

学校において自己信頼心（自信）を育成するユニバーサル予防教育

——教育プログラムの実際——

佐々木 恵*, 山崎 勝之**

(キーワード: 自己信頼心(自信), ユニバーサル予防教育, ベース総合教育, 教育プログラム)

1. 「自己信頼心（自信）の育成」の教育がめざすもの

「自己信頼心（自信）の育成」は、鳴門教育大学予防教育科学センターが開発・実践・効果検証を進めている、「『いのちと友情の』学校予防教育」(TOP SELF: Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship)のベース総合教育のひとつとして位置づけられるものである。この教育の教育目標や、その理論的背景については、既に詳述されている(佐々木・山崎, 2012)ため、ここでは割愛し、小学4年生における教育プログラムの実際について紹介する。

自己信頼心(自信)とは、自分には(外界をコントロールする)力があるという感覚(山崎・内田, 2010)であり、他者比較からの優越性から来るものではなく、絶対的に規定される自信である(山崎他, 2011)。この自己信頼心(自信)の育成という上位目標を達成するために、4つの中位目標が設定されている(佐々木・山崎, 2012, 詳細は表1を参照)。中位目標Ⅰ「自己と他者の価値を認めることができる」、中位目標Ⅱ「自己の心理的欲求を認識することができる」、中位目標Ⅲ「自己の心理的欲求に従って行動することができる」、中位目標Ⅳ「心理的欲求に基づく自己と他者の行動を前向きに評価することができる」、である。小学校4年生では、自己信頼心(自信)の基盤を確立するため、中位目標Ⅰ・Ⅱを教育プログラムの対象とし、中位目標の下にはさらに詳細な下位目標・操作目標が設定された上で、8時間の授業が構成される。以下に、各時間ごとの詳細について紹介する。各授業の詳細については、巻末の授業指導案、板書計画、授業台本に示されている。

2. 教育プログラムの実際

(1) 第1時間目:「みんなのまわりのハッピー」

操作目標

a. 正(楽しい, 嬉しいなど)の出来事を想起し, 正感情を高めることができる。

自己信頼心(自信)の育成では、自己や他者の肯定的側面を見出すという要素が数多く含まれている。しかし、物事の肯定的側面に目を向けることは容易ではない。正感情(嬉しい, 楽しい, など)は、人の注意を拡張する(Vermeulen, 2010)ことが知られているため、まずは正の出来事を児童らが想起し、自ら正感情を高めるところから出発する。

本時では、個人活動において、各自が正の出来事を付箋に記入した後、クラス全体での発表を通して、教室内に正感情があふれるように運営する。

(2) 第2時間目:「みんなの個性って?」

操作目標

b. 自己の特徴について認識することができる(外見, 得意なこと, 苦手なこと, 大切にしていることなど)。

*鳴門教育大学予防教育科学センター

**鳴門教育大学人間形成コース

表1 自己信頼心(自信)の育成における教育目標と学年進行

構成上位目標	構成中位目標	構成下位目標	操作目標	小3	小4	小5	小6	中1		
自己信頼心(自信)の育成	I. 自己と他者の価値を認めることができる。 II. 自己の心理的欲求を認識することができる。 III. 自己の心理的欲求に従って行動することができる。 IV. 心理的欲求に基づく自己の行動を前向きに評価することができる。	1. 自己の価値を探し、受容することができる。 2. 他者の価値を探し、肯定することができる。 3. 心理的欲求に従って行動することの重要性を理解する。 4. 自己の心理的欲求を抽出し、その充足・達成の是非を自分で考えることができる。 5. 自己の心理的欲求を部分的にでも充足するための行動をとることができる。 6. 自己の心理的欲求を充足するためには、他者からのサポートを活用することができる。 7. 自己の心理的欲求を充足・達成するための行動について、良い側面を認めることができる。 8. 他者が行った心理的欲求を充足・達成するための行動について、良い側面を認めることができる。	a. 正(楽しい、嬉しいなど)の出来事を想起し、正感情を高めることができる。 b. 自己の特徴について認識することができる(外見、得意なこと、苦手なこと、大切にしていることなど)。 c. 自己の長所を探することができる。 d. 自己の価値を受容することができる。 e. 他者の長所を探することができる。 f. 他者の価値を肯定することができる。 g. 自分が気づいた他者の価値について、実際に相手に伝えることができる。 h. 自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる。 i. 自己と同様に、他者の心理的欲求を尊重することの重要性を理解することができる。 j. 自己の心理的欲求を抽出することができる。 k. 抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる。 l. 自己の心理的欲求を満たすための現実的な目標と方法を考えることができる。 m. 自己の心理的欲求を満たすために、考案した方法を実行することができる。 n. 自己の心理的欲求を満たすために必要な、他者からのサポートとその重要性を理解することができる。 o. 自己の心理的欲求の達成に他者からのサポートが必要なとき、適切なサポートを選び、求め、受けることができる。 p. 自己の心理的欲求を満たすための行動について、挑戦した自分を肯定することができる。 q. 自己の心理的欲求を満たすための行動がもたらした結果について、良い面をとらえることができる。 r. 他者が行った心理的欲求を満たすための行動について、挑戦したことを肯定することができる。 s. 他者が行った心理的欲求を満たすための行動がもたらした結果について、良い面をとらえることができる。	1*	1	1	1	1		
			2	2	2	2	2			
			3	3						
			6	6	6	6	2	2	2	
			4	4	4	4	4	4	4	
			CW**	CW**	CW**	CW**	CW	CW	CW	
			4	4	4	4	4	4	4	
			CW	CW	CW	CW	CW	CW	CW	
			5	5	5	5	5	5	5	
			7	7	7	7	7	7	7	
			4	4	4	4	4	4	4	
			CW	CW	CW	CW	CW	CW	CW	
			5	5	5	5	5	5	5	

* 数字は第何時目の授業かを示している(1時間に複数の教育要素が含まれる場合もある)。

** CW (Challenge Work) は授業時間外でのホームワークを意味する。

第8時は別途まとめの時間を設定している。

第1時間目で正感情が喚起された後、自己について多面的に認識することができるように促す。ワークシートに自己の特徴を記入した後、グループ内でペアを作り、自己の特徴をさらに見つけられるよう、児童同士で助言を与える。その後、各自の自分らしさを表現できるよう、ゲームを交えながらクラス全体で共有する。

(3) 第3時間目：「自分の良さって？」

操作目標

c. 自己の長所を探することができる。

第1時間目で正感情が喚起され、第2時間目で自己について多面的に認識した後、自分の個性の中から特に良いと思う部分を探すように促す。第2時間目で記入したワークシートを参考にしながら自己の良さを探し、各自が付箋に記入する。記入した付箋は黒板に掲示し、児童らが発表していくたびに、スクリーン上のキャラクターが元気になっていく様を提示し、発表への動機づけを高めながら進行する。

(4) 第4時間目：「友だちの良さをさがしてみよう」

操作目標

e. 他者の長所を探することができる。
f. 他者の価値を肯定することができる。

第3時間目では自分自身で自己の長所を探したが、本時ではさらに各児童の良さを認識できるようにするため、児童同士で長所を探すよう促す。まずグループ・メンバーの良さを探して付箋に記入した後、互いにプレゼントし合う。そして、プレゼントされた付箋の中から1枚をグループ用のシートに貼付したものを黒板に掲示する。ゲームを通して授業者は記載内容を紹介し、さらに他の良さを探すよう児童らに促す。また、授業の最後には「チャレンジ・ワーク」（宿題）が児童らに課され、第5時間目の授業で活用される。

(5) 第5時間目：「みんなの良さを伝え合おう」

操作目標

g. 自分が気づいた他者の価値について、実際に相手に伝えることができる。

第4時間目の授業で課された「チャレンジ・ワーク」は、日常生活の中で他児童の良さを具体的に見つけ、付箋に記入するというものである。第5時間目ではこの付箋を用いて授業が進行していく。

まず、他児童のために記入してきた付箋を互いにプレゼントし、そのうちの1枚を掲示用ボードに貼付する。さらにその良さの持ち主は誰かをクラス全体に予想してもらうための付箋を1枚選択する。クラス全体活動では、数グループがクラス全体へ向けてクイズを出題し、他児童はその良さの持ち主が誰かを予想する。授業者は、児童らの予想の理由を引き出しながら、複数の児童の良さが自然に発表されるように進行する。授業の末尾では、様々な良さが見出された当該クラスの良さを考えて黒板に掲示し、児童らが他者の良さを見つけることの重要性や、クラスの良さの認識を高めるようにしていく。

(6) 第6時間目：「自分の良さ・大切さについて見つめてみよう」

操作目標

d. 自己の価値を受容することができる。

自己の価値を受容する（自己受容する）とは、短所や欠点があっても、全体としての自己を“これで良い”と受けとめることを意味する（佐々木・山崎，2012）。第5時間目までの授業で、自己を多面的に見つめるとともに、多くの長所への認識が高まっている。この状態であれば、短所や課題を持つ自己を受けとめやすくなるかと考

えられる。

本時では、これまでの授業を振り返り、自己の課題（今後改善していきたいこと）と、最も良いと思われる自己の良さをワークシートに記入する。クラス全体活動では、各児童がワークシートに記入した内容を発表するたびに、様々な動物の秘密が明らかになるという趣向となっており、児童の発表意欲を高めるように工夫されている。

(7) 第7時間目：「みんなの夢ってどんな夢？」

操作目標

- h. 自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる。
- i. 自己と同様に、他者の心理的欲求を尊重することの重要性を理解することができる。
- j. 自己の心理的欲求を抽出することができる。
- k. 抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる。

本時は、一連のプログラムの実質的な最終回となる。これまでの授業の教育目標が達成されていれば、自己の個性、長所、そして課題についての認識が高まり、自己を“これで良い”と受容していることが期待される。最終回では、そういった現実の自己をもとに、将来の理想とする自己の姿を認識するよう促す。文部科学省・国立教育政策研究所(2010)の調査によれば、将来の夢や目標を明確に持っている子どもが、小学6年生時点では70%以上となっているのに対し、中学3年生では40%台にまで落ち込むことが示されている。小学4年生の時点では、将来の夢や目標を明確に持っている児童が多いと考えられるが、予防的な観点から、さらにそれを強固にしておくことが必要と考えられる。

本時ではまず、他者の心理的欲求を妨げない範囲で、自分はどんな自分になりたいかを考え、付箋に記入する。この時、具体的にイメージしやすいように、「小学6年生の最高の自分」はどんな姿かを考えるよう促す。その後、児童同士でお互いを応援する言葉を記入し、クラス全体活動では、付箋をすぐろくの掲示に見立て、ゲームをしながら児童の発表を促す。授業者は、個性や良さを活かして、各児童の夢が叶うよう応援しているという態度を一貫して提示する。

(8) 第8時間目：まとめ

本時は、それまでの7時間の授業の復習を行うとともに、教育後の評価を行うために設定されている。

復習の際には、一連の授業の中で学習したこと、各自の気づきについて再度問い直したり、授業内で行われたゲームを再度行うなどしながら、学習内容がさらに定着するように努める。また、各児童の授業への取り組みを讃え、「認定証」を配布する。本時については、授業台本のみが巻末資料に提示されている。

3. おわりに

以上、小学4年生を対象とした「自己信頼心（自信）の育成」の教育プログラムについて詳述した。本教育プログラムの教育効果の一部については、安田・山崎・佐々木（2013）で示されているので、そちらも参照されたい。また、より良い授業を展開するために、本授業の細部は改訂を重ねているため、最新版の詳細については、鳴門教育大学予防教育科学センター（e-mail: prevent-ctr@naruto-u.ac.jp）に確認することを推奨する。

本プログラムが数多くの小学校で実践され、児童らの心身の健康・適応の基礎力が育まれることが期待される。

引用文献

- 文部科学省・国立教育政策研究所（2010）. 平成22年度全国学力・学習状況調査
 鳴門教育大学予防教育科学センター（編）（2012）. 予防教育科学に基づく「新しい学校予防教育」（非売品）
 佐々木恵・山崎勝之（2012）. 学校において自己信頼心（自信）を育成するユニバーサル予防教育－教育目標の構成とそのエビデンス－ 鳴門教育大学研究紀要, 27, 141－153.

Vermeulen, N.(2010). Current positive and negative affective states modulate attention : An attentional blink study. *Personality and Individual Differences*, 49, 542-545.

山崎勝之・内田香奈子（2010）．学校における予防教育科学の展開 鳴門教育大学研究紀要, 25, 13-30.

山崎勝之・佐々木恵・内田香奈子・勝間理沙・松本有貴（2011）．予防教育科学におけるベース総合教育とオプション教育 鳴門教育大学研究紀要, 26, 1-19.

安田小響・山崎勝之・佐々木恵（2013） 学校予防教育プログラム TOP SELF「自己信頼心（自信）の育成 - 小学4年生での実施と効果 - 鳴門教育大学学校教育研究紀要, 27, 印刷中

自己信頼心（自信）の育成
小学校 4 年生版
第 1 時間目～第 7 時間目
授業指導案ならびに板書計画

第1時間目

I-1-a #1	上位 目標	自己信頼心（自 信）の育成	中位 目標	自己と他者の価値を認めること ができる	下位 目標	自己の価値を探し、受容することができる
授業名		みんなのまわりのハッピー		目標	・正の出来事を想起し、正感情を高めることができる	



身のまわりのハッピーな出来事を探して、クラスに笑顔があふれます！

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(10分)		身のまわりのハッピーを探してみよう！		
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャブテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。	・グループにおける自分の役割を確認する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・身の回りの良かったことを思い出し、良い気分になること で、物事の見方が広がることを伝える。	・アニメを通して児童の興味を引き付ける。	●アニメ・ストーリー
3. 導入ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・登場人物・授業目的について理解する。		
活動(28分)		どんなハッピーな出来事があったかな？思い出すとどんな気持ちができるかな？		
4. 助走 【個人活動】	・各自付箋に記入していく (5分)	・身の周りのハッピーな(嬉しかった・楽しかった・元気が出た・ほっとした)出来事を想起し、付箋に記入し、記録係が授業者のところへ持ってくるよう促す。 ・自分が経験した正の出来事を思い出し、付箋に記入する。 ・記録係が付箋を回収し、授業者に渡す。		●「みんなのハッピーをさがしてみよう」シート(付箋付) ●「笑顔の花がさきました！」掲示
5. クライマックス 【グループ活動】 【全体活動】	・全体発表(20分) ・紹介されていない付箋の内容を紹介(3分)	・「にっこりさんは誰だ！ゲーム！」をしながら、発表していくことを伝え、ゲームのルールを説明する。 ・スクリーンに示された笑顔イラストと同じものをすばやく提示し、発表の権利を得たグループの中の1人が発表する。 ・スクリーンに不安そうにしている児童を示す→笑顔になる。 ・「さらに笑顔が増えるように元気に発表していきましょう」と促す。 ・紹介したものについては掲示にマグネットを貼る。 * 以上を4~5回戦繰り返す * 1回戦目は4枚のカード中2枚、2回戦目は3枚の笑顔カードを提示。3回戦目はカードが2枚追加され、6枚中3枚を、4回戦目は4枚、5回戦目は5枚の笑顔カードを提示。 ・ゲームに参加しながら他児童の発表を聞き、正感情を高める。 ・紹介されていない(マグネットがついていない)付箋について、「他にもたくさん笑顔の花が咲いています」と紹介し、最後に大きな拍手をするよう促す。 ・授業者が紹介した内容を聞き、正感情を高め、クラス全体に拍手を送る。		●板書① ●ゲーム用カード ●マグネット
ポイント 正の出来事を想起することで、自ら正の感情を増やせることに気づけたか				
まとめ(7分)		嫌な気持ちで自分の良いところが見えなくなったら、ハッピーな出来事を思い出してみよう		
6. シェアリング	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。		●ファイル ●進行シール
7. 終結ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・授業の内容とストーリーとの関わりについて確認する。		●強化シール
8. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・1回目のシール「みんなのハッピー探せたよ！」を貼る。		●授業進行ディスプレイ
9. 意義	・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・正の出来事を想起することでポジティブな気持ちになり、自分や友だちの良さに気づきやすくなることを伝える。		
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。		

第1時間目

板書①(5.クライマックス)



メモ

ゲームの進行に合わせて、紹介した付箋には赤のマグネットを貼る

準備物一覧

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウォッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、(グループバナー) ●授業メインタイトル・第1回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示 | <ul style="list-style-type: none"> ●「みんなのハッピーをさがしてみよう」シート(付箋付:児童数分) ●「笑顔の花がさきました!」掲示 ●ゲーム用イラストカード(各グループ6枚) ●赤マグネット ●授業進行ボード、進行シール、強化シール(児童数分) ●ファイル(児童数分) |
|--|---|

第2時間目

I-1-b #2	上位 目標	自己信頼心（自 信）の育成	中位 目標	自己と他者の価値を認めること ができる	下位 目標	自己の価値を探し、受容することができる
授業名		みんなの個性って？		目標	・自己の特徴について認識することができる	



子どもたちそれぞれの個性を見つめていきます！

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(5分)		自分の個性を探してみよう！		
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャブテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。	・ルールを伝える。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー —
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・グループにおける自分の役割を確認する。	・自分らしさについて考えていくことを伝える。	
3. 導入ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・アニメを通して児童の興味を引き付ける。	・授業目的について理解する。	
活動(32分)		どんな個性が光っているかな？		
4. 助走 【個人活動】 【グループ活動】	・個人シート記入(4分) ・アドバイスタイム(3分) ・グループの中で、各項目の該当者を集計する(3分)	・「個性発見シート」に自分らしさを記入するよう促す。 ・自分らしいと思うことをシートに記入する。 ・グループの中でペアになり、書き加えられるものをアドバイスし合うよう促す ・アドバイスし合いながらシートに加筆する。 ・グループの中で、各項目の該当者数を集計し、グループのシートに記入する。 ・9項目の該当者数をシートに記入し、黒板に掲示する。 ・たくさんの個性を見つけられたことを肯定する。	●「(個性発見シート) ●グループ用ワークシート ●マジック	
5. クライマックス 【全体活動】	・「個性アピール対戦」(15分) ・「みんなの個性の一番星」(4分) ・「みんなの個性の二番星」(3分)	・授業者がルーレットで番号を提示し、その番号の個性について記入した児童は挙手・起立するよう促し、一番早く立ち上がったグループにポイントを付与するとともに発表を促す。 ・該当者は起立し、自分の個性を発表する。 *以上を3~4回行う。 ・一番自分らしいと思うものをひとつ選び、ネームプレートで示すよう促す。 ・自分の「一番星」を選び、黒板の掲示にネームプレートを貼る。 ・2~3の個性を取りあげ、該当者に発表を促す。 ・数名の児童が発表する。 ・二番目に自分らしいと思うものをひとつ選び、カードで示すよう促す。 ・自分の「二番星」を選び、黒板の掲示にカードを貼る。 ・誰にも素晴らしい個性が見つかったことを肯定する。	●板書① ●マグネット ●クラス全体掲示 ●ロボポイント・カード ●板書② ●「二番星」カード 	
ポイント 自分の個性を認識することができたか				
まとめ(8分)		自分の個性を大切にしよう		
6. シェアリング	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。	・本授業の感想を発表する。	・授業理解度を確認する。	●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
7. 終結ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・授業の内容とストーリーとの関わりについて確認する。	・2回目のシール「自分の個性を見つめたよ!」を貼る。	
8. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・似ている特徴を持っている人も異なった特徴を持っている人もいるが、それぞれ大切な自分らしさであることを伝える。		
9. 意義	・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・授業後に進行シールを配布する。	・ネームプレート・ツールボックスを片づける。	
10. 授業後の活動				

