【人権課題：子ども】

「夢に向かって自ら学びともに高め合う『なぎっ子』の育成」

奈義町立奈義小学校　第４学年

１ 教科等　総合的な学習の時間

２ 単元名
コミュニケーション授業
「地域の人たちのことを知ろう アンチ大魔王ワークショップ」

３ 研究主題について～設定の理由と基本的な考え方について～
（１）児童の実態
本学年の児童は、44人である。自分の考えや思いを積極的に発言することのできる児童が多い一方で、発言への意欲が先行し、相手に伝わる言葉を選んだり、適切なタイミングで発言したりすることを苦手とする児童もいる。また、話合いの場面では、自分の意見を主張するあまり、友達の意見を最後まで聞けないこともある。そのため、複数の意見が出ても、それぞれの良い点を生かしてより良い意見を生み出すことを苦手とし、合意形成をすることに乏しい傾向が見られる。意見が一致しない場面では、安易な多数決で結論を出したり、話合い自体が停滞したりすることもある。話し合いの目的が、「互いの意見を尊重し、みんなでより良い答えを創り出すこと」として捉える認識が、まだ十分でないと考えられる。

（２）設定の理由
本町には、こども園、小学校、中学校が１つずつあり、こども園からの人間関係が固定化しやすい。人間関係が変わらない分、互いのことを理解でき、十分なコミュニケーションを取るまでもなく、相手の意図をくみ取ることができる。その一方で新たな人間関係を築いたり、知らない他者と関わったり、理解したりする経験が少なく、コミュニケーション教育を通して、様々な人の考え方や想いをくみ取ったり、合意形成を図ったりする課題をプログラムに設定し、授業を行っている。
本題材は、まず、自己表現、他者理解、グループの中で意見の食い違いが起きたときに話し合い、合意形成の過程を経て、自分たちの好きなものを決める。折り合いをつけることをねらいとする。次に、なんでも「きらい」と言ってしまう「アンチ大魔王」との関わり方を通して、相手の気持ちを尊重しつつ、自分の意見を堂々と伝えることができることをねらいとする。
本単元では自分の意見を相手にわかりやすく伝えることの大切さに気づき、わかりやすく伝える力を養うことを目的としている。同時に、指導者がファシリテートすることで、多様な意見を傾聴・整理し、納得のいく結論を導き出す話し合いの進め方を学び、他者と協調しながら課題解決能力を育んでいく。

４ 本時（本実践）と人権教育
〇自他の価値を尊重しようとする意欲や態度を育てる。　【価値的・態度的側面】
〇能動的な傾聴、適切な自己表現等を可能とするコミュニケーションについて考え、実践することができる。　【技能的側面】

５ 単元の評価規準

知識・技能	思考・判断・表現	主体的に学習に取り組む態度
互いの価値観の違いについて認め、自分のよさや自分にできることに気付いたり、相手の立場を理解したりしている。	自分と違う考えでも、それを尊重し、認め、相手に応じてわかりやすくまとめ、自分の意見を堂々と表現している。	学校生活や相互の関係をより良いものにするために、課題の解決に向け、目的意識をもって意欲的に取り組み、共に成長しようとしている。

６ 指導と評価の計画（全６時間）

次 （時間）	学習活動	教師の指導・支援	評価規準及び評価方法
６月26日 １次 （１・２時）	コミュニケーション授業（４、６年） ・４年「コミュニケーション・ゲームとジェスチャー創作①」 ・６年「コミュニケーション・ゲーム②」 ・職員研修「コミュニケーション教育と人権教育」 講師 PAVLIC　　田野　邦彦　氏 OiBokkeshi　菅原　直樹　氏	・課題に対して、条件を加え難易度を上げることで、より話し合いが深まるようにする。	・相手の心や思いを受け止め、互いの意見を尊重し合う関係を築く方法を考えている。 【思考・判断・表現】 （発言・ワークシート）
９月26日 ２次 （３・４時） 【本時】	コミュニケーション授業（４、６年） ・４年「地域の人たちのことを知ろう　アンチ大魔王ワークショップ」 ・６年「地域の人たちのことを知ろう　イスから立たせるゲーム」 ・職員研修 講師 PAVLIC　　田野　邦彦　氏 河野　悟　氏	・相手の情報をある程度提示することで、相手に合わせた表現を考えることができるようにする。 ・相手に寄り添いコミュニケーションを取ろうとした言動を評価する。	・相手の心や思いを受け止め、相手の立場に立って自分の思いを伝えている。 【思考・判断・表現】 （発言・好きだボード）
２月20日 ３次 （５・６時）	コミュニケーション授業（４、６年） ・４年「対話劇を体験しよう『登校中のはなし』」 ・６年「対話劇を体験しよう『転入生がやってきた』」 ・職員研修 講師　平田　オリザ　氏	・日常的な場面設定の劇を体験することで、合意形成の難しさや表現することの喜びを実感することができるようにする。	・課題解決に向けて、他者と協働して探究活動に取り組み、その大切さに気付いている。 【主体的に学習に取り組む態度】 （発言・ワークシート）

