

1 派遣期日 平成 27 年 8 月 17 日 (月) ～ 8 月 17 日 (月)

2 研修先 学校名 (会場名) 東京学芸大学附属世田谷小学校

所在地 〒 158-0081 東京都世田谷区深沢 4-10-1

<http://www.setagaya-es.u-gakugei.ac.jp/>

3 研修内容

研修テーマ 信頼関係構築プログラム～ゲームを活用した信頼関係づくり～

(1) 研修選定の理由

東京学芸大学附属世田谷小学校では、『総合学習活動』という学習が位置づけられている。その活動のねらいとして、以下の 2 点が挙げられている。

- | |
|--|
| <ol style="list-style-type: none">1. 子どもの生活を基盤とする具体的な活動や体験を通して、子ども自らが学ぶ意欲・態度と能力を育てる。2. 共に学ぶ仲間と活動や体験を共有し、そこから生まれた問題の解決を目指して互いに考えを出し合うよりよい人間関係を育てる。 |
|--|

以上 2 点のねらいは、生活科で重要視されている、具体的な活動や体験を通して、共に学んだり、表現したりすることができる力を伸ばすことができると感じた。また、一人一人が主体的に学ぶ態度を育成するためには、他者との関わりが重要であるのではないかと考えた。このような特徴的である学習活動を行っている先進的な学校で、実践的な研修を行い日々の授業に活かしていきたいと考えたため選定をした。

(2) 講話

①授業づくりについて

- 具体的な児童の姿を想定し、学習状況の評価を大切にする。(合科的な指導における評価)
 - ・評価規準に基づいて活動の中で『具体的な児童の姿』を設定する。設定した児童の姿を意識しながら、授業の中で見取り、評価していくことが重要。
 - ・発表活動や表現活動の中で、児童に「なんで?」「その理由は?」など問い返したり、尋ねたりすることで一人一人の多様な考え方や、育ちを広げていくことが大切。
 - ・表現活動を大切にするすることで、子どもたちに「伝えたい」という意欲を高めていくような評価、コメントを大切にする。
 - ・全ての子に違った評価を書けるようにすることで、一人一人の成長を認め、学習意欲の向上を図る。
- 体験活動と表現活動を相互に繰り返し、主体的な学習に取り組むこと、他者と協同して課題を解決しようとする学習活動を位置づけること。
 - ・生活科には、4 つの『体験活動』が重要になってくる。

①充実感 ②達成感 ③自己有能感 ④一体感

を実感できるような学習活動を位置づけることによって主体的に学習に取り組む態度を育成していく。

- ・生活科は 2 年間を見通した全体計画、年間指導計画、単元計画を適宜見直さなければならぬ。体験活動と表現活動が効果的に位置づけられるようにする。
- ・総合的な学習の時間は、探究的な学習としての充実を図る。課題を設定し、情報を収集し、情報を整理して分析し、まとめて表現する活動を繰り返すことで学習を深めていく過程を大切にする。
- ・リフレーミング(振り返り)の時間を充実させる。課題を達成するためには、課題達成の方法が適切なのか振り返りさせることも必要である。やり方を根本的に考え直すことで、課題解決の糸口が見つかることもあるという体験も大切な学びである。

②信頼関係構築プログラム～他者との協同して学ぶための学習～

世田谷小学校では、生活科・総合的な学習の時間と共に、『総合学習活動』を設け、他者との関わり方を学ぶ「信頼関係構築プログラム」を取り入れている。このプログラムには、5つの段階に分けられている。今回の研修では、実際に、信頼関係構築プログラムの指導案を基に授業を行った。教師側の準備の大切さ、場の設定や指示の仕方を学ぶことができた。

○5つの段階

- ①アイス・ブレイキング（新しい出会い）
- ②ディヒインヒビダイザー（気づき・思考）
- ③トラスト（他者との信頼関係）
- ④イニシアティブ（協同的課題解決）
- ⑤至高体験（達成感、自己有能感）