第2時間目

板書①(5.クライマックス)

トップセルフ動物王国のピンチを救え！

～ みんなの楽園をつくらう ～

みんなの個性って？



やくそく
発表したことをおたがいに
守るの約束しよう
(戻ったりの訂正はなし)

A

3	4	2
2	2	4
0	3	1

B

5	4	2
2	3	4
4	5	3

C

3	4	2
2	2	4
3	3	2

D

3	4	2
2	2	4
0	3	1

E

5	4	3
4	3	4
4	3	3


1. ()が好きにしています	2. ()の勉強をがんばっています	3.自由に書こう
4. ()に挑戦しています	5. ()をなおしたいと思っています	6. ()性格です
7.自由に書こう	8. ()をするようにしています	9. ()がうまくなるようにがんばっています

板書②(5.クライマックス)

トップセルフ動物王国のピンチを救え！

～ みんなの楽園をつくらう ～

みんなの個性って？



やくそく
発表したことをおたがいに
守るの約束しよう
(戻ったりの訂正はなし)

A

3	4	2
2	2	4
0	3	1

B

5	4	2
2	3	4
4	5	3

C

3	4	2
2	2	4
3	3	2

D

3	4	2
2	2	4
0	3	1

E

5	4	3
4	3	4
4	3	3

1. ()が好きにしています <input type="text"/> <input type="text"/> ★ ★ ★	2. ()の勉強をがんばっています <input type="text"/> <input type="text"/> ★ ★ ★	3.自由に書こう <input type="text"/> <input type="text"/>
4. ()に挑戦しています <input type="text"/> <input type="text"/> ★ ★ ★	5. ()をなおしたいと思っています <input type="text"/> ★ ★ ★	6. ()性格です <input type="text"/> <input type="text"/>
7.自由に書こう <input type="text"/> ★ ★	8. ()をするようにしています <input type="text"/> ★ <input type="text"/> ★	9. ()がうまくなるようにがんばっています <input type="text"/> <input type="text"/> ★ ★ ★

準備物一覧

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウォッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第2回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示 | <ul style="list-style-type: none"> ●「個性発見シート」(児童数分) ●グループ集計シート(グループに1枚) ●赤マグネット ●ロボポイント・カード ●クラス全体掲示 ●「二番星」カード(児童数分：グループ名と名字を記入しておく) ●授業進行ディスプレイ、進行シール、強化シール |
|--|---|

第3時間目

I-1-c #3	上位 目標	自己信頼心（自 信）の育成	中位 目標	自己と他者の価値を認めること ができる	下位 目標	自己の価値を探し、受容することができる
授業名	自分の良さって？		目標	・自己の長所を探すことができる		



かけがえのない自分の良さを発見します！

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(10分)		自分の良さを探してみよう！		
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャブテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。	・グループにおける自分の役割を確認する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー 
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・自分の良さを見つけていくことを伝える。	・アニメを通して児童の興味を引き付ける。	
3. 導入ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・授業目的について理解する。		
活動(27分)		自分の良いところを見つけよう！		
4. 助走 【個人活動】	・付箋に記入(5分)	・前時までの活動で学んだことを振り返って、特に好きな自分の特徴をひとつ選ぶよう促す。自分の良さを認識できるよう机間巡視しながら援助する。 ・特に好きな自分の特徴を付箋に書き、ロボ・ボードに貼る。		●付箋 ●ロボ・ボード ●グループ・パナー
5. クライマックス 【全体活動】	・グループごとの発表と質疑(22分)	・グループごとに自分の良いところの発表を促す。 ・ひとりひとり、「僕(私)の良いところは～です」と発表する。 ・発表内容を肯定し、児童の力でアニメ・ストーリーの登場キャラクターが元気になっていく様を提示する。授業者は「～の中で特に何が得意ですか?」「いつも元気でいられる秘訣は何ですか?」のように、児童の良さを引き出すように質問する。他の児童にも聞いてみたいことを質問するよう促す。 ・相互に質問し合い、自分の良さや仲間の良さについて理解を深める。 ・互いの良さを理解し合うことでさらにスクリーン上のキャラクターが元気になっていく様を提示する。 ・活動を通して、互いの自己認識を尊重することを理解する。 ・最後に全員で自分の良いところを声に出すよう促す。 ・自分の良さを再認識する。	●板書① 	
ポイント 自分の良さを見つけることができたか・互いに尊重し合えたか				
まとめ(8分)		自分の良さを大切にしよう		
6. シェアリング	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。		●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ 
7. 終結ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・授業の内容とストーリーとの関わりについて確認する。		
8. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・3回目のシール「自分の良さを探せたよ!」を貼る。		
9. 意義	・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。	・それぞれに自分の良さを大切に過ごしていくことが重要であることを伝える。		
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。		

第3時間目

板書①(5.クライマックス)



メモ

板書①：グループごとにロボ・ボードを掲示

発表の際、発表グループのボードは中央に移動し、質問するグループをグループ・バナーで示す

準備物一覧

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居)●ストップウォッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー●授業メインタイトル・第3回タイトル●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック●「やくそく」掲示 | <ul style="list-style-type: none">●付箋(児童数分)●ロボ・ボード(グループ数分)●授業進行ボード、進行シール、強化シール |
|--|--|

第4時間目

I-2-e, f #4	上位 目標	自己信頼心(自 信)の育成	中位 目標	自己と他者の価値を認める ことができる	下位 目標	他者の価値を探し、肯定することが できる
授業名	友だちの良さをさがしてみよう！		目標	<ul style="list-style-type: none"> ・他者の長所を探することができる ・他者の価値を肯定することができる 		

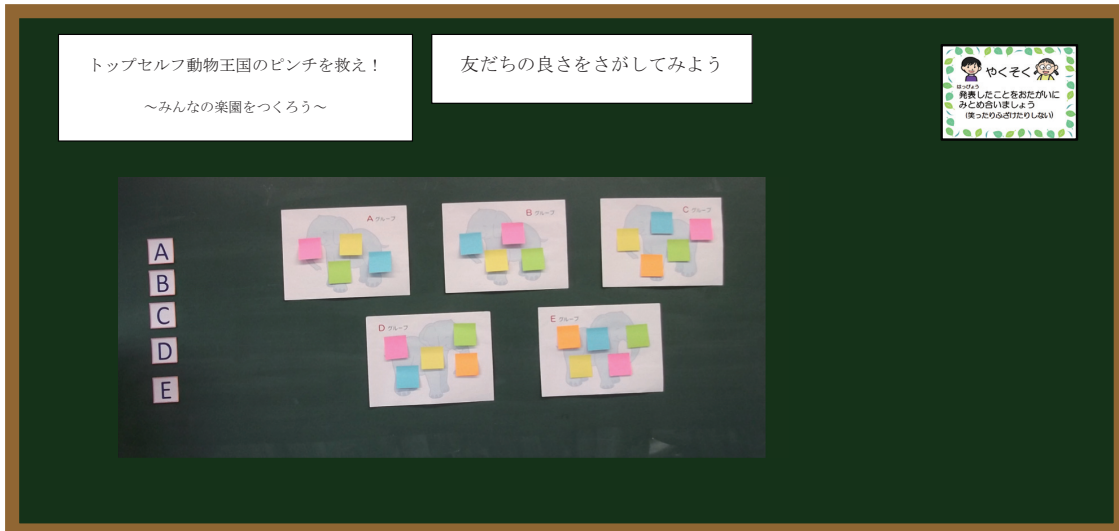


子どもたちが互いの良さを発見します！

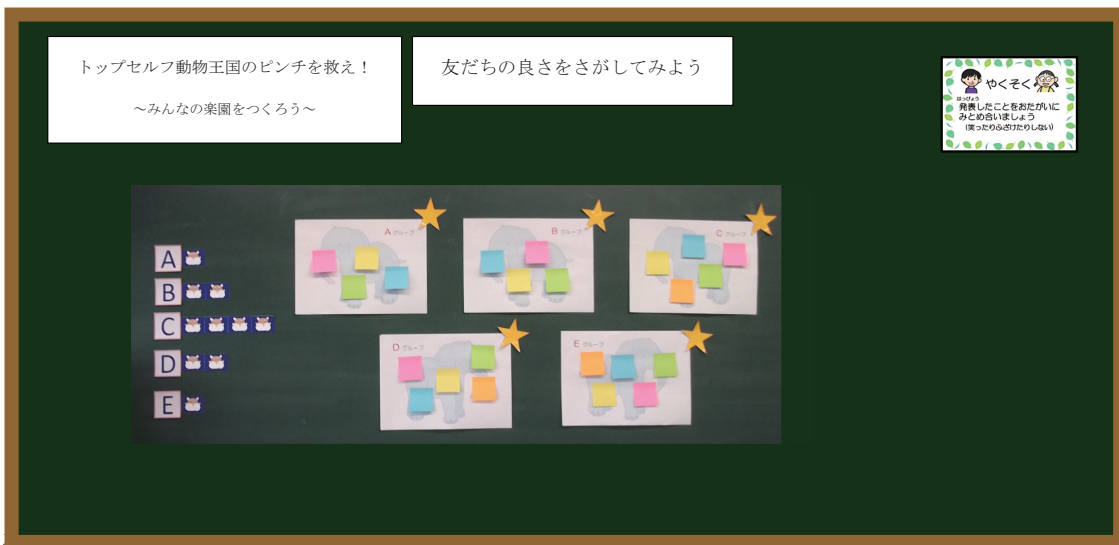
授業の流れ		教師と児童の動き		準備物
導入(10分)	友だちの良さを探してみよう！			
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。	・グループにおける自分の役割を確認する。	<ul style="list-style-type: none"> ●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・友だちの良さを探していくことを伝える。	・アニメを通して児童の興味を引き付ける。	
3. 導入ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・授業目的について理解する。		
活動(25分)	友だちの良さ、たくさん集まるかな？			
4. 助走 【個人活動】	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ・メンバーの良いところを付箋に記入(8分) ・プレゼントされた付箋の中から1枚を選び、ボードに貼付(2分) 	<ul style="list-style-type: none"> ・グループ・メンバーひとりひとりに、良いと思うことを付箋に書くよう促す。 ・グループ・メンバーの良いところを探し、付箋に書く。 ・付箋を互いにプレゼントするよう促す。 ・付箋を「良いところプレゼント・シート」に貼っていく。 ・プレゼントされた付箋の中から、隣席の児童からもらったものをグループ用シートに貼るよう促す。 ・隣席の児童からもらった付箋をグループ用シートに貼付する。他の児童がどのような良さを見つけたのか共有する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●付箋 ●「良いところプレゼント」シート ●グループ用シート 	
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体意見交換 (15分)	<ul style="list-style-type: none"> ・1グループずつ付箋に書かれたことを読み上げ、そのグループ・メンバーの他の良さを先着で回答するよう促す (1グループずつ、全グループ行う)。 ・発表された内容以外で知っている仲間の良さを発表し、クラス内で共有する。 ・ゲームの進行に応じてポイントを表示し、発表内容に応じて、さらに良いところを引き出せるよう言葉かけを行う。 *前半は各グループのスティックは1本のみだが、後半は2本に増やし、子どもたちの発表を促す。 ・仲間の良さを共有するとともに、仲間の良さを見つけることの大切さを認識する。 	<ul style="list-style-type: none"> ●板書① ●☆印 ●スティック ●ポイント・カード ●板書② 	
ポイント 仲間の良さを探し、肯定することができたか				
まとめ(10分)	これからも互いの良さを見つけていこう			
6. チャレンジ・ワークの説明	・次回までの宿題について説明する。	・次回までに日常生活の中で友だちの良さを見つけ、所定の付箋に書いてくるよう伝える。	・本授業の感想を発表する。	<ul style="list-style-type: none"> ●チャレンジ・ワークのシート ●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ
7. シェアリング	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。	・授業理解度を確認する。	・アニメ・ストーリーを提示し、4回目のシール「友だちの良さをさがせたよ！」を貼る。	
8. 終結ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・日常生活の中でも互いの良さを探していくことの大切さを伝える。		
9. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。			
10. 意義	・授業が日常生活にどのように役立つのかを伝える。			
11. 授業後の活動		<ul style="list-style-type: none"> ・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。 		

第4時間目

板書①(5.クライマックス)



板書②(5.クライマックス)



板書①：グループごとにシートを掲示

板書②：授業者が記入内容を紹介した後で、内容を肯定し、☆印をつける
早押しゲームの回答状況に応じてポイントを表示

準備物一覧




- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウォッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第4回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示 | <ul style="list-style-type: none"> ●付箋(児童数分) ●「良いところプレゼントシート」(児童数分) ●グループ用シート(グループ数) ●☆印 ●スティック(各グループ2本) ●マグネット(ポイント表示用) ●チャレンジ・ワークのシート(児童数分) ●授業進行ボード、進行シール、強化シール |
|--|--|

第5時間目

I-2-g #5	上位 目標	自己信頼心(自 信)の育成	中位 目標	自己と他者の価値を認める ことができる	下位 目標	他者の価値を探し、肯定することが できる
授業名	みんなの良さを伝え合おう！			目標	・自分が気づいた他者の価値について、実際に相手に伝えることができる	

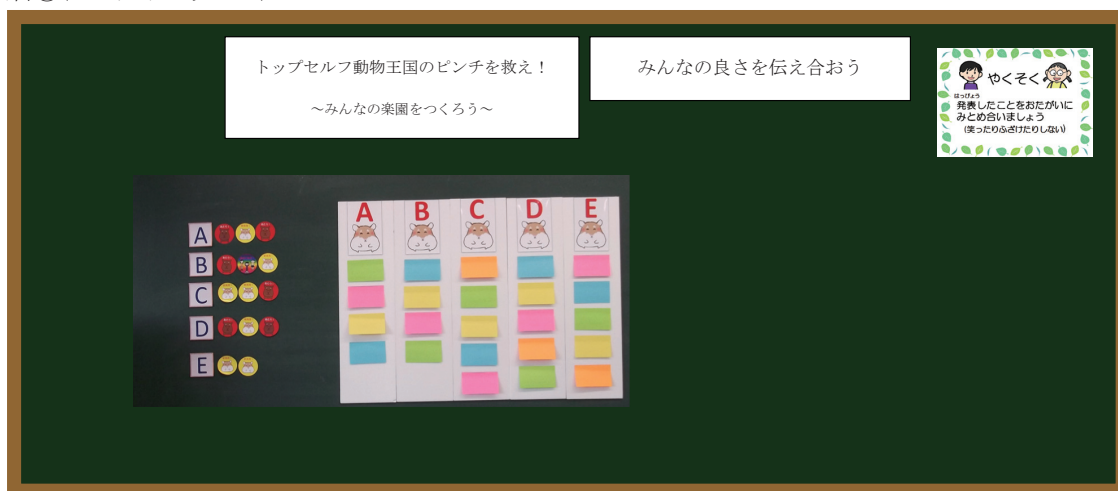


日常生活の中で見つけたお互いの良さを伝え合います！

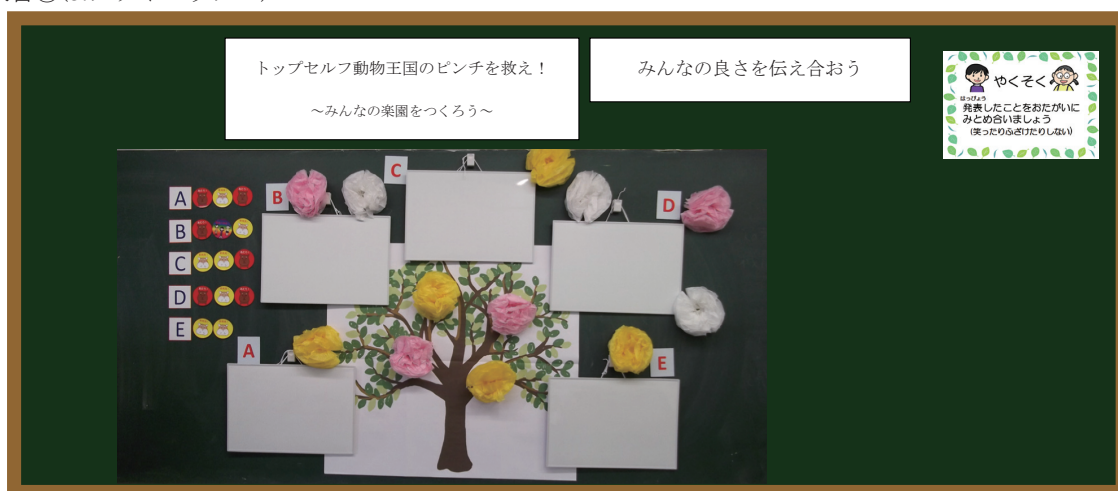
授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物
導入(8分) チャレンジ・ワークはどうだったかな？				
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。	・グループにおける自分の役割を確認する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル ●アニメ・ストーリー 
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・チャレンジ・ワークで見つけた友だちの良さを伝え合っていくことを伝える。	・アニメを通して児童の興味を引き付ける。	
3. 導入ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・授業目的について理解する。		
活動(30分) 日常生活で見つけた友だちの良さ、報告しよう！				
4. 助走 【個人活動】	・チャレンジ・ワークで書いてきた付箋をグループ内でお互いにプレゼントする(4分)	・チャレンジ・ワークで書いてきた付箋をそれぞれのワークシートに貼るよう促す。 ・お互いに付箋をプレゼントし合い、他の児童が見つけてくれた自分の良さを確認する。	・隣の児童からもらった付箋をグループのボードに貼るよう促す。 ・自分の付箋をグループのボードに貼る。	●「みんなで発見！ 〇〇くん・さんの良いところ！」シート ●板書① ●グループ用ボード
【グループ活動】	・隣の児童からもらった付箋をグループのボードに貼る(1分)			
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体発表 「クイズ！わたしは誰でしょう？」 (17分) 「クラスの笑顔の花をさせよう！」(8分)	・グループの付箋の中からひとつ、クラスみんなに持ち主を当てて欲しいものを選ぶよう伝える。 ・グループで1つ選び、付箋に〇印をつける。 ・出題したいグループを募り、前へ出るよう促す。 ・授業者は付箋内容と出題対象を紹介する。 ・他グループは持ち主を考えてホワイト・ボードに答を書く。 ・各グループの答の理由を聞き、児童らの良さを引き出す。 ・友だちの良さを見つけた状況等について説明する。 ・正解を発表し、答に対応したマークを貼付し、いずれも素晴らしい気づきであることを伝える。 ・クラスの良さを考えてホワイト・ボードに書くよう促す。 ・考えたことをホワイト・ボードに書き、掲示する。 ・書かれた内容を紹介し、クラスの素晴らしさを伝える。 ・クラスの良さを認識する。	・グループの付箋の中からひとつ、クラスみんなに持ち主を当てて欲しいものを選ぶよう伝える。 ・グループで1つ選び、付箋に〇印をつける。 ・出題したいグループを募り、前へ出るよう促す。 ・授業者は付箋内容と出題対象を紹介する。 ・他グループは持ち主を考えてホワイト・ボードに答を書く。 ・各グループの答の理由を聞き、児童らの良さを引き出す。 ・友だちの良さを見つけた状況等について説明する。 ・正解を発表し、答に対応したマークを貼付し、いずれも素晴らしい気づきであることを伝える。 ・クラスの良さを考えてホワイト・ボードに書くよう促す。 ・考えたことをホワイト・ボードに書き、掲示する。 ・書かれた内容を紹介し、クラスの素晴らしさを伝える。 ・クラスの良さを認識する。	●ホワイト・ボード ●マーカー ●イレーサー  ●「あたり」「新発見」「最高の発見」カード ●木の掲示 ●引っかけマグネット ●花
ポイント 日常生活で見つけた仲間の良さを伝え合うことができたか				
まとめ(7分) 日常生活の中でもお互いの良かったところを伝え合っていこう				
6. シェアリング	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。	・アニメ・ストーリーを提示し、5回目のシール「ふだんの生活で気づいたみんなの良さを伝え合ったよ！」を貼る。	●進行シール ●強化シール ●授業進行ディスプレイ 
7. 最終ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・日常生活の中でも互いの良さを伝え合っていくことの大切さを伝える。		
8. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・授業後に進行シールを配布する。		
9. 意義	・授業が日常生活にどのよう役に立つのかを伝える。	・ネームプレート・ツールボックスを片づける。		
10. 授業後の活動				

