい遊びにドロケイって書いてあるからは。
Ｃ２：賛成。
【資料８】学級会でのＡ子のいるグループの話合いの様子



【資料９】ホワイトボード

イ　全校遊び（ドッジボール）のルールを決めよう《手だて③》

話合いを進める中で、全校にアンケートを行って全校遊びの種目を決めることになった。アンケートの結果からドッジボールに決まった。大成功させるためにチームやルール決めなどの準備を始めた。この頃になると子どもの中に、学級会の流れが定着した。学級会では、自分の意見を伝えることや、自分の意見を言っても大丈夫だと安心できる雰囲気が生まれた。ドッジボールのルールを決める時には、低学年遊びの反省や今までの経験を踏まえた意見が多く出た。その中でも「ドッジボールをしていてあおられるのは、イライラした。」という意見に対し「確かにあおられると楽しくなくなる。」と意見に共感し賛成する子どもが多くいた【資料１０】。学級会の様子からも分かるように、「出し合う」→「比べ合う」→「まとめる」を繰り返し行ったことで、学級会で意見が活発に出るようになってきたことが分かる。



【資料１０】学級会　「ルール決めよう」

ウ　全校遊び（ドッジボール）をしよう《手だて③》

全校遊びのチームやルールが決まり、本番に向けての準備を進めることになった。全校遊びでの役割をスムーズに決められるように、学級会シートに司会や審判、対戦表をまとめた。子どもたちは、「出し合う」→「比べ合う」→「まとめる」のサイクルで繰り返し行うことで、自分の考えに自信をもって発言するようになり、「全校でやるからマイクを使って説明しよう。」「５年生でも審判ができるように審判の紙を作ろう。」「画用紙に書くルールの漢字には、読み仮名を書かないと１・２年生が分からないよ。」という意見が出た。これは、自分たちが楽しむことを中心に考えていた意識から、「全校が仲よくなりたい。」という意識へ変わったことが分かる。

全校遊び当日は、低学年遊びを経験したこともあり、落ち着いてルール説明などができた。ドッジボールが始まる前には、Ａ子は説明の紙とボールをもって少し緊張した様子で審判を行っていた。ドッジボール

の時間はあっという間に過ぎて、全校遊びも終わりの時間となった。「もう終わっちゃうの。」「もっとやりたかった。」などの声が多く聞こえ、全校がよい雰囲気の中で遊びを終えることができた。

活動後、A子はドッジボールの時間が短かったという人がいて、「全校遊びをやってよかった。」と言っており、活動に満足している様子であった【資料１１】。全校遊びが多くの子にとって楽しい時間であったことやA子にとっても手応えを感じられるものとなった。

【資料１１】全校遊びの様子

エ　全校遊び（ドッジボール）を振り返ろう《手だて③、④》

全校遊びの後に、学級会シートを使って個人で振り返りを行った【資料１２】。その後、学級全体で振り返りを行った。A子は、全校遊びの準備と本番でのよい点、改善点を理由も含めて書くことができた。子ども一人ひとりが自分の思いをもって学級会に臨めるようになり、全体で話し合う時でも多くの意見が出るようになった。A子は、「ドッジボールの時に退場者が０人だったことがよかった。」という意見に対しても「それは私も思った。」など、A子が仲間の意見に共感する場面が何度も見られた。学級会シートを継続して使ったことで、子どもたちは一人ひとりが自分の意見を明確にした状態で話合いに臨めるようになった。また、話合い活動を「出し合う」→「比べ合う」→「まとめる」のサイクルで繰り返し行ったことで、自分の意見に自信をもって発表するだけでなく、仲間の意見を受け入れることができるようになり、より主体的な話合い活動が行えたと言える。

【資料１２】A子　振り返りの学級会シート

５　研究の成果と今後の課題

（１）　研究の成果

ア　仮説１について

よりよい集団をめざすために、教師が意図的に組んだグループでの話合い活動を行い、授業の構造化（パターン化）を継続的に行ったことで、グループや全体において、自分の思いをもって話合いに参加する姿が見られるようになった。また、話合いのまとめ方などの視覚的な教具の活用を行ったことで、子どもたちが納得した話合い活動ができるようになった。さらに、終わり頃になると、視覚的な支援がなくても、子どもたちだけで話合いを通して合意形成を図ることもできるようになってきた。

イ　仮説２について

学級会シートを用意し、継続して使用したことで、子どもたちは自分の思いをもって学級会に臨むことができるようになった。グループ活動時にホワイトボードを使って班の意見をまとめる時間を設けたことで、図やイラストをかきながら具体的に話し合う姿が見られた。そして、グループごとにホワイトボードで学級全体に発表し、その発表を比べ合いながら、さらに自分の考えを全体へ伝えることができるようになってきた。

（２）今後の課題

全校遊びを通して、自分の学級だけではなく、学校全体が仲よくなれる方法を考え、自主的、実践的な集団活動に取り組もうとするようになった。また、学級会という場を設定すれば、主体的に取り組む姿も見られるようになった。しかし、学校生活では、相手の気持ちを考えずに自分本位の考えを言ったり、思ったことをその場で言ったりしてしまい、トラブルになることがまだある。学級活動で経験した相手のことを思いやる気持ちを普段の学校生活に生かしていけるような取り組みをしていきたい。