これらの段階をゲームとして体験していくことで、子どもたちの中に『学び合う』態度を育成する。ゲームを行うときには必ず『一言語、一動作、一確認』を徹底的に留意して指導にあたる。

【信頼関係構築プログラム 指導案】

ゲーム名		段階	レベル
のるのる		☐ アイス・ブレイキング	★
		☐ ディヒインヒビダイザー	★
		☐ トラスト(信頼関係)	☆
		☒ イニシアティブ(課題解決)	☆
		☐ 至高体験	☆
準備	①板 90×90 70×70 40×40の板を用意する。周りに角材を打ち付けておくと、落ちたことがはっきり分かるので、意欲を盛り上げやすい。 そのような板を用意しなくても、スポンジでできた床に張るシートでも良い。9枚用意して正方形を作る。Sの形から少なくていく。「2枚で大人が12人」がこれまでの最高記録である。		
1	今、9枚のシートで正方形が作ってあります。この上にグループ全員が乗ることができますか。乗ることができたら、全員で10数えます。その間、足の一部でも床に付いてしまったら、失敗です。		
2	どうですか、できそうですか。それでは、始めて下さい。今回は、危険ですので、肩車やおんぶはしないことにします。よって、全員の足がこのシートの触れていることが条件になります。		
3	できましたね。何枚くらい減らしてもできそうですか。それとも、もう無理ですか。それでは、3枚減らして6枚で挑戦です。それでは始めて下さい。		
4	できましたね。それでは、今度は何枚に挑戦しますか。それとも、もう限界ですか。(このかわりくり返す)		
5	失敗をくり返しやすい気が落ちてきたときには、次のように助言する。どうしますか。もうやめますか。それとも、あとどのくらいの時間頑張ってみますか。		
6			
補足	シートを離しておいても良いことにすると、大人でも2枚で12人くらいは乗ることができます。3枚くらいまでは、離さなくてもできるので、是非、挑戦してもらいたい。		
留意事項	このゲームの神髄は、自分たちで目標を決めることです。リーダーが今度は3枚に挑戦しようとは言わないことが大切です。よくできましたね。すごいですね。それまでの挑戦し、達成できたことを認め。その上で、どうしますかと聞きます。もつとできるという意見ができて、メンバーもそれに応じるようならいいのですが、そうでないとき、挑戦しようという人ともうできないとあきらめてかけている人がいた場合は、「両方の意見がありますので、ここで、グループとしてどうするか決めて下さい。」と言います。その際、「後どのくらいの時間取り組んでみるかも決めて下さい。」と時間設定についても考えさせます。		

実際に行った授業例（課題解決）

- ①正方形の板を3枚用意する。
(一辺の長さが異なる物)
- ②板の上に、アイスブレイキングなどでグルーピングされた仲間全員乗る。(1グループ10人程度)
- ③乗ることができたら、全員で10数える。
- ④正方形を作っているシートを1枚ずつ減らしていく。
- ⑤②～④を繰り返していく。

【ねらい・留意事項】

- ・自分たちで目標を決めること。
- ・失敗しても、リフレーミング（振り返り）をすることで、さまざまな課題解決の方法を話し合う。
- ・よくできましたね。すごいですね。というそれまでの挑戦を達成したことを認めること。
- ・時間設定についても考えさせる。

4 感想

今回の研修では、生活科・総合的な学習は、一人一人の学びを認めて大切にすることや、評価の工夫で子どもたちの学ぶ意欲が高まっていくと改めて学んだ。また、体験活動を効果的に位置づけることによって、他者との考え方の違いに気づき、学びを深めることができると感じた。

しかし、子どもたちの中には、なかなか他者と上手く関われなかったり、考え方の違いを受容できなかったりする子どももいる。学級の中で、子どもたち同士の信頼関係が構築されていなければ、協同学習も効果を発揮できないと思う。年間指導計画なども見直し、各教科や各学年との関連を図りながら、目標を持って指導に当たっていききたい。授業も実際に行ったので、実践例を上手に取り入れながら、今後の教育活動の充実を図っていききたい。