第5時間目

板書①(5.クライマックス)



板書②(5.クライマックス)



メモ

板書①：クイズを出題するグループのボードから掲示。各グループの回答に応じて「あたり!」「新発見!」「最高の発見!」マークをグループ・バナー横に貼付する。最終的には全グループのボードを掲示し、友だちの良さを伝え合うことができたことを肯定する。

板書②：木の掲示を貼付した後、各グループが考えた「このクラスの良いところ」をホワイト・ボードにごと掲示(引っかけマグネットを用い、グループ・バナーを併せて掲示。発表に沿って花を貼付していく。

準備物一覧

<ul style="list-style-type: none"> ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) ●ストップウォッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー ●授業メインタイトル・第5回タイトル ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック ●「やくそく」掲示 	<ul style="list-style-type: none"> ●「みんなで発見!〇〇くん・さんの良いところ!」シート(児童数分) ●発表用ボード(グループに1枚) ●クイズ用カード(「あたり」「新発見」「最高の発見」) ●木の掲示、花 ●ホワイト・ボード、マーカー、イレーサー、引っかけマグネット(グループ数分) ●授業進行ボード、進行シール、強化シール
--	---

第6時間目

I-1-d #6	上位 目標	自己信頼心(自 信)の育成	中位 目標	自己と他者の価値を認める ことができる	下位 目標	自己の価値を探し、受容することが できる
授業名	自分の良さ・大切さについて 見つめてみよう！			目標	・自己の価値を受容することができる	

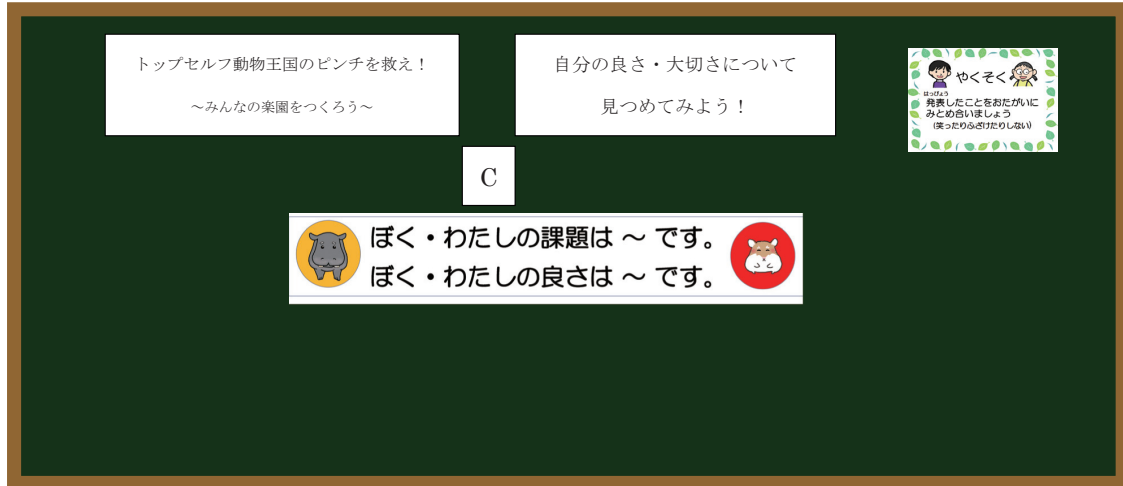


自分の課題を受けとめながら自分の良さを再認識します！

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物	
導入(5分)		今まで自分や友だちの特徴や良いところについて考えてきました			
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャプテン、記録係の確認、話し合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。	・グループにおける自分の役割を確認する。	●ネームプレート ●ツールボックス ●授業タイトル	
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝える。	・今までの授業で考えてきたことをもとに、これからの課題と自分の良さ・大切さについて考えることを伝える。	・アニメを通して児童の興味を引き付ける。	●アニメ・ストーリー	
3. 導入ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・授業目的について理解する。			
活動(33分)		これからの自分の課題と自分の良さ・大切さについて考えてみよう！			
4. 助走 【個人活動】	・自分にとってのこれからの課題と、自分の良さ・大切さをまとめる(4分) ・特に発表したいものに○をつける(1分)	・これまでの授業を振り返って、自分がもっと良くしていきたいことと、自分の良さ・大切さについてまとめるよう促す。 ・ワークシートに自分なりに考えたことをまとめる。 ・一番発表したいものに○をつけるよう促す。 ・発表したいものに○をつける。		●「自分の良さ・大切さシート」	
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体発表 (28分) ①グループごと(15分) ②個人(13分)	・1グループずつ前に出て発表するよう促す。発表の際にはスライドでキャラクターを提示し、キャラクターの声かけに合わせて発表するよう伝える。 ・自分の課題や良さ・大切さを発表しながら再認識する。 ・発表内容を肯定し、発表グループにはスクリーンに提示される動物のうち、いずれかを選ぶよう促す。 ・クラス全体で番号を呼ぶ。 ・スクリーン上に、選んだ動物の素晴らしさが提示される。(以上を3グループ) ・さらに発表したい児童を募り、発表を促す。 ・新たに気づいた点を発表する(最大5名まで)。 ・児童の気づきを肯定する。 ・自分には短所や課題があったとしても、自分なりの良さを持った大切な存在であることを認識する。		●板書① ●発表ガイド掲示 ●グループ・パナー 	
ポイント 課題のある自分も、自分の良さとともに受けとめることができたか					
まとめ(7分)		自分の良いところを活かして、苦手なことも克服していこう			
6. シェアリング	・本授業の感想を発表し、クラスで共有する。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。		●進行シール ●強化シール	
7. 最終ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・アニメ・ストーリーを提示し、6回目のシール「自分の良さや大切さが分かったよ！」を貼る。		●授業進行ディスプレイ	
8. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・苦手なことがあっても、各自の素晴らしい良さを活かして克服していけることを伝える。			
9. 意義	・授業が日常生活にどのように役立つかを伝える。				
10. 授業後の活動		・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。			

第6時間目

板書①(5.クライマックス)



メモ

板書①：発表をガイドする掲示を貼る

発表グループをグループ・バナーで表示し、整列を促す

*キャラクターからの問いかけや動物の秘密については、Power Pointにてスクリーン上に提示

準備物一覧

- | | |
|---|-----------------------|
| ●PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居) | ●「自分の良さ・大切さシート」(児童数分) |
| ●ストップウォッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー | ●発表ガイドの掲示(「ぼく・わたしの～」) |
| ●授業メインタイトル・第6回タイトル | ●授業進行ボード、進行シール、強化シール |
| ●多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック | |
| ●「やくそく」掲示 | |

第7時間目

II-3, 4 #7	上位 目標	自己信頼心(自 信)の育成	中位 目標	自己の心理的欲求を認識す ることができる	下位 目標	・心理的欲求に従って行動することの 重要性を理解する ・自己の心理的欲求を抽出し、その充 足・達成の是非を考えることができる
授業名	みんなの夢ってどんな夢？			目標	・自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる ・自己と同様に、他者の心理的欲求を尊重することの重要性を理解 することができる ・自己の心理的欲求を抽出することができる ・抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる	



これからの自分の夢・願いについて考えていきます！

授業の流れ		教師と児童の動き		●準備物	
導入(7分)		今日はこれからの自分について考えていきます			
1. 準備・注意	・ネームプレート、キャプ テン、記録係の確認、話し 合いのルール ppt. 視聴	・使用する道具について説明する。 ・ルールを伝える。		●ネームプレート ●ツールボックス	
2. 本授業の目的	・授業の目的を簡潔に伝え る。	・グループにおける自分の役割を確認する。 ・自分の個性や良さを活かして、これからやってみたく ことや夢について考えることを伝える。		●授業タイトル ●アニメ・ストーリ ー	
3. 導入ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・アニメを通して児童の興味を引き付ける。 ・授業目的について理解する。			
活動(30分)		「小学6年生の最高のぼく・わたし」について考えてみよう			
4. 助走 【個人活動】	・「小学6年生の最高のぼ く・わたし」について考え る(5分) ・隣のメンバーの付箋に、 励ましの言葉を記入(3 分) ・黒板に掲示(2分)	・小学6年生になった時、自分がどんな風になっていたら良 いかを考えて付箋に書くよう促す。 ・付箋に「小学6年生の最高のぼく・わたし」を記入する。 ・「注意点」に照らして、隣席の児童の記入内容がOKかどう かと、励ましの言葉を書くよう促す。 ・「注意点」の基準を満たしていれば「OK」と書き、励ましの 言葉を書き添える。 ・各自の付箋を「友だち」「勉強」「スポーツ・芸術」「その 他」のカードと併せて黒板に貼るよう促す。 ・自分の付箋を黒板のシートに貼る。	●付箋 ●注意点の掲示	●板書① ●掲示用シート ●「友だち」「勉強」 「スポーツ・芸術」 「その他」カード	
5. クライマックス 【全体活動】	・クラス全体発表(20分) 「〇〇はどこだ?ゲーム」	・ゲームの進行に応じて、すぐろくの要領でクラス全体発表を することを伝える。 ・指定された動物がどこにいるかを当てる。 ・答の数字の分だけすぐろくを進め、該当する児童を指名し て発表を促す。 ・指名された児童が発表し、クラス内で共有・肯定し合う。	●板書② ●すぐろく用掲示 セット		
ポイント 自分の夢や願いについて認識することができたか					
まとめ(8分)		夢や願いをぜひ実現していこう			
6. シェアリング	・本授業の感想を発表し、 クラスで共有する。	・本授業の感想を発表する。 ・授業理解度を確認する。	●進行シール ●強化シール	●授業進行ディス プレイ	
7. 終結ストーリー	・アニメ・ストーリー視聴	・アニメ・ストーリーを提示し、7回目のシール「自分の夢 について考えたよ!」を貼る。	●授業進行ディス プレイ		
8. 授業プロセス	・授業の進行状況を示す。	・各自の素晴らしい良さを活かして夢が実現するよう願っ ていることを伝える。			
9. 意義	・授業が日常生活にどのよ うに役立つのかを伝える。	・授業後に進行シールを配布する。 ・ネームプレート・ツールボックスを片づける。			
10. 授業後の活動					

第7時間目

板書①(4.助走)

板書②(5.クライマックス)

メモ

板書①：各自で自分の付箋とミニ・カードを黒板に貼る

板書②：すごろく用掲示セットを追加し、ゲームの進行に応じて★マークを移動する

準備物一覧

- PC、液晶プロジェクター、スクリーン、スピーカー、ppt スライド(電子紙芝居)
- ストップウォッチ、指示棒、授業者用ネームプレート、マグネット、グループバナー
- 授業メインタイトル・第7回タイトル
- 多機能ネームプレート、ネームプレート用袋、ツールボックス、黒マジック
- 「やくそく」掲示

- 注意点の掲示
- 付箋(児童数分)
- 「小学6年生の最高のぼく・わたし」
- カテゴリー・カード(友だち、勉強、スポーツ・芸術、その他：大各1、小各20枚)
- すごろく用掲示セット(ロボイラスト・カピ王イラスト・矢印・★)
- ピンポン・ブー(○×提示用具)
- 授業進行ボード、進行シール、強化シール

自己信頼心（自信）の育成 小学校 4 年生版 第 1 時間目～第 8 時間目 授業台本

第1時間目

4年生 自己信頼心(自信)の育成 #1

a. 正の出来事を想起し、正感情を高めることができ

【事前準備】

授業タイトル・第1回タイトルは掲示、ツールBOXを各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



チャイムが鳴るまでこのスライドを。挨拶前にもう1度クリック(文字が消えます)。

【導入：10分】

授業者：これからみなさんと一緒に授業をしていく○○です。よろしくお願ひします。ネームプレートに、「キャブテン」「記録係」のエンブレム、印がついている人がいます。その人は、キャブテンまたは記録係さんの役割をお願ひします。どんな役割があるのかはその後で詳しく説明します。キャブテンは順番に回っていきます。記録係さんは4日間のうちの前半と後半で交代します。

【授業時の注意：ルール確認】

授業者：この授業では、グループでの話し合いをたくさんします。その時のルールを確認しますので、スクリーンに体を向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。

<クリック：ルール説明フル・バージョン>



授業者：それから、発言する時には手を挙げて発言するようにしましょう。キャブテンや先生から「○○さん」「○○くん」「○○くん」とあてられてから発言しましょう。

<「やくそく」を黒板に掲示>

*黒板のスペースが小さくなるようであれば、ボードごと棚などにたてかける



授業者：もうひとつ、みんなに守って欲しい約束事があります。この授業では、自分自身のことや、自分の考えを発表する場面がたくさんあります。その時には、発表したことをお互いに認め合ひましょう。決して笑ったりふざけたりしないようにしましょう。笑われたら、誰だっけ嫌な気持ちになりますよね。みんなの考えを大事にしましょう。守れますか？(返事の声が小さければ、再度促す)

【本授業の目的】

授業者：この授業は、トップセルフ動物王国のピンチを救え！みんなで楽園をつくらう、という題の授業です。「トップセルフ」には、最高の自分という意味があります。この授業では、みんなが自分や友だちの良いところを見つげながら、自分を大切に思う気持ちを持つようになることを目標としています。ひとりひとりの最高の自分を見つけれられるようになることと良いですね。

そして、1回目のこの時間は、「みんなのまわりのハッピー」という題で、みんなの身の回りのハッピーな出来事を探していきます。みんなは自分や友だちの良いところをすぐ見つけることができずか？なかなか難しいときもありませんよ。特に、イライラしたり、落ち込んだりしている時には、自分や友だちの良いところも見つけにくいと言われています。ハッピーなことを探して、少し良い気分になることで、みんなの良さが気づきやすくなるようにしていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】

<クリック>



授業者：この授業は、アニメ・ストーリーに沿って進んでいきます。まずストーリーをみんなで見ましょう。スクリーンに体を向けて下さい。

<クリック> 4'04"



ナレーター：第1話 みんなのまわりのハッピー

セルフイー：今日はどの本を読もうかな。

ともる：迷っちゃうなあ。

はなまる：ともるはいつもの動物図鑑じゃないの？

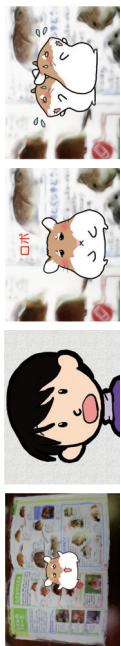


ともる：実はそうなんだ。何回見てもあきないんだよなあ。

ともる：へえ〜カピバラって世界最大のネズミなんだって。

ともる：ロボフスキス・ハムスターが一番小さいハムスターなのかあ。カピバラと正反対だなあ。

ロボ：ともる！ともる！ほくらを助けて！ともるにはほくの言葉が分かるでしょう？
 ともる：えっ!?ロボロフスキキ・ハムスターがしゃべった！
 ロボ：ほくはロボだよ。時間がないんだ！とにかく早くに着いて来て！トップセルフ動物王国が大変なんだよ！ともるならきつと王国を救えるから、早く早く！



はなまる：ちよつとともる。学校にペット連れてきちゃいけないのよ。
 ともる：違うよ！ロボの動物王国が大変なことになっているから助けてくれって。ほくひとりじゃ心細いから2人とも一緒にいこうよ。
 セルフイー：一緒にいこうってどうやって？
 ロボ：こっちは早く！早く！



ロボ：ここが動物王国だよ。
 ともる：え？カバもゾウもみんな元気がないよ。
 はなまる：どうしてこんな風になっちゃったのかしら？
 ナレーター：かつて、トップセルフ王国はゾウ族が王の座を受け継いでいました。
 ナレーター：ところが、ペビモスというゾウがあまりにも自分勝手だったので、ペビモスは動物王国から追放され、ゾウ一族も王家を継ぐ資格を失ってしまったのです。
 ナレーター：ゾウ一族に代わって王を継いだのがカビバラ族。しかし何者かが悪い空気を動物王国に送り込み、動物たちのエネルギーを吸い取っているのです。



ロボ：みんな！このお方がトップセルフ動物王国のカビ王だよ。
 カビ王：みんなよく来てくれたな。わたしには王国を立て直すパワーがもうないんじゃない。王国が以前のようになり力を取り戻せば、みんなもこの世界に戻るることができるだろう。頼んだぞ。
 ロボ：まずはシロクマ・ピレージへ行ってみよう！

ともる：やっぱ、シロクマ元気がないね。どうしたんだらう？
 しろべえ：こんには、ほくはシロクマ・ピレージのしろべえ。最近、楽しいとか嬉しいとか、そんな気持ちになれないんだ。楽しくないから、ますます嫌なことばかり考えちゃうよ。はああ。何かハッピーなこと、ないかなあ。



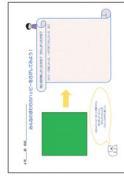
ロボ：みんな！動物王国に力を貸して！みんなのハッピー、しろべえに教えてあげようっゆ！
 <スライド自動停止>

授業者：登場人物は分かりましたか？(必要に応じて確認する)ハムスターのロボからお誘いがありますね。みんなと一緒に読んでみましょう。さん、はい、「みんなのハッピー、しろべえに教えてあげようっゆ！」

（(展開：28分)）

【活動助走(5分)】

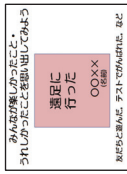
<クリック>



授業者：それではみんなのまわりのハッピーを探してみましょう。記録係さん、ツールBOXの「3 時間目」のファイルの中から、「みんなのまわりのハッピーをさがしてみよう！」のシートを取り出して、グループのみんなに1枚ずつ配ってあげてください。配られたら、組と名前を書きましょう。準備ができたら、顔を上げて下さい。

授業者：それでは説明します。スクリーンに注目して下さい。左側に付箋が貼ってありますね。この付箋に、みんなが最近経験した、楽しかったこと、嬉しかったことをひとつ、書いて下さい。