第４学年　６月

第４学年　２月

第６学年　６月

第６学年　２月

７　本時案（第２次　第３・４時）

（1）本時の目標

相手の気持ちを尊重して意見を受け入れるとともに、自分の意見を分かりやすく伝えることができる。

（2） 展開

★人権教育の視点から特に重要なこと

学習活動	教師の指導・支援 ○指導者 ●ゲスト講師	評価規準及び評価方法
1 アンチ大魔王に好きなものを伝えるデモンストレーションを観る。	○実際に寸劇する形で説明することで、ゲームのイメージをもつことができるようにする。 ○アンチ大魔王と講師の1対1の対話だけでなく、「みんなの応援があってなんとか好きになってもらえた」というニュアンスが伝えられるよう、客席にいる子どもたちからの言葉を汲み取ったり巻き込んだりしながら、反応を引き出すようなしかけをする。	
めあて いろいろな人に、自分たちの思いを伝えよう。		
2 好きだボードづくりをする。 お題をもとに好きだボードに好きなものを記入する。 （1）お題を確認する。 （2）好きなものについて話し合う。 （3）答えを1つに決め、ボードに書く。	★限られた時間の中で話し合いがどのように進み、誰がどのような役割を担って話合いや練習に取り組めているかを確認することで、話合いがなかなか進んでいないグループに声を掛けることができるようにする。 ★話し合いの様子を観察し、みんなの意見を出し合って進めるようにするなどの声をかけることで意見を伝えることができにくい児童も話合いに参加することができるようにする。 ★答えを1つに絞る作業をする際には、意思決定がどのように行われたかを確認する。 ○アンチ大魔王のプロフィールを渡すことで、好きなものを書いたり見つけたりする際に活用することができるようにする。	○友達の意見を受け入れることができているか。 【知識・技能】 （発言・好きだボード）
3 好きだボードの発表をする。 各グループが書いた好きだボードの内容を順に発表する。	○聞いてもらう人を意識発表させることで、他のグループの発表を一人一人が興味深く観たり聞いたりすることができるようにする。	
4 なぜならカード作りと作戦会議をする。 （1）好きな理由を話合い、5つに決める。 （2）誰がどのように出すか、順番をどうするといいのかを話合い、決める。	○限られた時間の中で話し合いがどのように進み、誰がどのような役割を担って話合いや練習に取り組めているかを確認することで、話合いがなかなか進んでいないグループに声を掛け、話合いができるようにする。 ○グループで困っているメンバーがいないか意識をさせることで意見を伝えることができにくい児童も話合いに参加することができるようにする。	○自分の意見を分かりやすく伝えることができているか。 【知識・技能】 （発言）
5 アンチ大魔王に自分たちの好きなものを伝える。（本番）	●残り時間を時折伝達することで、時間内にカードに書き込まれた理由を、	

              6　アンチ大魔王ワークショップに関する振り返りをする。 (1)アンチ大魔王役を演じた俳優からの話を聞く。 (2)教師からの話を聞く。 (3)質問をする。 (4)自分たちが考えた作戦がうまくいくためにはどういうことをすればよかったのかを考える。	全員が言えるようにする。 ○相手に伝わる言葉を選んだり、適切なタイミングで発言したりすることを苦手とする児童には、頷いたり、援護をすることで、自分の意見を分かりやすく伝えることができるようにする。 ★委縮せずにがんばるよう声をかけることで、対戦している子どもたちや観客の子どもたちが勇気をもって活動に参加することができるようにする。 ★本番が終わったグループには、成功の際も失敗の際も、対戦したグループの想いを汲み取ってフィードバックする。 ●本番の結果がうまくいかなかったとしても、失敗の経験をポジティブに受け止めることができるように、本番中の子どもたちのよかった動きを伝える。 ○結果にこだわる児童には、相手に伝えようとした姿勢を評価することで、伝える難しさやどのように伝える必要があったかを考えることができるようにする。	

◎「おおむね満足できる」状況(B)と判断する児童の姿
　○相手の気持ちを尊重して意見を受け入れるとともに、自分の意見を分かりやすく伝えることができる。【知識・技能】

アンチ大魔王プロフィール

好きだボードづくり

アンチ大魔王ワークショップ

【アンチ大魔王ワークショップ後の児童の振り返り】

児童1 話し合ったテーマ：好きなお菓子 「〇〇が好きだ」をグループで決める時間では、「グミ」と「ポテトチップス」の2つ意見が出ました。好きな理由を考えていく中で、グミの好きな理由にみんな納得したので、「グミが好きだ」と伝えることになりました。 アンチ大魔王には、「グミは甘いからおいしい」という思いを伝えることができましたが、「大人気」という言葉には、納得してくれず、うまく伝えられなかったんだと思いました。もう少し具体的な理由を考えることができるとよかったと思います。 今日のコミュニケーション授業をとおして、相手に伝えるときには、わかりやすく、相手が納得できるように詳しく具体的に伝えられるとよいということがわかりました。
児童2 話し合ったテーマ：好きな遊び 「〇〇が好きだ」をグループで決める時間では、カードゲームがいいんじゃないかと言ってくれた人たちの「カードゲームにはたくさん種類があるし、みんな遊んだことがあると思う」という意見を聞いて、納得したので決まりました。 アンチ大魔王には、「カードゲームは友達と一緒に遊べるよ」ということを伝えて、最初はうまく伝えられなかったけど、「友達になってあげるよ」という話をしたらうまく伝えられました。でも、みんなで話し合った理由は、あまり深く意味を考えていなかったから、うまく伝えられないものも多かったです。もっと相手に伝わるように理由を言えばよかったと思います。 今日のコミュニケーション授業をとおして、相手の気持ちを聞くのは大切なんだなと思いました。最後にはカードゲームを好きになってくれて嬉しかったです。
児童3 話し合ったテーマ：好きな動物 「〇〇が好きだ」と話し合う時間では、猫がいいんじゃないかという話になっていましたが、グループの中に猫アレルギーの人がいたので、犬にしました。 アンチ大魔王には、「犬と一緒に泳いだら楽しい」ということをうまく伝えられましたが、グループのみんなが一度にたくさん喋ってしまったので、犬のいいところが少ししか伝えられませんでした。喋るときには手を挙げて、順番に言えばよかったと思います。 今日のコミュニケーション授業をしてみて、みんな好きなものは違うということがわかりました。