<クリック>



授業者：書き方の例です。たとえば、遠足に行ったことが楽しかったなと思った人は、このように「遠足に行った」と書きます。そして、右下に、名前を書いて下さい。先生だったら、〇〇××という風風に書きます。友だちと遊んだ、テストでがんばられた、など、どんなことでも良いです。

<クリック>



授業者：付箋に書いたら、右側の欄に、どんなことが楽しかったのか、嬉しかったのかを、書いて下さい。遠足だったら、動物園で大きなゾウに会えて楽しかったとか、テストだったら、算数のテストでいつもよりもよりがんばって良い点がとれたとか、書けるだけ詳しく書いて下さい。あとで、何人かの人に発表してもらいたいと思います。質問はありませんか？ それでは、付箋と、この右側の欄を書きとるところまで、3分くらいで取り組みます。分らないところがあったら、手を挙げて先生に教えて下さい。スタート！

<クリック>→BGM開始、次のクリックでBGM停止

*右側は書けていなくてもOK：3分で切ること

*早くできていいるグループは、鉛筆をしまうなど、不要な道具の片づけを促す

授業者：では鉛筆を置きましょう。右側は書けていなくても大丈夫ですよ。

【活動クライマックス(28分)】

<クリック>

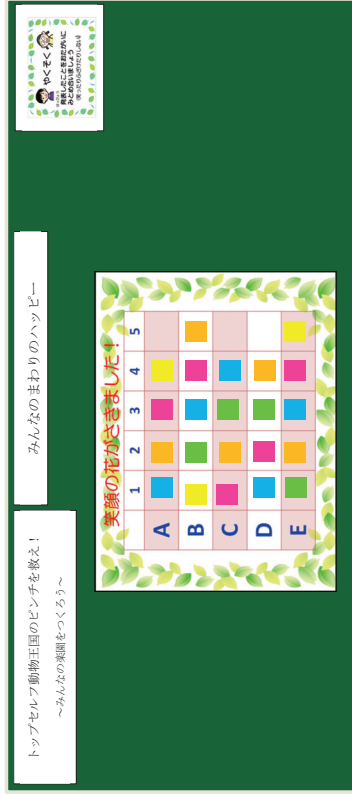


この掲示を黒板に貼る

授業者：それではみんなで笑顔の花をさかしましょう。

記録係さん、グループのみんなの付箋を集めて、先生のところに持って来て下さい。

*付箋の色が偏らないように授業者が手早く貼る



授業者：うわあ。とっても素敵な笑顔の花が咲きましたね！どんなハッピーなことが集まったのか、楽しみですね。今から、ゲームをしながら、みんなが考えたことを発表していきますしよう。

<クリック>



授業者：にっこりさんは誰だ！ゲーム！拍手！キャプテン、ツールBOX のファイルの中から、このような笑顔のカードを4枚取り出して下さい。カードはグループの真ん中に広げます。

<クリック>



→ クリック



授業者：今から、音楽に合わせて、この4人の顔が出てきます。音楽が止まると同時に、2人がにっこり笑います。その2人と同じカードを持って、元気に「はい！」と立ち上がって下さい。一番早く、正しくカードを挙げられたグループは、この付箋の中身を発表するチャンスがゲットすることができます。では、練習してみましょう。立ちやすいように少しイスを後ろに引きましょう。手は頭の上に置きます。スタート！

授業者：ルールは分かりましたか？それでは本番です。第1回戦！

<クリック>*同じ要領でスライドが動く



授業者：○グループが早かった！正解ですね！それでは○グループで

5 回戦 6 枚中 5 枚が笑顔に



トップセルブ動物王国のピンチを救え！
～みんなの笑顔をつくらう～

みんなのまわりのハッピー

笑顔の花が咲きました！

	1	2	3	4	5
A	■	■	■	■	■
B	■	■	■	■	■
C	■	■	■	■	■
D	■	■	■	■	■
E	■	■	■	■	■

やくすくん
動物王国のピンチを救え！
みんなの笑顔をつくらう

*取り挙げたものにはマグネットで印をつける

授業者：他にもたくさん笑顔の花が咲いています。○○さんは～、○○くんは～……(授業者が読み挙げた)○組さんの笑顔の花が咲きました！最後に大きな拍手をしましょう！
*時間がない場合には、「他にもみんなにたくさん笑顔の花が咲いています。後で1枚1枚しっかりと読ませてもらいますね」とまとめる。

((まとめ：7分))

【シェアリング】

<クリック>



授業者：今日の授業の感想や、授業を通して気づいたことを発表してくれる人はいませんか？みんなのまわりのハッピーを探してみ、今の気分はどうですか？(3名発表)

【最終ストーリー】

授業者：それは、ともるたちがどうなったのか、アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

発表したい人、手を挙げて下さい。

授業者：(手を挙げた児童の名前を言う)○○くん！

授業者：○○くんの笑顔の花は、～です！では○○くん、シートの右側に書いてくれたことを発表してもらえますか？特に楽しかったこと、嬉しかったことはどんなことかな？

児童：～～～

授業者：素敵ですね。みんなな拍手！

<クリック>



授業者：あれ？不安そうな顔をしていますよ。ハッピーな気持ちで、この女の子も元気にしてあげましょう。先生が、せーの、と言いますので、みんなで大きな声で「ハッピー！」と言いましょ。準備は良いかな？せーの！(ハッピー！)

<クリック>



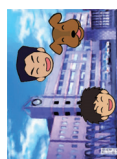
授業者：にっこりさんになりました！もともとと教室中をハッピーな気持ちにしていきましたよ。第2回戦です。今度は笑顔になる子が3人になります！間違えないように気を付けて下さいね！

2回戦 *同じ要領で



授業者：男の子も加わって、笑顔が増えましたね！その調子です！3回戦からはちよつと難しくなります。(猫と犬のカードを見せる)カードが2枚増えます！(各グループに配布)4人と2匹の中から、3つ笑顔になりますよ！

3回戦

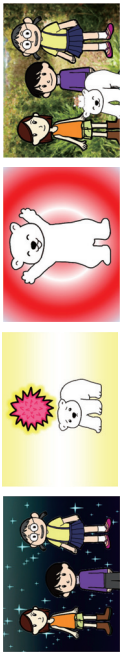


既にゲームに勝って発表したグループが再度ゲームに勝った時には、勝利を讃えつつ「○グループさんはさつきを讃えてくれたので、他のグループに讃ってもらえるかな？」と尋ね、別のグループを指名するよう促す

4回戦 6枚中4枚が笑顔に



<クリック> 0'46"



ともる：ハッピーな出来事って、意外とぼくらのまわりにあるんだね。
 はなまる：しろべえにもハッピーな気持ち伝わったかな？
 ともる：あつしろべえに赤いストーンが降りてきた！
 ロボ：ストーンが破裂して元気エネルギーに変わったよ！
 しろべえ：うわぁ〜。みんなのおかげでハッピーな気持ちになれたよ。僕もこれからはいい
 ろんなハッピー、見つけられそうな気がする。
 ともる：良かったあ。きつとカピ王も喜んでくれるね。
 セルファイー：今度はどんな動物たちに会えるのかしら？

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかげで、しろべえが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。動物王国はまだ闇につつまれています。みんなの力で元気にしていきましょうと良いですね。

授業者：シートは先生の方で見せてもらいますので、ツールBOXにしまってください。挨拶の後で、みんなにもシールと、この授業で使うファイルも配ります。シールはファイルの内側の1のところ貼って下さい(実物を見せながら説明)。次の時間からはこのファイルにプリントも綴じていきます。使った道具は挨拶の後でツールBOXにしまいましょう。

【授業で学んだことの意義】

<クリック>



授業者：この時間は、みんなのまわりのハッピーな出来事を探して、ハッピーな気持ちになりましょう。ハッピーなことを思い出して良い気持ちになると、自分や友だちや身の回りの良いところにさらに気づきやすくなります。嫌な気持ちになることがあったら、今日のように身の回りのハッピーを思い出してみてください。

=====

回収するシート：「みんなのまわりのハッピーをさがしてみよう！」

第2時間目

- 4年生 自己信頼心(自信)の育成 #2
 b. 自己の特徴について認識することができる(外見・得意なこと・苦手なこと・大切にしていることなど)

【事前準備】

授業タイトル・第2回タイトル・「やくそく」「やくそく」は、揭示、グループごとの着席・ネームプレートの装着を確認



チャイムが鳴ったら →

（（導入：5分））

【授業時の注意：ルール確認】

<クリック>：ルール説明音なしバージョン>



授業者：この時間もグループでの話し合いをたくさんします。引き続き、グループで協力して進めていきましょう。

【本授業の目的】

授業者：前回は、みんなのまわりのハッピーな出来事を探して、ハッピーな気分になりましたね。今、嫌な気持ちを感じている人はいませんか？もしそうだったら、3時間目にみんなが発表したハッピーな出来事を思い出してみようね。この時間は、「みんなの個性って？」という題の授業です。個性というのは、みんなひとりひとりの自分らしさのことです。みんなにどんな個性があるかを考えていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

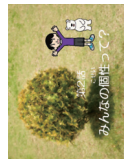
【導入ストーリー】

<クリック>



授業者：それでは今日もアニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリーンに体を向けて、口を閉じましょう。始めます。

<クリック> 3'04"



前回までのお話



ナレーター：第2話 みんなの個性って？

ナレーター：ともるは小学4年生。ある日、トップセルフ動物王国から来た、ロボロフスキー・ハムスターのロボと出会い、友だちのセルフイーやはなまと一緒に、活気をなくした動物王国を救う旅に出発しました。

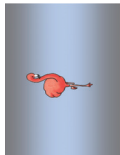


ナレーター：前回は、身の回りのハッピーなことを探して、元気がなかったシロクマのしろべえを笑顔にすることができました。今日は、どんな動物たちのところへ行くのでしょう。



ロボ：あれ？しろべえどうしたの？せつかく元気になったと思ったのに、しろべえ：うん、僕はみんなからパワーもらって元気になれたよ。でも、動物王国には、まだまだたくさん仲間がいるだろう？特にフラミンゴ・ビレツジのみんなのことが心配なんだよ。

ともる：そうか。それじゃあ次は、フラミンゴ・ビレツジへ行ってみよう！



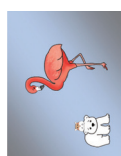
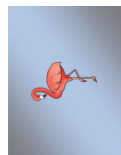
しろべえ：フラミンゴ・ビレツジのみんなだよ。

セルフイー：みんな疲れているのかしら。

はなまる：ともる、動物の言葉が分かるんです？どうしたの？聞いてみて。

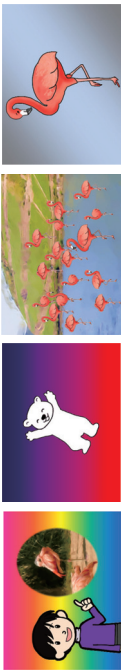
ともる：う…うん。こんにちは。どうしたの？元気がないみたいだね。

フラミン：おやまあ、私たちの言葉が分かるのかい？私はフラミン。



ともる：フラミン。なぜだか僕には動物王国のみんなの言葉が分かるんだよ。フラミン：おやまあ。私たちの言葉が理解できる人間は、動物王国を救うことができる

カピバが言っていたなあ。ともるのことだったのね。
 フラミン：私たちはこれと言って特徴もないし、動物王国の中でも地味な存在なのよ。羽を広げるパワーもないの。どうしたものか...



ともる：フラミン、フラミンゴって片足で立つことが得意なんでしょう？片足で眠ることだってできるって、この間動物図鑑で読んだんだ。すごいなあ。
 しろべえ：え！1本足で眠れるの？ぼくなんか1本足じゃ1秒も立ってられないよ。おつとつー。
 フラミン：だからなんだっていうの？私たちの仲間なら、そんなこと誰でもできるわ。はあ。

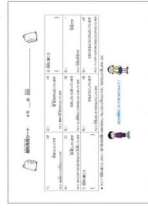


ロボ：みんな！今日もよろしくね！みんなの個性について、フラミンといっしょに考えよう。
 授業者：この時間も、ロボからメッセージが届きました。みんなと一緒に読んでみましょう。「みんなの個性について、フラミンと一緒に考えてみるっちゃう！」

【展開：32分】

【活動助走(10分)】

授業者：それではみんながどんな個性を持っているのかを考えるための活動を行います。記録係さん、ツールBOXの中から、このような「個性発見シート」というのを出して(見せる)みんなに配って下さい。配られたら、組と名前を書きましょう。
 <クリック>



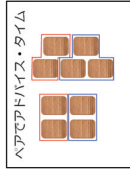
授業者：スクリーンを見て下さい。字が小さく見にくいと思うので、みんなが持っているシートと見比べながら聞いて下さい。ここでは9個の枠があります。今から3分くらい時間を取りますので、みなさんの自分らしさについて、書き込んでいって下さい。たとえば1番だったら、絵を描くことが得意です、2番だったら、算数の勉強を頑張っています、というようにです。3番と7番は空欄になっています。ここでは、下に例が書いてあります、自由を書いて下さい。食べ物の好き嫌いはありません、兄弟と仲が良いです、という

ようにです。たとえば好きなことが2つ以上ある人は、書ききれない分を3や7に書いても良いですよ。全部埋めなくても大丈夫ですが、なるべくたくさん自分のらしさが書けるように頑張りますよ。まわりの人とは相談せずに、口を閉じて取り組みましょう。

<クリック> BGM開始 → 次のクリック：BGM停止>

★かなり書けている場合には、3分を待たずに止めてOK(アドバイス・タイムで加筆可能なため)

<クリック>



授業者：時間です。たくさん書けていなくても大丈夫ですよ。今からグループの中でペアを作って、お互いの特徴を発見していきます。ペアはこのように分かります。4人のグループと、5人のグループがあります。前の2人が赤チームです。赤チームの人、手を挙げて！後ろの2人は3人が青チームです。青チームの人、手を挙げて！確認できましたか？シートを見せ合って、他にもこういうところ頑張っているよとか、こういう性格だと思っよ、というように、アドバイスし合ってください。相手の人が傷つくようなことは言わないようにしましょう。アドバイスをもらって、自分でもそうだなと思ったら、個性発見シートに書き加えていって下さい。2分くらい時間を取ります。アドバイス・タイム、スタート！
 <クリック> BGM開始 → 次のクリック：BGM停止>

授業者：書き込みましたね。それでは、今からグループのみんなの特徴をまとめていきます。記録係さん、ツールBOXの中から、このような「グループ集計」というシートを取り出して下さい。黒のマジックも持って下さい。

<クリック>



クリック → 数字が表示される

授業者：今から、グループの中で、1～9の自分らしさを発見した人の数を集計していきます。キャプテン1に書いた人、手を挙げて、2に書いた人手を挙げて、というようにみんなに手を挙げてもらって、数を数えて下さい。その数を、記録係さんはこのように人数を書き込んでいきます。集計は2分間でやります。キャプテン、話し合いの交通整理をお願いします。質問はありますか？書き終わったグループから、記録係さんは黒板に貼りに来て下さい。スタートします。

<クリック> BGM開始 → 次のクリック：BGM停止>

* 黒板左側に掲示 右側には9つのマスの掲示を貼る
 黒板のスペース上、左右の貼るのが難しければ、9つマスの掲示の上に、各グループのシートを重ねて貼る

【活動クイズタイム (22分)】

トップセルフ動物王国のピンチを救え！
～ みんなの笑顔をつくらう ～

みんなの個性って？

A	4	3	2
B	4	4	3
C	2	1	4
D	4	5	4
E	5	5	4

A	3	5	2
B	4	5	3
C	2	2	4
D	4	5	4
E	2	3	4

A	3	4	2
B	4	2	3
C	1	2	4

1. 1777番にくわいます 2. 10の倍数をかんがえています 3. 3の倍数にまごころ 4. 1に相対しています 5. 15をわけてみたとき 6. 1桁です 7. 8の倍数にまごころ 8. 18をわけてみたとき 9. 17がくまのよびかたでかんがえています

授業者：グループ集計が揃いました。○組のみんな、色々な素晴らしい個性を持っていますね。特に～や～のところでの個性が光っているようです(数字の多いところなどを大まかにとりあげる)。

＜クリック＞



授業者：それでは今から、発表をしていきますが、ただ発表するのではなく、拍手！拍手！拍手！

授業者：ルーレットを使って、みんなの個性アピール対戦をします。今からルーレットで先生が数字をひとつひきます。個性発見シートの中で、その数字のところから自分の個性書いた人は、いっせいに、はい！と立って手を挙げます。番号が出る前に立ったり、個性発見シートに書いていないのに立つのはダメですよ。ここにグループ集計の数が出ています。この人数の人が、一番早く元気に立つことができたらグループには1ポイント、ロボ・ポイントが入ります。先生が見本を見せます。先生が「ルーレット！」と言ったとき、みんなは「スタート！」と大きな声で言って下さい。(授業者「ルーレット！」児童「スタート！」授業者「ピコピコピコピコピコ、ピーン！」「はい！」)分かりましたか？1度練習してみます。ではルーレットを回します。数字が出たらすぐ立って下さいね。ルーレット！(児童「スタート！」)＜クリック＞①＞

授業者：はい、今は○グループが早かったですね。そういう風に進めていきます。やり方

は分かりましたか？では、対戦は3回くらい行います。1回目のルーレットです。ルーレット！(スタート！)

＜クリック＞②：右の掲示の②にマグネットを貼る＞

授業者：○グループさんです！○グループさんは●人ですね。全員立てました。1ポイントです。今立っている人は全員そのまま立って下さい。○グループさん、どんな勉強を頑張っているのか、キャプテンから右回り、○○の勉強がんばっています、というように教えて下さい。～です。～素晴らしい個性をアピールできました。○グループさんと今立っているみんなに拍手をしましょう。それでは2回戦です。

＜クリック＞④：右の掲示の④にマグネットを貼る＞

授業者：○グループさんが早かった！◇グループさんが2番でしたね。○グループさんは●人全員立てました。1ポイントゲットです。ここは人数が少なかったようですが、○グループさん、「○○に挑戦しています」というように発表して下さい。…自分のことをよく見つけられていますね。○グループさんと、立っているみんなに拍手！
*もし誰も出なかった時には、「おー残念、出ませんでした。でもきつとみんなは他にも色々な個性を持っていると思いますよ。では3回戦いきましょう。」と進める

＜クリック＞③：右の掲示の③にマグネットを貼る＞

先と同様に進める

＜クリック＞⑧：右の掲示の⑧にマグネットを貼る＞ *時間なければカット

*4回戦まで進んだ場合：まだ発表していない最後の1グループで手を挙げた児童がいた場合には、「○グループさんにも手を挙げた人がいるので聞いてみましょう」と発表を促し、「○グループさんも素敵な自分らしさを見つけれましたね」とロボ・ポイントを与える

授業者：個性アピール対戦は、○グループ、◇グループ…がポイント獲得でした(全グループが get できました)。おめでとーございます！拍手！

トップセルフ動物王国のピンチを救え！
～ みんなの笑顔をつくらう ～

みんなの個性って？

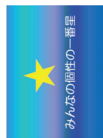
A	4	3	2
B	4	4	3
C	2	1	4
D	4	5	4
E	5	5	4

A	3	5	2
B	4	5	3
C	2	2	4
D	5	5	4
E	3	4	3

A	3	4	2
B	4	2	3
C	1	2	4

1. 1777番にくわいます 2. 10の倍数をかんがえています 3. 3の倍数にまごころ 4. 1に相対しています 5. 15をわけてみたとき 6. 1桁です 7. 8の倍数にまごころ 8. 18をわけてみたとき 9. 17がくまのよびかたでかんがえています

＜クリック＞ ＊個性アビール対戦の4回戦目をカットした場合には「33+Enter」で以下へ



授業者：色々な個性が見つかりましたね。次は…「みんなの個性の一番星！」今までいくつかの自分らしさを見つけたと思います、その中でも特に自分らしいなと思うものをひとつ決めてもらって、あてはまる場所にネームプレートを貼ってもらいます。ネームプレートの中身を出しましょう。キャプテンと記録係さんは、エンブレムをつけたままで良いです。個性発見シートに書いていなくても、みんなの意見を聞いて気づいたものでもOKです。みんなが選ぶからこれにしよう、ではなくて、一番自分らしいなと思うものをよく考えて選びましょう。それでは、まずA・B・Cグループさん、貼るところを決めた人からネームプレートを貼りに来て下さい。次にD・Eグループさんどうぞ。

授業者：では、先ほどの個性アビール対戦で意見を聞いていないものから見てみましょう。
⑦(自由に書こう)に貼ってくれたみんなを立て下さい。自分らしさをクラスのみんなに伝えましょう。…(1人1人の発表に対して)素晴らしい個性ですね。拍手！

＊⑦該当者がいなければカット

＊⑦ → ⑨ → (時間があれば⑤) の順でとりあげる

＜クリック＞



授業者：それは、今度は…「みんなの個性の二番星！」今度は2番目に自分らしいなと思う自分の個性はどれですか？記録係さん、ツールBOXにこのような名前が書かれた★カードがありますので、みんなに配って下さい。ここでも、自分で選ぶことが大切です。D・Eグループさん、決まった人からあてはまる場所に貼りに来て下さい。A・B・Cグループさんどうぞ。

＊授業者は、★が色とどりに見えるよう、偏らないようにカードを散らして貼りなおす

授業者：はい、素敵な二番星も見つけることができました。○組さんの素敵な個性がこんなにたくさん集まりましたね。みんなすばらしい個性ですね。

((まとめ：8分))

【シェアリング】

＜クリック＞



授業者：今日の授業の感想や、授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？自分の個性について考えた、友だちの発表を聞いてどうでしたか？(3名ほど発表)

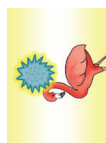
【最終ストーリー】1'56"

授業者：それでは、ともたちはどうなったのか、アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体に向けて下さい。始めます。
＜クリック＞



とも：みんなひとりひとり、いろんな個性を持っているね。
セルフィー：フラミンゴは、すてきな羽を持っているだけじゃなくて、おっとりした雰囲気もあるよね。

はなまる：私は逆にさばさばしたところがあるなあ。



とも：フラミンゴに青いストーンが降りてきた！

ロボ：あ！また元氣パワーが変わったよ！

フラミン：みんな、一緒に私の個性について考えてくれてありがとう。1本足で眠ることができる動物なんて、他にはいないいわね。それに、このピンクの羽も、おっとりした性格も私らしさなのね。

とも：フラミンが元氣になって良かった。カピ王にもみんなのパワー、伝わっているかなあ。

カピ王：へつくしよーい。ん？誰かわしの噂をしておるのかのう。気のせいか、わしもちよつと元氣が出てきたぞ。おお、知らぬ間に夜になっておる。

★授業者は教室の電気を消す(ピアノの音楽が流れる)

カピ王：見てごらん。星があんなにたくさん。どの星も自分たちの個性で輝いておる。すばらしい。地球の誰もが、同じように美しいのう。

授業者：(スクリーンを示しながら)うわあ～みんなのとつとも素敵な個性の星が、夜空に輝いていて綺麗ですね。

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかげで、フラミンが元氣になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。動物王国にパワーが少し戻ってきたようですよ。さらに元氣にしているでしょうか？

授業者：あいさつの後で、みんなにもシールを配ります。シールはアアイルの内側の2のところに貼って下さい。「個性発見シート」は今アアイルに綴じて下さい。使った道具は挨拶の後でツールBOXにしましましょう。

★照明をつける

【授業で学んだことの意義】

<クリリック>



授業者：この時間は、みんなの個性について考えました。似ているところがある人もいれば、違う特徴をもっている人もいました。みんなひとりひとりの自分らしさを大切にしていけると良いですね。

第3時間目

4年生 自己信頼心(自信)の育成 #3
 c. 自己の長所を探ることができる

【事前準備】

授業タイトル・第3回タイトル・「やくそく」「やくそく」は掲示、ツールBOXを各グループへ配布
 グループごとの着席・ネームプレート・の装着を指導



チャイムが鳴ったら→

【(導入：10分)】

【授業時の注意：ルール確認】

授業者：今日もグループでの話し合いをたくさんしますので、ルールを確認しましょう。スクリーンに体に向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。

<クリック>：ルール説明短縮バージョン(音声あり)>



【本授業の目的】

授業者：前回は、自分の特徴について振り返って、みんなの個性について考えました。続くこの時間は、「自分の良さって?」という題の授業です。みなさんがそれぞれ持っている自分らしさの中から、特に良いところを探していきます。この時間のめあてはわかりましたか?

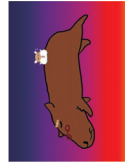
【導入ストーリー】

<クリック>



授業者：それでは今日もアニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリーンに体を向けて、口を閉じましょう。始めます。

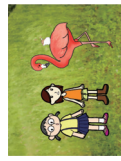
<クリック> **314"**



ナレーター：第3話 自分の良さって?
 ナレーター：ともるたちは、トップセル動物王国の危機を救うため、ハムスターのロゴと一緒に頑張っています。



ナレーター：みんなのパワーで、これまで元気がなかったシロクマのしろべえや、フラミンゴのフラミンに、笑顔が戻りました。今日は、どんな動物と会えるのでしょうか?



セルファイ：フラミン、どうしたの?まだ何か悩んでいるの?
 はなまる：悩まずぎると、きれいな羽もツヤがなくなっちゃうよ。他の仲間のことを心配しているのかしら。

フラミン：そうなの。私と同じで、首のながーい仲間がいるのよ。

セルファイ：あれ?私たちが動物と言葉が通じるようになってる!?
 はなまる：やったあ!ちょっとパワアアップしたのかもかもしれないよ!



はなまる：首の長い仲間というと...
 <自動停止:>みんな、どの動物だと思いますか?みんなで大きな声で言ってみましょう。せーの、(児童の反応を待つ「きりん!」)フラミン、どうですか?
 <クリック>

フラミン：そのとおり。キリンのきりりという友だちがいるんだけど、きりりも最近とっても元気がないらしいのよ。キリン・ピレージへ行ってきたらどう?
 ロボ：よし!きりりに会いに行こう!



きりり：のっし、のっし、のっし、ふう〜。首が長いから、歩くのにも疲れるな〜。
 きりり：痛っ!あぁもう!こんな枝もよれないなんて情けないなあ。
 ともる：こんにちは。君がきりり?
 きりり：そうだよ。どうして僕のこと知っているの?
 ともる：フラミンゴのフラミンが、きりりのこと心配していたんだ。最近元気がないって。



きり：う…。そうなんだよう。なんだか自分なんて、背がでっかいだけでなんの取り柄もないし、どんくさいし、そう思ったら悲しくなっちゃったんだよう…。

ともる：え…？そんなこと言われたら、僕も自分の良いところなんて、何も無いように思えてきたよ。

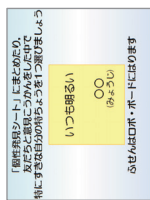
セルフアイー：やだあ、涙出てきたよお。
 はなまる：ちよつとお、もらい泣きしてきちゃったじゃないのよお。
 ロボ：自分の良さってどんなところかな？きりと一緒に考えてみるっちゅ！

授業者：ロボからのメッセージをみんなと一緒に読みましょう。せーの、「自分の良さってどんなところかな？きりと一緒に考えてみるっちゅ！」

【展開：27分】

【活動助走(5分)】

<クリック>



授業者：それでは、自分の良いところをさがす活動します。みなさん、前の時間で使った「個性発見シート」を見て下さい。自分でまとめた、友だちと意見交換をした中で気づいた、特に好きな自分の特徴を1つ選びましょう。前回発表したものと同じ人でもいい、違う人もいいと思うし、新しく見つけた人もいいと思うので、みなさんが考える自分の良いところを選びます。

授業者：そして、付箋に選んだことを書きます。記録係さん、ツールBOXからこのような(見せる)付箋が貼ってあるシートを出して、みんなに1枚ずつ配って下さい。書き方を説明します。ここにあるように、たとえば「いつも明るい」と書いて、下に名字だけで良いので名前を書きます。書けた付箋は今から配るこのロボ・ボード(見せる)に貼っていきます。早くできた人は、他の人はどんなことを書いているかよく見て下さい。口は閉じましょう。それでは、ボードに貼るところまで、3分くらい時間を取ります。始めます。
 <クリック：BCM スタート → 次のクリック：BCM 停止>

【活動クライマックス(22分)】

授業者：みんなの良いところが集まりましたね。記録係さん、ロボ・ボードを前に持ってきて下さい(掲示する)。

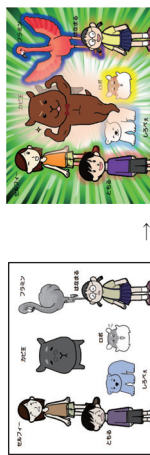


*発表グループのボードは中央など目立つところへ移動
 *質問するグループをグループ・パナーで表示

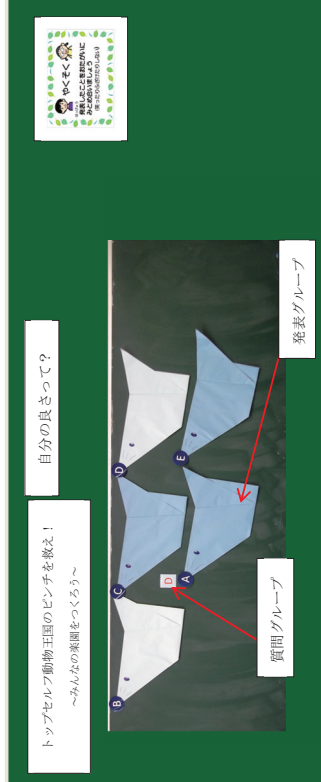
授業者：今からグループ発表をしていきます。もう一度「やくそく」を見て下さい。みなさんひとりひとりが真剣に考えて選んだ良いところなので、発表したことをお互いに認め合しましょう。笑ったりふざけたりしないようにしましょう。

授業者：発表してくれるグループのみなさんには、前に出てもらいます。ひとりひとり、私の僕の良いところは～です」と順番に発表していきます。その後、お互いに詳しく理解できるように質問タイムをとります。

<クリック> *発表と質疑応答は1グループ5～6分見当



授業者：おや？動物王国のみんな、元気ありません。ともるくんたちも泣いていますね。みんなが上手に発表したり、質問をし合うことができると、動物王国のみんなを元気にすることが出来ます。みんなですべて頑張って発表していきましょう。「僕の良いところは～です。私の良いところは～です。」と付箋に書いたとおりに発表して下さい。それでは、3つからのグループに発表してもらいますが、最初に発表してくれるところは？



*発表グループのボードは中央へ移動
 *質問するグループをグループ・カードで表示(質問を担当したグループのバナナは黒板に残しておく)

授業者：●グループさんが早かったですね。前に出てきて下さい(立ち位置を明確にする)。
 発表グループのボードは黒板の中央など目立つところへ移動)。自分が書いたものは覚えて
 いますね。クラスのみなさんに聞こえるように、前を向いて発表しましょう。聞いている
 みなさんは、後で質問ができるようによく聞いて下さい。(発表グループを除いた状態
 でグループのくじを引く)みんなに質問がないか聞きますが、特に○グループさんから聞き
 ますので、そのつもりで下さい(質問グループのグループ・バナナを黒板に表示)。で
 は、先生が名前を呼んだら、「～です」と発表して下さい。僕・私の良いところは……●
 さん……○○くん……(名前をひとりひとり呼び、発表ごとに拍手を促す)

授業者：とっても素敵みなさんの良さをきちんと発表できましたね。拍手をしましょう(拍
 手を促す)。
 ●グループのみんな、誰が元気になったか？予想して下さい。相談は
 15秒です。スタート！(相談終了です)！●グループさん、誰と予想しましたか？せーの、
 「○○！」それでは、先生が○○と言うので、みんなで大きな声で、「カモン！」と声をか
 けて下さいね。せーの、○○、「カモン！」
 <クリック>→ともるが笑顔に ともるでした！
 あたりなら → あたりです！ 拍手！
 はずれなら → はずれです！ 残念！ でも上手に発表して、ともるくんが元気にな
 りました！拍手！

授業者：もつと王国のみんなが元気になるように、●グループさんに上手に質問をしてい
 きましょう。それでは最初に先生からしていきますね。(お手本を示す)○○さんに質問で
 す。○○さんは、●●が得意とのことですが、どうやって上手になったのですか？
 *質問例：～が頑張っているとのことですが、何がきっかけで始めたのですか？
 頑張ってみてどんな気持ちですか？
 ～が好きとのことですが、特にどんな～が好きですか？
 ～が得意とのことですが、上手になるためにどんな練習をしましたか？ など

それでは、○グループさん、●グループさんの良いところについて、質問をして下さい(授

業者は、発表グループのロゴ・ボードを質問グループのところ持って行く；質問できる児
 童から発言を促す、難しそうにしている児童には援助を；ボードは質問が終わったら黒板
 へ)。

質問者「○○さんに質問です。～？」
 回答者「～です」
 *各質疑の後は拍手

★最初の発表グループはなるべく5人グループを選ぶ(1人分は授業者が質問の例を示すため)
 ★2回目以降も、発表グループが5人、質問グループが4人の場合には、1人目は授業者が質問する(児童
 が質問しにくいと思われる付箋を選ぶこと)
 ★発表グループが4名、質問グループが5名の場合、5番目の質問者は質問しなくても良い(他に聞きた
 いことがあれば質問して良い)。
 ★授業者は、ロゴ・ボード上の付箋の中から、既に質問が終わっているものを除いて「この中から」と示
 す
 ・質問できる児童から促していく
 ・難しそうにしている場合には既に発表した他の児童から助けてもらうように促す
 ・児童の側で発表グループ全員に質問ができない場合には、「色々質問したいことがあって選ぶのが難し
 い」

授業者：上手に質問をして、●グループさんのみんなの良さがさらに良く分かりましたね。
 王国のみんなはどうなるでしょう？今度は質問した○グループのみんな、誰が元気になる
 と思いますか？予想して下さい。相談は15秒です。スタート！(相談終了です)！誰と予想
 しましたか？せーの、「○○！」みんなで大きな声で呼びます。せーの、「○○カモン！」
 <クリック>→ロゴが元気になる 今度はロゴでした！

*以下同様に、段階を追うごとにクリックする；2グループ発表→2グループ質問
 ともる → ロボ → はなまる → セルフイー

授業者：あと1グループがまだ発表も質問もしていませんね。○グループさん、発表しま
 しょうか(促す)。質問するグループは、今まで発表してくれた○グループと○グループの
 どちらかをお願いしましょう。質問してくれるグループは？(挙手がなければすばやくくじ
 で決める)○グループさん、質問お願いします。発表を始めて。○○くん……○○さん……
 しつかり発表することができました。拍手！さあ、残るはしろべえ、カピ王、フラミンで
 す。今度は1人1人予想して下さい。後で、手を挙げて立ってもらいます。考えタイム15
 秒！終わり！しろべえだと思おう手を挙げて立って下さい。座って下さい。カピ王だと思
 う人！フラミンだと思おう人！(前に出ている児童は、予想したものを以外はしゃがむように指
 導)みんなの予想が決まりました。先生が合図をしたら、ひとりひとり予想したキャラクタ
 ーの名前を呼んで、「カピ王カモン！」のように大きい声で言って下さい。せーの、○○カ
 モン！しろべえでした！

授業者：では、○グループさんに質問してもらいましょう(同様に)。上手に質問できまし
 たね。拍手！では、今度はカピ王カピ王フラミンかです。ひとりひとり考えて下さい。
 考えタイム15秒！終わり！カピ王だと思おう人！フラミンだと思おう人！今度はどうかな？せ
 ーの、○○カモン！フラミンでした！

授業者：質問を担当してくれた○グループさんと○グループさんのみんなにもこんなに素
 敵な良さがあります。○○くんは……○○さんは……とっても素晴らしいですね。拍手！

授業者：みんな素敵な良さを見つけてましたね。まだカピ王の元気が戻っていません。最後にみんなで自分の良いところを声に出してカピ王を元気にしてあげましょう。先生がロボ・ボードを各グループに戻しますので、自分が書いたことを確認して下さいね。

授業者：それではその場で立ちましょ（児童に起立を促す）。準備は良いですか？先生が「僕・私の良いところは・・・」と言いますので、続けて「〇〇です」と声を出しましょう。そして、カピ王が元気になるように、「カピ王カモン！」と大きな声で言いましょう。「僕の私の良いところは・・・」「〇〇です！」「せーの」「カピ王カモン！」

<クリック> →カピ王がむきむきと元気になる うわあ！おじいさんのはずなのに、みんなのパワーのおかげでとっても元気になりましたね！最後に大きな拍手をしましょう！

（（まとめ：8分））

【シェアリング】

<クリック>



授業者：今日の授業の感想や、授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？自分の良いところを考えて発表したり、友だちの発表を聞いたりしてどうでしたか？（3名ほど発表）

【最終ストーリー】

授業者：それでは、アニメ・ストーリーの続きを見てください。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

<クリック> 0'50"



ともる：みんなの良いところ、たくさん見つけたね。
セルファイ：きりりはお友だちを大事にできるところがとっても素敵よね。
はなまる：ほんとね。フラミンゴのこと、これからも大事にね。
ともる：泣いていたきりりに、星型のストーンが降りてきたよ！
ロボ：あ！今日も強力な元氣パワーに変わった！
フラミン：そうだね！僕の良いところは友だちを大事にできるところ。これからも大切にしていこう。
ロボ：やっぱり、きりりさんは笑顔でいるのが一番ちゅー！
セルファイ：元気になれて良かったね。

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかげで、きりりが元気にになりました。授業進行ディスプレイにシールを貼って下さい。動物王国にさらにパワーが戻ってきたようです。もともと元気にしているでしょうか？

授業者：挨拶の後で、みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の3のところに貼って下さい。記録係さん、ツールBOXの中に、前回の授業のシートがあるのグループのみんなに配って下さい。今、ファイルに綴じましょ（時間がなければ挨拶の後）。ロボ・ボードは付箋を貼ったまま集めます。使った道具は挨拶の後でツールBOXにしましょ。

【授業で学んだことの意義】

<クリック>



授業者：この時間は、みんなの良いところについて考えました。とっても素敵な良いところがたくさんありましたね。自分で見つけた良いところを、これからも大切にしていって下さい。

==

配布するシート：#1 「みんなのまわりのハッピーをさがしてみよう！」
回収するもの：ロボ・ボード（付箋を貼ったまま；次回フィード・バック）

第4時間目

ナレーター：前回は、自分の良さが分からなくて悲しんでいたキランのきりりを見て、一緒に悲しくなってしまうた、ともるたち3人。
ナレーター：でも、自分の良いところをたくさん見つけることができ、きりりも元気になりました。



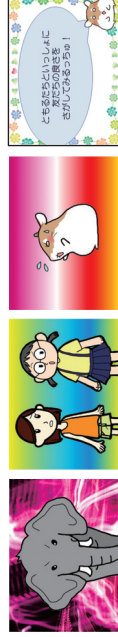
ペヒモス：このままではいかん。あいつらの思うようにさせてたまるか！
(紙芝居自動停止)
授業者：なんだかペヒモスは何か企んでいるようですね。どうなるのでしょうか？続きを見ていきましょう。
<クリック：紙芝居再開>



ともる：ロボ、今日はどのピレτζへ行ったら良いかな？セルフイーやはなまるも、ロボたちの言葉が分かるようになったんだ。どこへでも行けるよ！
ロボ：それは頼もしいっちゅ！それじゃあ今日はゾウ・ピレτζへ行こうかな。最近ゾウたちが怒りっぽくて困っているって、カピ王が心配していたんだ。
セルフイー：それじゃあ今日はゾウ・ピレτζへレッツ・ゴー！



エレファ：まったく、この王国のやつらはどいつもこいつも...。
エレファ：うわあああ！(穴に落ちる)
エレファ：いてててて。誰だ！こんなところに穴掘ったやつは！自慢の大きな耳のせいで足下が見えなかつたじゃないか！
エレファ：なんだお前たち。見慣れないやつらだな。彼はエレファだ。
ともる：ぼくら、ロボの友だちだよ。ゾウ・ピレτζのみんなが怒りっぽくなっているみたいだから、心配で様子を見に来たんだよ。
はなまる：エレファ。どうしてそんなに怒っているの？



エレファ：はん！お前たちには関係ねえことさ。だいたいな、どいつもこいつもろくなやつじゃない。俺のことを悪く言うやつばかりだ。お前たちだっけそうだろうが！
セルフイー：どうしてこんなにまわりの仲間の仲間のことを信じられないのかしら？エレファの

4年生 自己信頼心(自信)の育成 #4
e. 他者の長所を探ることができる。
f. 他者の価値を肯定することができる。

【事前準備】
授業タイムトル・第4回タイムトル・「やくそく」は掲示、ツールBOXを各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



→ チャイムが鳴ったら

【導入：5分】

【授業時の注意：ルール確認】

授業者：この時間もグループでの話し合いをたくさんしますのです、ルールを確認しましょう。スクリーンに体に向けて下さい。
<クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)>



【本授業の目的】

授業者：前回は、自分の良いところを見つけてきたね。この時間は、「女たちの良さをさがしてみよう」という授業です。前よりもっとみなさんの良いところが見つかるように、友だち同士でお互いにさがしてみよう。この時間のめあてはわかりましたか？

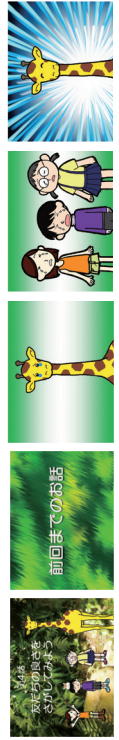
【導入ストーリー】

<クリック>



授業者：それでは今日もアニメ・ストーリーを見てみましょう。スクリーンに体に向けて、口を閉じましょう。始めます。

<クリック> 256"



ナレーター：第4話 女たちの良さをさがしてみよう



個人シート (M4)

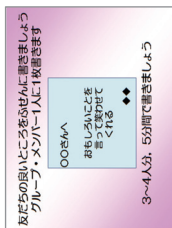
グループ用シート (A3)

良いところ、きつとみんな知っているはずよ。
 はなまる：エレファアの良いところをきちんと探してあげないと、この怒りはおさまりそう
 ないわね。
 ロボ：あわわわわわー。今日はいつもよりも難しそうだっちょ。みんなで協力することが
 大事っちょ！
 ロボ：ともるたちとっしょに、友だちの良さをさがしてみようっちょ！

(展開：25分)

【活動助走(10分)】

授業者：それでは、友だちの良いところをさがす活動します。記録係さん、ツールBOXに
 このような付箋が貼ってあるシートがありますので取り出して下さい。下に、名前が書いて
 ありますので、その人に渡してあげて下さい。4人グループは1人3枚、5人グループは
 1人4枚あります。
 <クリック>



授業者：書き方を説明します。みんなが知っている、グループの友だちの良いところを付
 箋に書きましょう。グループ・メンバー1人につき1枚書きます。「〇〇さんへ」のところ
 と、みなさんの名前は先生の方で書いています。真ん中に、その人の良いところを書いて
 下さい。後でお互いにプレゼンしたり、クラスの中で発表していきます。相手の人のこ
 とを思っって真剣に書きましょう。相手の人が驚くようなことは書かないように、もちろ
 っとして嬉しくなることを書きましょう。5分くらい時間を取ります。口を閉じて取り組みましょ
 う。始めます。

<クリック> BGM開始 → 次のクリック：BGM停止>

★書きにくそうにしている児童には、相手の児童の「個性発見シート」を見せてもらい、
 書かれていることの中から特にすごいな、素敵だなと思うものを選んで書くように、早い
 段階で援助する

授業者：それでは、今から付箋をプレゼンしていきます。書ききれなかった人は、今日中
 に必ず書いて相手のお友だちにプレゼンして下さいね。今は書けた分だけプレゼンとし
 ましょう。記録係さん、ツールBOXの中に、このような「良いところプレゼンシート」
 というシートがありますので(見せる)みんなに配って下さい。配られたら、組と名前を書
 きましょう。今からそのシートを回していくので、手元にきた友だちのシートに付箋を貼
 ってあげて下さい。では、右の人にシートを渡して下さい。付箋を貼ります。もう一度右
 に渡します。さらに右へ渡します。もう一度右へ。4人のグループはここからです。5人の
 グループ、もう一度右へ。はい、では、もう一度右へ渡して、自分のシートが手元にくる
 ようにしてください。

授業者：お互いにプレゼンし合えませね。今からクラスの中で発表していきたいと思
 います。記録係さん、ツールBOXからこのような(見せる)シートを出して下さい。どの付
 箋にも素敵な良さが書かれているとは思いますが、プレゼンしてもらって特に嬉しいか
 ったものひとつをこのシートに貼ります。貼れたグループから、キャブテンは黒板に貼り
 に来て下さい。1分でできるかな？スタート！(BGMなし)

【活動クライマックス(20分)】

授業者：お互いに見つけた良いところがたくさん集まりました。今からゲームをしながら、
 みんなの良さをさらに見つけていきます。

<クリック>



授業者：「グループ対抗ステイック早あげゲーム！」拍手！ルールを説明します。まず先生
 がAグループのものを読んでいきます。聞いているみんなは、発表されたこと以外で、Aグ
 ループさんのメンバーの良いところを他に知っていたら、早押しで発表することができま
 す。良いところの見つけ名人グループにはロボ・ポイントが入ります。もし、他のグルー
 プでどこも見つけなかった時には、発表したグループにポイントが入ります。キャブ
 テン、ツールBOXの中にこのようなステイックがあるので取り出して下さい(見せる)。グ
 ループの中の誰でも良いので、他に知っているよ！という人はそのステイックを挙げて下
 さい。発表グループの人も、ここに出ていないこと以外で知っていることがあればステイッ
 クを上げることが出来ます。お友達の入らないように気をつけて下さいね。立ちやす
 いように、少しイスを後ろに引きましょう。



★5 グループ目のはじめに
くクリック>



(ファンファレーレ音)

授業者：さあ再びダブルポイント・チャンスです！これで最後の発表になります。1つのグループだけ、2ポイントの2倍、4ポイントgetのチャンスがありますよ。●グループさん、逆転目指して頑張ってください！

授業者：優勝は○グループさんです！拍手！みんなよく頑張りました！

授業者：みんな友だちの良さをたくさん見つけることができている素晴らしいですね。今からグループのシートを返しますので、自分の付箋を「良いところプレゼント・シート」に貼ってください。

((まとめ：10分))

【チャレンジ・ワーク説明】

授業者：とっても素敵な良さがたくさん見つかりましたね。みんなに見つけてもらえて嬉しかったんじゃないかなと思います。それで、来週の授業までにみんなにやってくることを書いてください。キヤブテン、ツールBOXの中に「チャレンジ・ワーク」と書いてあるファイルを取り出して、シートをみんなに配ってください。

授業者：来週までの1週間、日常生活の中で友だちの良さを見つけて付箋に書いてきて下さい。例が書いてあります。まず一番上にグループの友だちの名前を書きます。『○月○日の体育の時間に、鉄棒のコツを教えてください、とてもやさしいなと思ったよ！』というように、いつ、どんな良さを見つけたのか書いて下さい。今日の活動でやったように、1人の友だちに1枚書きます。書き方は分かりましたか？来週の授業で、プレゼントし合うので、必ず持ってきて下さい。

【シェアリング】

<くクリック>



授業者：今日の授業の感想や、授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？友だちの良いところをさがしたり、友だちの発表を聞いてどうでしたか？(3名ほど発表)

【最終ストーリー】1'30"

授業者：それでは、アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

*授業者が紹介したこと以外で、発表グループのメンバーの良いところを発表→ロボ・ポイント■をひとつずつ

*他のグループで手が挙がらなかったとき→発表グループにロボ・ポイント■をひとつ

授業者：こんな風にやります。準備の姿勢は「手は頭の上」です。Aグループさん、まるまるさんへ、ほにやらら、まるまるくんへ、ほにやらら、最後まで読みました。3・2・1・ゴー！(ステイックを持ち、元気に「はい!」と言って立つ)

授業者：ではAグループさんから本番いきます。みんなよく聞いていて下さい。先生が3・2・1・ゴー!と言ったらステイックを挙げることができます。ゴーという前にステイックを挙げたらやり直しになります。

「●●さんへ ○○××! ... 3・2・1・ゴー!

手が挙がったら：○グループ早かったですね!2人発表して下さい。(「○○さんには○○という良さもあります」と思いますが)「○○くんには○○という良さもあります」)素敵な良さを見つけましたね。○グループさんに1ポイント入ります(ロボ・ポイントを掲示)。Aグループの中でも素敵な良さが見つかりましたね。みんな素敵ですね(★マークをつける)。拍手! *もし2人とも発表できなかった場合には、「残念!」とやり直し

他のグループの手が挙がらなかったら：おっと、他のグループは誰も発見することができませんでした。それだけ、Aグループさんの中ではお互いによく見つけることができているということですね!Aグループさんポイント獲得です。素晴らしいですね(★マークをつける)。拍手!

*同じ要領で2グループ分を発表：スピーディー

*「○グループさんは◆ポイントとトップです!他のグループも追いつけるでしょうか?」など、参加意欲を高める言葉かけをする

★2グループ目までの発表が終わったら(3グループ目の前に)

<くクリック>



(ファンファレーレ音)

授業者：ダブルポイント・チャンスです!この回は獲得ポイントが倍、2ポイントになります。まだポイントの少ないグループは逆転のチャンスがありますので特に頑張ってくださいね。

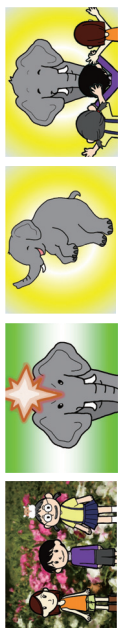
==

授業者：それでは後半戦突入です。今度はステイックが2本になります(授業者は各グループに追加で1本ずつステイックを配る)。今度は、2人が手が挙がった1グループだけ発表のチャンスがあり、きちんと発表できたならそのグループは2ポイント獲得できます。

*もし2人とも発表できなかった場合には、「残念!」とやり直し

1	回戦：1ポイント×2回
2	回戦：1ポイント×2回
3	回戦：2ポイント×2回
==ステイックが2本に==	
4	回戦：2ポイント×1回
5	回戦：4ポイント×1回

<クリック>



ロボ：エレファはリーダーシップがあつて、頼りになるつちゆ!

セルファイ：堂々としていて、すてきよね。

はなまる：そうだよ。カピ王と一緒に動物王国を守ってあげようわ。

ともる：あっ! エレファにオレンジ色のストーンが降りてきた!

ロボ：おっきなパワーになーれ!

エレファ：パオーン! そうか、俺にも良いところ、あるんだな。確かに、みんなをひっぱっていくのは得意だな。

セルファイ：エレファが笑顔になって良かった!



ベヒモス：エレファ! 何をやっておる! これではともるたちの思うつぼではないか! 行け! エレファ!

セルファイ：きやあぁ!



ともる：セルファイが!

はなまる：エレファにつれて行かれちゃう!

エレファ：セルファイを返して欲しければ、俺の言うことを聞くんだ!

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかげで、エレファが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。でも大変なことになってしまいましたね。次回も楽しみにしててください。

授業者：使った道具はツールBOXにしまいましょう。挨拶の後でシールを配ります。シールはファイルの内側の4のところに貼って下さい。「良いところプレゼント・シート」は、今ファイルに綴じましょう(時間がなければ挨拶の後)。キャプテンは、ツールBOXを先生のところを持って来て下さい。

【授業で学んだことの意義】

授業者：この時間は、友だちの良いところを探しました。友だちから良いところを伝えてもらって、嬉しかったですよ。日常生活の中でも友だちの良さをさらに見つけていけたら、みんなの自信につながっていくことでしょう。

第5時間目

4年生 自己信頼心(自信)の育成 #5

8.自分が気づいた他者の価値について、実際に相手に伝えることができる

【事前準備】

授業タイトル・第5回タイトル・「やくそく」は掲示、ツールBOXを各グループへ配布
グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



チャイムが鳴ったらクリック

((導入：8分))

【授業時の注意：ルール確認】

授業者：今日もグループでの話し合いをたくさんしますので、ルールを確認しましょう。

<クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)>



【本授業の目的】

授業者：前回は、友だちの良さをお互いに見つけましたね。この1週間、チャレンジ・ワークがありましたか、どうでしたか？この時間は、「みんなの良さを伝え合おう」という授業です。みんなが日常生活の中で見つけたお互いの良いところを伝え合って、それぞれの自信につなげていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】

<クリック>



授業者：それは今日もアニメ・ストーリーの続きをまず見ましょう。スクリーンに体に向けて下さい。口を閉じます。始めます。

<クリック> 3'00"

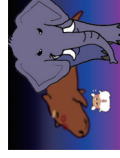
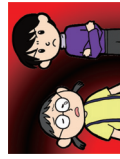


ナレーター：第5話 みんなの良さを伝え合おう

ナレーター：パワーを失っていたトップセルフ動物王国に、少しずつ笑顔が戻ってきた頃。



ナレーター：みんなから良いところを探してもらって一度は笑顔になったエレファは、何かにあやつられるかのように怒りに満ち、セルフィーを連れ去ってしまいました。とももたちは、エレファの怒りを鎮めることができるのでしょうか。セルフィーはどうなるのでしょうか。



ともも：エレファは、なんてことをするんだ！動物王国のみんなが元気になるって何がいけないっていうんだよ！

セルフィー：セルフィー、どこに連れて行かれちゃったの？私たちに、助けられるのかしら？

カピ王：ロボ！ロボ！

ロボ：カピ王？どこ？セルフィーがエレファに連れ去られてしまったって大変なんだよ！

カピ王：胸騒ぎがしたと思ったら、こんなことに…。良く聞くんじや。おそらくこれは、ソウ一族がカピバラ一族を恨んでのこと。怒りを鎮めるには、怒りにまかせて戦ってはだめじや。



しるさん：ロボ、こんにちは。

ロボ：あ！しるさん！

しるさん：私、最近元気が出ないの。困ったわ。

しるさん：以前はミス動物王国にまで来て、モテモテだったのに…はあへ。ロボたちも困っている様子ね。

ロボ：さっき、カピ王がソウ一族の恨みがなんかかかって言っていたけど、どういうこと？



しるさん：昔ね、この王国はソウ一族が王の座についていたそうよ。でも、訳あってカピバラ一族に王の座を譲ったらしいの。その時の恨みがエレファに乗り移っているみたい。しるさん：エレファはまだ、私たちが自分のことをよく思っていないって信じているらしいの。もっとエレファの良いところを伝えないと、彼の怒りは静まらないわ。

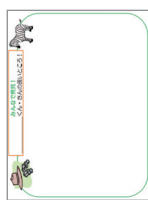


ともる：そうか、エレファの良いいところをもっと伝えれば良いだね！
はなまる：セルフイーを助けるためなら、怒りを抑えて頑張ってみるわ！
ロボ：しまさんと一緒に、みんなの良さを伝え合おうちゅ！
授業者：みんなでロボからのメッセージを読みましょう。せーの、「しまさんと一緒に、みんなの良さを伝え合おうちゅ！」

【(展開：30分)】

【活動助走(7分)】

授業者：それでは、このチャレンジ・ワークのシート(前回配布したシートを見せる)を出して下さい。それから、記録係さん、ツールBOXの中から「みんなが発見！〇〇くん・さんの良いいところ！」というシートを取り出して、グループのみんなに1枚ずつ配って下さい。



配布するシート

*チャレンジ・ワークを忘れてきた児童については、今日中に必ず友だちに付箋をプレゼントするよう伝える(付箋を紛失していた場合には休み時間中に渡す：本時については、忘れてきても授業進行上は問題なし)

授業者：配られたら、自分の名前を縦の横の上に書いて、さん・くんのどちらかに〇をしましょう。

授業者：それでは、今からみんなが書いてきた付箋をプレゼントします。自分のシートを右隣の人に渡して下さい。手元にシートが1枚ありますね。そのお友達の良いところを書いた付箋を、どのところでもいいので貼って下さい。貼れましたか？ではさらに右へ回して下さい。貼れましたか？(最後まで進める)

授業者：今友だちからもらったものは、どれも素晴らしいものだと思いますが、その中で、特に嬉しいと感じたものや、自分では気づかなかったなと思ったものひとつを選んで下さい。今から先生がこのようなボードをグループに配っていきまます。選んだ付箋をこのボードに貼っていきましょう。1分を取り組みます。よーい、スタート！(BGMなし)



グループのボード

授業者：それでは、みんながどんな良いところを見つけたのか、見ていきましょう。

【活動クライマックス(23分)】

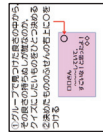
<クリック>



効果音

授業者：クイズ！わたしは誰でしょう？拍手！グループで見つけたみんなの良さについて、グループ同士でクイズを出し合います。

<クリック>



授業者：グループのボードにみんなの素敵な良さが貼ってありますね。その中から、その良さの持ち主が誰なのか、クイズにしたいものをひとつ決めて下さい。決めたら、付箋の右上にこのように鉛筆で〇を書きます。後で、他のグループの人に、持ち主を当ててもらいます。〇をつけるところまで、1分を取り組みます。スタート！(BGMなし)

授業者：それでは、3つくらいのグループに、クイズを出してもらいたいと思います。最初にクイズを出したいところはどこですか？〇グループさんの手が挙がりました。では、〇グループさんのみんな、ボードを持って前に出てきて下さい。

授業者：(当該のグループのボードを持つ：自分に向けて、児童には見えないように)今から先生が、〇グループさんの良さを、名前を言わずに紹介します。そして、1枚、他のグループのみんなに持ち主を当てて欲しいものを、「問題です。～～」と読みます。〇グループのみんなは、大きな声で、「私は誰でしょう？」とクラスのみんなに言って下さい。今から各グループにホワイト・ボードを配ります(配布)。グループのみんなで、この良さは〇〇さんの良さだと思うようにように相談して、記録係さんが答をホワイト・ボードに書いて下さい。相談時間は20秒しかありません。準備はOKですか？

授業者：〇グループさんの良さを発表します。～、～(名前を伏せて中身だけ読み上げる：児童が本文中に氏名を書いていることがあるので読まないように注意)。どれも素晴らしい良さですね。それでは問題です。

授業者：私は誰でしょうクイズはここまで！○グループさんは多くの新発見をしましたね！○グループさんと○グループさんは見事あたりまりました！○グループさんと○グループさんは最高の発見をすることができましたね！拍手！



*出題していない2グループのボードも掲示
 授業者：○グループさんと○グループさんも素敵な友だちの良さを見つけてられています。○グループさんは・・・○○さんへ～○○、○○くんへ～○○・・・拍手！（と紹介して肯定）。素晴らしい○○組さんの良さが見分かりました。では、このボードをグループに返します。自分の付箋を「○○くん・さんの良いところ発見！」シートに貼りましょう。
 *この間に木の掲示を貼る

<クリック>



授業者：クラスの笑顔の花をさかかせよう！拍手！みんなひとりひとりの素敵な良さが見分かりましたね。では、そんな素敵なみんなが集まっている、○組さんの良さはどんなところでしょう？グループで相談してひとつ決めて、記録係さんがホワイト・ボードに書いて下さい。時間は2分です。書けたら記録係さんは前に持ってきて下さい。スタート！
 <クリック：BGM開始 →次のクリックでBGM停止>



<クリック>



効果音(じゃじゃん！)

授業者：～(○がつつけられたものを再度読み上げる)。せーの
 ○グループの児童：私は誰でしょう！?(声が小さければもう一度促す)
 <クリック：考え中のBGMが20秒流れた後、終わりの合図のゴングが鳴る>
 *出題グループは、待っている間に正解が誰かを確認しておく
 授業者：終了です！みんなの答を見てみましょう。3・2・1・オープン！おっと違う答がありますね。予想した理由を発表してくれるところはありませんか？(自主的になければ、答の違うグループを2グループほど指名)なるほど、○○さんの○○な様子に気づいていたんですね。素晴らしいですね(不正解であっても、肯定するコメントを)。

<クリック>



授業者：それでは正解を発表します。今からじゃかじゃかじゃかかと音が流れます。どんな音か出してみますね。<クリック：例示>この最後のだーん！と音がしたら、○グループのみんなは、正解の人だけ万歳をして、他のみんなは座って下さい。行きますよ。正解は？
 <クリック>



(正解児童のみ万歳)○○くんでした！ホワイト・ボードをもう一度先生に見せて下さい！○グループさんと○グループさん、正解です！(「あたり」マークを貼る)そして、他の2つのグループは、残念ながらあたりではありませんでした、他のみんなの良さを見つけたので、新発見マークを貼りたいと思います！
 *もし4つのグループいずれも不正解の場合には、出題グループに、「○グループさんだけが気づけた良さなので、「最高の発見」マークを貼りましょう」とマークを貼る
 *最後にクイズを出題したグループのボードを黒板に貼る



*同様に、第2問・第3問と続ける

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかけで、しまさんが元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りました。動物王国が活気にあふれるのももうすぐでしょうか？

授業者：挨拶の後で、みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の5のところに貼って下さい。ツールBOXには、前回の授業でみんなが見つけた自分の良さのシートが入っています。そのシートと、この時間のワークシートは今ファイルに綴じましょう(時間がなければ挨拶後とする)。使った道具は挨拶の後でツールBOXにしまっして下さい。

【授業で学んだことの意義】



授業者：この時間は、日常生活の中で見つけた、友だちの良いところを探しました。これからの普段の生活の中でも、友だちの良いところを見つけたら、伝えていけると良いですね。

====

配布するシート：#3「ぼくのわたしの良いところ見つけた！」

*第3回授業時に自分で見つけた良さをロボ・ボードに貼った状態で回収したもの
1人分ずつファイルバック・シートに貼付けし、授業者からのメッセージを添える
回収するシート：なし

*あらかじめ引っかけマグネットとグループ・カードを貼っておき、できたグループからボードを掲示する

*授業者は木の掲示をなるべく下に貼り、ボードや花が揺がりを持たないように見せられるよう留意する

授業者：○組さんの良さが集まりました！見ていきますよ。Aグループさん、～～！素敵な笑顔の花が咲きました！（花をボードのそばに添える）Bグループさん・Eグループさん～。○組さんの笑顔の花、こんなに咲きましたよ！（木の中央などにも花を散らす）とっても素晴らしいですね。拍手！

【まとめ：7分】

【シェアリング】

<クリック>

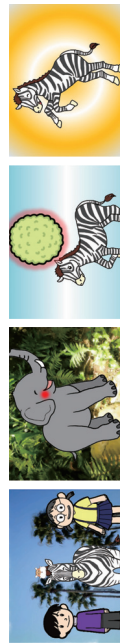


授業者：今日の授業の感想や、授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？（3名ほど発表）

【最終ストーリー】 1'05”

授業者：それでは、アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

<クリック>



ともる：エレファ！聞こえる!?エレファは笑顔がとっても素敵だと思うんだ。この前みたい

に笑っていた方がカッコいいよ。
はなまる：本当は優しいんだよね。私、知ってるよ。この間、小さなゾウに優しく声をかけてあげているの、見たもの。

しまさん：エレファは王国になくはない存在よ。みんな待っているわ。

エレファ：パオーン

ともる：あっ！しまさんに、もこもこしたストーンが降りてきた！

ロボ：元気パワー、カモーン！

しまさん：うわあ。エレファやみんなの良いところを伝え合うことができ、私もとっても元気が出てきたわ。きつともうすぐセルフイーを救うことができるわ！頑張りましたよ！

第6時間目

4年生 自己信頼心(自信)の育成 #6
d. 自己の価値を受容することができる

【事前準備】

授業タイムトル・第6回タイムトル・「やくそく」は掲示グループごとの着席・ネームプレートの装着を確認



→ チャイムが鳴ったらクリック

【導入：5分】

【授業時の注意：ルール確認】

授業者：この時間もグループで協力して授業を進めていきましょう。
<クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)>



【本授業の目的】

授業者：今まで、自分らしさを探したり、自分やお友達の良いところを探してきましたね。この時間は、「自分の良さ・大切さについて見つけてみよう」という授業です。これまでの授業で学んだこと、分かってきたことをもとに、ひとりひとりの良さ・大切さについて見つけていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】

<クリック>



授業者：それではアニメ・ストーリーをまず見ましょう。スクリーンに体を向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。

<クリック> 308"



ナレーター：元気を失っていたトップセル動物王国に、少しずつパワーが戻ってきた頃、セルフィーは怒りに満ちたエレファにさらわれてしまいました。

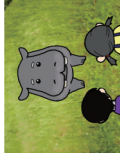
ナレーター：困ってしまった、ともとはなまるとはなまるとはなまると一緒に頑張った、また少し動物王国に元気が戻ってきました。でも、セルフィーはまだ、エレファに連れ去られたままです。今日こそ、ともたちはセルフィーを救えるのでしょうか。



ともま：セルフィー、どこへ行っちゃったの？ 私たちはどうすればいいの？

ともま：まったく、エレファのやつ、なんで僕たちの思いを分かってくれないんだろ。動物王国のみんなが仲良く元気に暮らせばそれでいいのに。

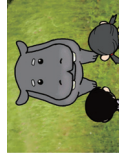
ヒボさん：わしはカバのヒボ。河の馬と書いてカバと読むそうじゃ。それになあ、カバは赤い汗のようなものをかいて、体を守っているのだよ。みんな知っていたかい？ わしも若い頃だったら馬みたいに軽々と走っていただろうが、今はすっかり老いぼれちゃったなあ。



ヒボさん：おやおや、みんなこんにちは。

ロボ：ヒボさん、こんにちは。動物王国が元気になるのはいいんだけど、ともたちの友だちのセルフィーが、エレファにさらわれちゃったんだよ。どうしたらいいと思う？ はなまる：せつかくみんでエレファの良いとこ伝えたのに、まだセルフィーを返してくれないよ。

ヒボさん：そうか……。エレファはあゝ見えて、繊細だからなあ。自分に弱点があるのを隠そうとして、強がるとこがあるんだよ。みんな欠点や短所はあるものだから、素直になれば良いのだからなあ。



ともま：あつ、僕もエレファと似ているかも。苦手なことがあると、できるフリしたり、強く見せようとして、友だちにつかつかかたりしりしりしちゃったことあるよ。

ヒボさん：短所や弱点があっても、みんなひとりひとり素晴らしい人だといいことを、忘れて欲しくないんだがなあ。

はなまる：ついつい、だめな自分のことを考えちゃうよね。

ロボ：よーし、それじゃあ、ヒボさんと一緒に、みんなの良さ・大切さについて見つけてみるっしょ！

ナレーター：第6話 自分の良さ・大切さについて見つけてみよう

【(展開：33分)】
【活動助走(5分)】

<クリック>



クリックで例示



授業者：それでは、今から活動をしていきます。記録係さん、ツールBOXの中から、「自分の良さ・大得意シート」を出して、みんなに1枚ずつ配って下さい。配られたら、組と名前を書きましょう。

授業者：上半分に「ぼく・わたしの課題は」というのがあり、下半分には「ぼく・わたしは」というところがあります。今までの授業で、自分の考えをまとめたり、お友達の意見をたくさん聞いたりしました。振り返ってみて、これからもう少し良くしていきたいな、これができるようになったらいいなと思うことを上に書きます。たとえば、「積極的に発表することです」ということです。そういう課題があるということは、まだまだみなさんが成長しているということですよ。そして、みんなにはひとりひとり良いところが見つかりましたね。その中でも自分の一番好きなおとこ、良いと思うところを下に書いて下さい。「みんなと仲良くなれる」というようにです。書くことは分りましたか？3分くらい時間を取ります。口を閉じて取り組みましょう。始めます。

<クリック：BGM開始 → 次のクリック：BGM停止>



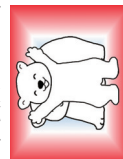
授業者：それではこの後みんな自分で発表をしていきます。上の段と下の段と書いてもらいましたが、特に発表したい方をひとつ決めて、ワークシートの左側に鉛筆で○をして下さい。30秒で取り組みます。スタート！（BGMなし）

【活動クワイマックス(28分：前半15分+後半13分)】

<クリック>

授業者：みんな書けたようですね。

授業者：今からスクリーンにキャラクターが登場します。キャラクターが質問をしますので、質問されたら、先ほど○をつけたところを発表して下さい。



スライド22

授業者：最初はしろべえです！発表するグループの人は、前に1列に並んで、しろべえから

の質問に答えるようにして発表して下さい(発表ガイドの掲示を貼る)。1番左の人からぼくの・わたしの課題は～です、とか、ぼくの・わたしの良さは～です、と発表して下さい。しろべえと一緒に発表したいグループは？(挙手がなければくじで迅速に決める)●グループです！シートを持って前に出てきて下さい(発表グループのグループ・パナーを黒板に掲示)。それではスタートしますよ。みんなに聞こえるように、大きな声で発表しましょう。



*発表グループのカードを掲示(黒板上部)し、児童が黒板の前につき並び並ぶように

<クリック>

しろべえ：みんなの課題や良いところは何かかな？

児童：～です。～です。～です。～です。

<クリック>

しろべえ：とっても素敵だね！自分の良いところをのぼして、苦手なことも克服していきるといいね

*1グループが全員前に出て発表

授業者：みんな上手に自分の良さ・大得意について発表できました。拍手！

<クリック>



スライド23

授業者：じゃーん。動物がたくさんいますね。○グループのみんな、このうちのどれかひとつを選んで下さい。その動物のすごい秘密が隠されています。みんなのパワーで動物の秘密をさぐっていきましょう！決まりましたか？何番ですか？(○番です！)先生がせーの！で、クラスのみんなが○番！と大きな声で言って下さい。せーの！児童：○番！

例) ガラバゴスゾウガメは…175才まで生きられる

授業者：うわあすごいですね。みんなで大らかな声で「すごーい！」と伝えましょう。せーの、すごーい！<クリック：カメが「世界一ご長寿」として表彰される>

- 1 番(ガラパゴスゾウガメ) → **41 + Enter** 175 才まで生きられる(世界一古長寿なんですよ！)
- 2 番(キリン) → **42 + Enter** 1 日に 20 分しか寝ない
(体が大きすぎてたくさん食べないといけないので、ずーっとお食事なんですよ！)
- 3 番(シロコナガスクジラ) → **43 + Enter** 新幹線と同じ大きさ
(ダイナミックに潮吹き：新幹線より迫力がありますね！)
- 4 番(チーター) → **44 + Enter** 100 メートルを 3.5 秒で走る
(オリンピックに出たら金メダリストですね！)
- 5 番(コアラ) → **45 + Enter** 1 日に 20 時間は寝る(すやすやや気持ち良さそうですよ！)
- 6 番(チビトガリネズミ) → **46 + Enter** 世界最小のほ乳類(うわあ、なんて小さいんですよ！)

<24+Enter>



スライド 24

授業者：今度は、はなまるちゃんと一緒に発表します。発表したいグループは？今度は 2 グループ募集します！
はなまる：これから良くなっていきたいと思っているところや、自分の好きなところを教えてください！
はなまる：みんなとっても素敵な良さを持っているから、きつと今の課題も乗り越えていけるわ！

- *2 グループが全員前に出て、1 回目と同様に発表
- *発表が終わったら、「23+Enter」で動物を選ぶスライドへ

<25+Enter>



スライド 25

授業者：今度はわんこさんと一緒に発表します！ではまだ発表していない、○グループさんと○グループさんのみんな、前に出てきて下さい！
わんこさん：ワンワン！みんなの課題や、自分の好きなところ、教えてくれるかワン？
しまさん：とても素晴らしいワン！これからのみんなが楽しみだワン！

- *2 グループが全員前に出て、1 回目と同様に発表
- *発表が終わったら、「23+Enter」で動物を選ぶスライドへ

=== 個人発表 3 名 (時間があれば + 2 名まで可) ===

<23+Enter>



授業者：まだ 3 種類動物が残っていますね。これらの動物の秘密、知りたくありませんか？ワークシートに書いていた、○がついていない方の内容や、新しく気づいたことを発表すると、教えてくれるかもしれません。誰か発表しませんか？

授業者：〇〇くん手が挙がりましたね。では、前に出てきて下さい。

<26+Enter>



スライド 26

授業者：今度はロボと一緒に発表します。
ロボ：みんなの課題や一番好きなところを教えてください！
～児童が発表～
ロボ：うわーすごいっ！しっかりと自分のことを見つめることができているね！
*これ以降は 3 回目までと同様：個人発表 3 名まで

<27+Enter>



スライド 27

授業者：今度はフラミンと一緒に発表します。
フラミン：みんなの課題や一番好きなところを教えてください！
～児童が発表～
フラミン：まあすごい！自分の良さを活かして、苦手なことも克服できるといいね。

<28+Enter>



スライド 28

授業者：今度はヒボさんと一緒に発表します。
ヒボさん：みんなの課題や一番好きなところを、わしに教えてくれるかのお？
～児童が発表～
ヒボさん：なんとすばらしい！みんななら、まだまだ成長していいけるぞ！

=== 時間に余裕がある時は ===
<クリック>



スライド 29

授業者：あれれ？みんながとっても元気に発表してくれたので、動物王国のみんなからスペシャルな秘密を教えてください！

<29+Enter>



スライド 30

授業者：今度はにやんこさんと一緒に発表します。
 にやんこさん：みやーみやーつ、みんなの課題や良さはどんなところかにやー？
 ～児童が発表～
 にやんこさん：みんなならきつと、さらにのびのびにやー！

<29+Enter>



授業者：○○さん、AとBどちらにしますか？○ですわね。みんなで大きな声で呼びましょう。
 せーの、○！

A → 「47+Enter」

ヤギには・・・胃袋が4つある(よく消化できるように4つも胃があるんですね！)

B → 「48+Enter」

ワニは、水の底に長くもぐっていられるように・・・石をのみこむ
 (石を重りにしてしまいうなんてすごいですわね！)

<31+Enter>



スライド 31

角刈りくん：みんなの課題や一番好きなおところを教えてください！
 角刈りくん：うわあ、みんなだったらもっと成長していけるぜ！
 授業者：うわあすごい！みんなのパワーが集まって、たくさんの動物の秘密を探ることができましたわね！拍手！

【まとめ：7分）

【シェアリング】

<32+Enter>

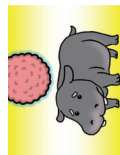
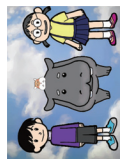


授業者：今日の授業の感想や、授業を通して気づいたことを発表してくれませんか？（3名ほど発表）

【最終ストーリー】'1'00''

授業者：それでは、アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

<クリック>



はなまる：苦手なことや足りないところがあっても、私たち、ひとりひとり大切よね。
 ともる：僕も、みんなみたいに、自分の良いところ活かして、苦手なところも克服できるように頑張るよ！

ヒゴさん：エレファにも、伝わるの良いなあ。

ともる：あっ！ヒゴさんに、ピンクのこももストーンが降りてきた！

ロボ：元気パワー、セルファイを助けて！

ヒゴさん：うわあ。みんなのパワーでものごく元気出てきたぞ！みんなありがとう！

セルファイ：みんな！エレファが笑顔になったよ！

エレファ：パオーン！

はなまる：あ！セルファイが戻ってきた！

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかげで、ヒゴさんが元氣になりました。セルファイも戻ってくることができましたわね。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょう。あともうひといきです。

授業者：挨拶の後で、みんなにもシールを配ります。シールはファイルの内側の6のところに貼って下さい。ワークシートはファイルに綴じましょう。使った道具は挨拶の後でツールBOXにしまってください。

【授業で学んだことの意識】

<クリック>

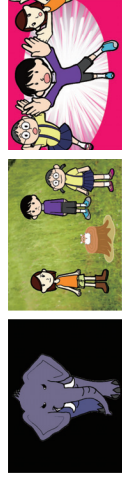


授業者：この時間は、みんなのこれからの課題について考えた上で、みんなの良さ・大切さについて見つけました。誰にでも足りないところや、課題はありますが、みんなが持っている素晴らしい良さを大切にしながら、乗り越えていけると良いですね。

第7時間目



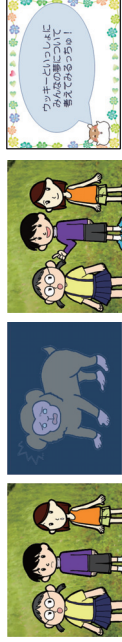
ナレーター：第7話 みんなの夢ってどんな夢？
 ナレーター：前回は、みんなのパワーのおかげで、トップセルブ動物王国に元気が増え、怒りに満ちていたエレファも笑顔にすることができました。
 ナレーター：セルファイも、ともるたちのもとへ戻ることができました。今日はどんな動物たちに出会えるのでしょうか。ともるたちは、もとの世界に戻るのでしょうか。



ベヒモス：私の負けだ。隙をついて再び王国を支配しようと思ったが、悪いのほか王国の皆の者は団結力が強い。私の出る幕ではないようだ。さらば！
 ロボ：ねえみんな。今日はとってもかわいい動物がいるピレτζジへ行ってみない？僕の友達なんだ。
 はなまる：かわいい子なの？行きたい！
 セルファイ：ロボは友だちがいろいろいるのね。行ってみようよ！
 ともる：レッツ・ゴー！



ウッキー：こんにちは。僕はニホンザルのウッキー。まだ子ザルなんだ。ロボと同じくらい年だよ。
 はなまる：うわあ、かわいい！
 ロボ：久しぶり！ウッキー、この間、将来どんなサルになりたいか話したよ。あの時はまだ決まっていなかったけど、何かやりたいこと見つかった？
 ウッキー：うん！僕はね、歌って踊りたいのさ。ウッキーになりたいのさ。かつこいいだろう？だから、最近、夜中でも音楽がながんかけて、一所懸命ダンスと歌の練習しているんだ。



ともる：ウッキー、とっても素敵な夢だし、僕もぜひスパー・モンキーになったウッキーを見たいけど…
 セルファイ：夜中に音楽かけてダンスや歌の練習をしたら、まわりの動物たちは困らないのかしら？

4年生 自己信頼心(自信)の育成 #7

- h. 自己の心理的欲求を満たすことの重要性を理解することができる
- i. 自己と同様に、他者の心理的欲求を尊重することができる
- j. 自己の心理的欲求を抽出することができる
- k. 抽出した心理的欲求を満たすことの是非を考えることができる

【事前準備】

授業タイトル・第7回タイトル、「やくそく」「やくそく」は掲示、ツールBOXを各グループへ配布
 グループごとの着席・ネームプレートの装着を指導



→ チャイムが鳴ったら

（導入：7分）

【授業時の注意：ルール確認】

授業者：今日もグループでの話し合いをたくさんしますので、ルールを確認しましょう。
 スクリーンに体に向けて下さい。

<クリック：ルール説明短縮バージョン(音声なし)>



【本授業の目的】

授業者：この時間は、「みんなの夢ってどんな夢？」という授業です。今までの授業で、自分らしさや、自分の良さ・大切さについて考えてきました。今日は、みんなが自分の個性や良さを活かして、これからどんなことをしていきたいかな？どんな自分になりたいかな？ということを考えていきます。この時間のめあてはわかりましたか？

【導入ストーリー】

<クリック>



授業者：それは今日もアニメ・ストーリーの続きをまず見ましょう。スクリーンに体に向けて下さい。口を閉じましょう。始めます。

<クリック>>2'53"

思ったこのように「OK!」と書きましょう。難しかったら先生を呼んで下さい。一緒に考えます。そして、その人の願いや夢を応援する言葉を書きます。「がんばって！上手になるといいね！」というようにです。一番下に、自分の名前も書いて下さい。それでは3分くらい時間を取ります。スタート！
 <クリック：BGM 開始 → 次のクリック：BGM 停止>

(児童が活動している間に下記の掲示を貼り：ミニ・カードは左端にも貼り、児童らを取りやすい位置へ)



授業者：みんな書けたようですね。では、もとのお友達に付箋を返しましょう。今、先生は黒板にこのようなシートを貼りました。これからみんなが書いてくれたことをこのシートに貼ってもらいます。その時に、自分が書いた内容が、たとえば友だちどのけんかが少なくなっている、とか、友だちが今よりもいっぱいできてきている、など、お友達に関するものだったら、このカードを1枚とって、一緒に貼ります（見本を見せる）。勉強に関するものだったらこのカード、スポーツや芸術に関するものだったらこのカード（「絵を描くとか、音楽もこれであってまいます」）、その他だったらこのカードです。自分思うとおりでOKです。まずA・Bグループのみんな、自分の付箋を持って好きな番号のところを貼りに来て下さい（仮に貼れてきたらCグループ・・・Dグループ・・・Eグループ・・・と促す）。
 ＊出てきた児童から貼っていく（各クラスの出席人数の番号まで；印を板書する）
 ＊ミニのカードが減ってきたら、授業者とTTは予備のカードを補充していく

【活動クライマックス(20分)】

授業者：みんなの6年生になるまでの願いや夢が集まりました。○組さんは、○○に関する夢が多いですね。他にも、○○, ○○, ○○について、も素敵な願いや夢が集まりました。では今から発表していきましょう。

授業者：(すぐろくの掲示を貼る)じやーん。みんなの付箋ですごくできました！すぐろくをしながら発表していきます。でもただのすぐろくではありません。

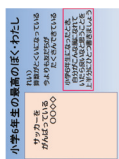
はなまる：静かに過ごすことが好きな動物たちもいるわよね。
 ウッキー：う…き？
 ともる：ウッキーが固まっちゃった。まわりの人のやりたいことや気持ちも大切にしながら、自分のやりたいことを考えれば良いよね！
 セルフィー：みんな考えてみましょう。
 ロボ：ウッキーと一緒に、みんなの夢について考えてみるっちょ！

授業者：みんなと一緒にロボからのメッセージを大きな声で読みましょう。「ウッキーと一緒に、みんなの夢について考えてみるっちょ！」

【展開：30分】

【活動動走(10分)】

授業者：それでは、みんながこれから、どんなことをやってみようか、どんな人になりたいのか、みんなの夢について考えていきます。記録係さん、ツールBOXの中に、ふせんシートがありますので取り出して下さい。付箋はひとり1枚取るように配って下さい。
 <クリック>

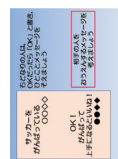


【注意点を掲示】

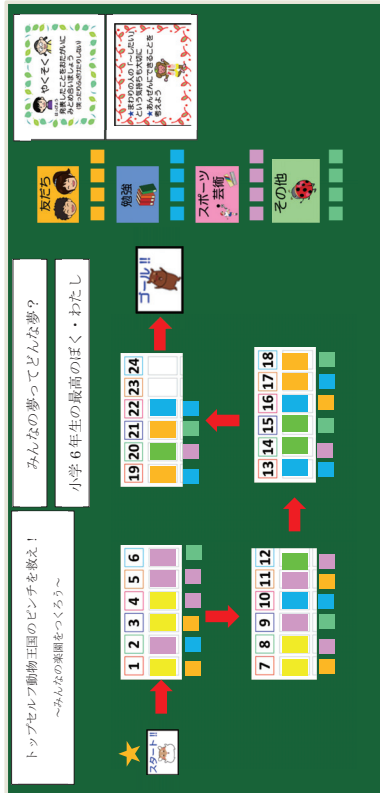
授業者：書き方を説明します。今みんなは小学4年生ですが、小学6年生になった時、どんな自分になっていたかを書きます。小学6年生の最高のほく・わたしはどんな姿でしょうか。考えたことを付箋に書きます。たとえば、サッカーをがんばっている、算数がよくいくなった、今よりも友だちがたくさんできている、などのように書いて下さい。今までとめたプリントを参考にしても良いですよ。



授業者：その時、ひとつ頭に入れておいて欲しいことがあります(注意点を掲示)。みんなが、こういうことができるようにしたい、こんな人になりたい、と思っていることは、まわりの人の～したいという気持ちも大切にできているかな？まわりの人の迷惑にはならないかな？ということを書き下して下さい。それから、どんなにみんながやりたいことでも、安全でないことはみんなにとって良くないし、まわりの人も心配します。これらのことを考えながら、どんな自分になりたいかを見つけて付箋に書いて下さい。3分ほど時間を取ります。スタート！
 <クリック：BGM 開始 → 次のクリック：BGM 停止>
 <クリック>



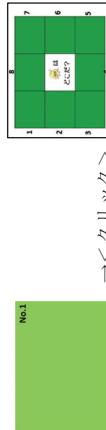
授業者：みんな書けたようですね。それでは、お互いの夢や願いについて、グループの中で励ましの言葉を贈ります。付箋を右隣の人に渡して下さい。手元に友だちの付箋がありますね。書いてあることを読んで、(注意点を指す)まわりの人の～したいという気持ちも大切にしながらできることか、安全にできることか、安全にできるとか、OK だと



<クリック>



授業者：ほにやらはらほどこだゲーム！拍手！
<クリック>

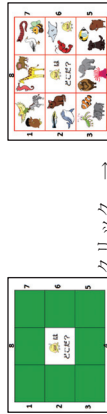


→<クリック>

授業者：スクリーンの真ん中に○○はどこだとありますか？とありますね。ここには、8つのママがあります。スタートすると、緑の部分がだんだん薄くなって色々な動物が見えてきます。1回戦はこのひよこさんがどのマスにあるのかを探して、分かっただけで、「はい！」と元気に手を挙げて下さい。正解だったら、その数字の分だけすすろくは進んでいきます。立ちやすいように少しイイスを引きましょう。手は頭の上に置きます。

◆1回戦

授業者：では1回戦いきますよ。スタート！



クリック → だんだん見えてきます

*児童の手が拳がっただら<クリック>→BGMが消え画面が真っ黒になります

1回戦の正解：6

授業者：○○くんが早く元気でました！何番ですか？
児童：○番です！

<正解だったら>

授業者：さあ、どうでしょう？

<クリック>画面が出ると同時に、「ピンポン・プー」の○側の面を児童に見せ、×側のボタンを押す(ピンポン！)

授業者：正解です！○○くん、よく見ていましたね(「難しいのによく見つけられましたね」など、取り組みに対して肯定する)。



<不正解だったら>

授業者：残念！「ピンポン・プー」の×側の面を児童に見せ、○側のボタンを押す(プーー！)もう一度いきますよ。<「22+Enter」でNo.1のスライドを出してから<クリック>→正解になるまで

授業者：6進むことができます。(★を動かして)ここです！この付箋は○○さんです！○○さん、前に出てきて下さい！

授業者：○○さんの小学6年生の最高の私はどんなことですか？

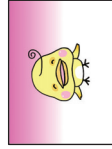
児童：○○です。

授業者：素敵な夢ですね。拍手！では席に戻って下さい。1~5にもとても素敵な願いや夢がありますよ。○○くんは〜(と5人分読み上げる)。

<クリック>

授業者：みんなが見つけたひよこさんが何か言いたみたいみたいです。

<クリック>ひよこ：うわーみんなの夢について教えてもらったら、私も色んなことやりとなくなっただわ！これからが楽しみね！



授業者：素敵でしたね。拍手！

2回戦

授業者：それではほにやらはらはどこだ？2回戦です。

<クリック>



クリック →

授業者：今度はタゾノオトシゴはどこだ？です。準備は良いですか？スタート！

*児童の手が拳がっただら<クリック>→BGMが消え画面が真っ黒になります

2回戦の正解：3 不正解の場合には<26+Enter>でNo.2のスライドに戻ってやり直す



授業者：今度は3進むことができます。（★を動かして）ここです！9番の付箋は〇〇くんです！今度は〇〇くんと、励ましの言葉を書いてくれた〇〇さんも一緒に前に出てきて下さい！

授業者：〇〇くんの小学6年生の最高の私はどんなことですか？

児童：〇〇です。

授業者：〇〇さんはどんな励ましの言葉をかけましたか？

児童：～～～

授業者：素敵なお夢と励ましの言葉ですね。拍手！では席に戻って下さい。7と8にもとても素敵なお夢や夢がありますよ。〇〇くんは～～～（2人分読み上げる）。

児童：～～～

授業者：みんなが見つけたタツノオトシゴくんが何か言いたいみたいですね。

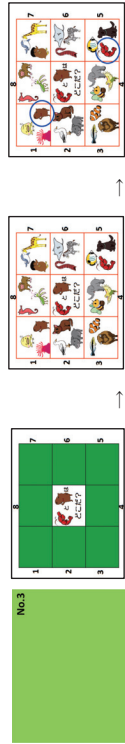
児童：タツノオトシゴ：みんなの夢や願いがかなうといいな！僕も応援しているよ！



授業者：素敵でしたね。拍手！

3 回戦

授業者：それではほにやはらはらどこだ？3回戦です。今度はちよっと難しくなりますよ。<クリック>



授業者：探す動物が2つになります！ロボスターと蝶ネクタイをしたカピ王です。別々のマスにいますので、何番と何番！という風に答えて下さい。今度は、2つのママスの合計の数字の分だけ、すごろくは進むことができます。スタート！<クリック>

*児童の手が拳がたつたら<クリック>→BGMが消え画面が真っ黒になります

3回戦の正解：1と5 不正解の場合には<30+Enter>でNo.3のスライドに戻ってやり直す

授業者：1と5が正解だったので、合計で6進みます！（★を動かして）15番ですね。

15番の付箋は〇〇くんです！〇〇くん、前に出てきて下さい！

授業者：〇〇くんの小学6年生の最高の私はどんなことですか？

児童：〇〇です。

授業者：それはどうしてこうなりたかと思ったのかな？（などその児童の夢が詳しく分かるように質問する）

*〇〇のレギュラーになりたいんだね。どんな選手になりたいですか？あこがれの選手

はいるかな？

*お菓子づくりが上手になりたいんだね。たとえばどんなお菓子が作れるようになりた

いのかな？ など

児童：～～～

授業者：しつかり発表できましたね。10～14番にも素敵なお夢がたくさんあります（読み上げ

る）。

★時間に余裕がある場合には、励ましの言葉を書いた児童に発表を促す、質問を詳しく掘り下げる、他の付箋の中で特に紹介したいものを取りあげるとして意見交換を深める。

<クリック>

授業者：みんなが見つけたロボスターくんが何か言いたいみたいですね。

児童：ロボスター：うわぁ素敵だね！ひとりひとりの最高の自分に近づけるといいね！



授業者：とっても素敵でしたね。拍手！

4 回戦

授業者：それではほにやはらはらどこだ？4回戦です。これで最後です。<クリック>



授業者：今度も探す動物は2つです！インコとインギンチャクです。別々のマスにいますので、何番と何番！という風に答えて下さい。2つのママスの合計の数字の分だけ、すごろくは進むことができます。スタート！<クリック>

*児童の手が拳がたつたら<クリック>→BGMが消え画面が真っ黒になります

4回戦の正解：1と4 不正解の場合には<34+Enter>でNo.4のスライドに戻ってやり直す

授業者：1と4が正解だったので、合計で5進みます！（★を動かして）20番ですね。

20番の付箋は〇〇さんです！〇〇さん、前に出てきて下さい！

授業者：〇〇さんの小学6年生の最高の私はどんなことですか？

児童：〇〇です。

授業者：それはどうしてこうなりたかと思ったのかな？（などその児童の夢が詳しく分かるように質問する）

*3回目と同様に掘り下げた質問をする

児童：～～～

授業者：しつかり発表できましたね。16～19番にも素晴らしい夢がありますよ（読み上げる）。

<クリック>

授業者：みんなが見つけたインコさんが何か言いたいみたいですね。

<クリック>インコ：素敵素敵！みんなならきっとできるわ！6年生になった時のみんなの

ことを、私も楽しみにしているわ！



授業者：とっても素敵でしたね。拍手！さあ、ゴールまであといくつですか？5ですね。
 <クリック>



授業者：ルレレットが出てきました。みんなの夢や願いの強力なパワーで、5番が出るように、大きな声で「5番カモン！」と言いましょ。せーの！
 児童：5番カモン！
 <クリック>ルレレットがまわり5が出ます



*カピ玉の「ゴール！」と同時に★マークをゴールへ移動

カピ王：ゴー~~~~~ール~~~~~ール！みな、キラキラ願っておるぞ！みな未来が楽しみじゃ！
 授業者：ゴールできましたね！21~24番の付箋も紹介しましょ(読み上げる)。みんなに素敵なお夢や願いが集まりました！〇組さんに大きな拍手を！

【まとめ：8分】

【シェアリング】

<クリック>

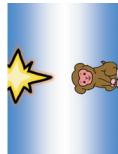


授業者：この時間の授業の感想や、授業を通して気づいたことを発表してくれる人は？(3名ほど発表)

【最終ストーリー】1'47"】

授業者：それでは、アニメ・ストーリーの続きを見てみましょう。スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

<クリック>



ともる：みんな、とっても素敵なお夢を持っているね。
 セルファイ：私も実はウッキーと同じで、ダンスが上手になれたらいいなと思って思っているの。

はなまる：素敵ね。いつかウッキーと共演できたらいいね。

ともる：あっ！今日はウッキーのところにキラキラストーンが降りてきたよ！

ロボ：元氣パワーになあれ！

ウッキー：みんなありがとう！自分勝手にやりたいことしようとしていたよ。これからは、まわりの人のやる気も大切にしながら夢をかなえていくよ。



カピ王：ともる、はなまる、そしてセルファイ。みんなよくやってくれた。みんなのおかげで、動物王国のみんなはこんなに笑顔になった。もう大丈夫だ。学校に戻っていいぞ。

ともる：えっ？もうみんなとお別れ？せつなく楽しくなってきたところなのに。

はなまる：ロボ、私のこと忘れないでね。

ロボ：忘れないよ！みんな、元氣だね！



セルファイ：ともるー！ともるー！いつまで本読んでるのー？休み時間終わるよー！

ともる：あ、いつけない！次の授業遅れちゃう！

【授業プロセス確認】

授業者：みんなのおかげで、ウッキーは一層元気になりました。授業進行ディスプレイにシールを貼りましょ。挨拶の後で、みんなにもシールを配ります。シールはファイアの内側の7のところに貼って下さい。使った道具は挨拶の後でツールBOXにしまっして下さい。

【授業で学んだことの意味】



授業者：この時間は、みんなの夢・願いについて考えました。自分が何をしたいのか、どんな自分になりたいのかを知っているということはとても大切ですね。みなさんの良さを活かして、みんなが思い描いている6年生になれるように、ぜひ願いを現実化していきましょう。

第8時間目

4年生 自己信頼心(自信)の育成 #8 まとめ
*レッド・カーペットを用意

【事前準備】

授業タイトル・「やくそく」のみ掲示
グループごとの着席・ネームプレートの装着を確認



→ チャイムが鳴ったら

授業者：それではこの時間は前半の15分～20分くらいでまとめをします。後半はみんなにアンケートをお願いしたいと思います。ではまず始めに、これまでの授業の復習をしていきましょう。まとめのアニメ・ストーリーを見ますので、スクリーンに体を向けて下さい。始めます。

<クリック>



ナレーター：とまでは小学4年生。ある日、トップセル動物王国から来た、ロボロフスキー・ハムスターのロボと出会い、友だちのセルフィーやのはなまると一緒に、活気をなくした動物王国を救う旅に出発しました。

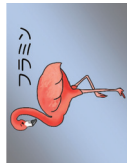
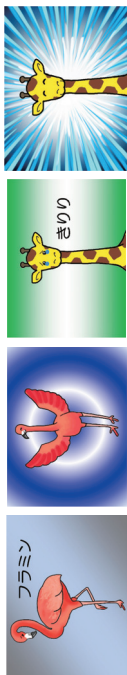


ナレーター：最初に出会ったのは、シロクマのしろべえ。みんなで身の回りのハッピーなことを探して、しろべえを元気にすることができました。

== 活動① == 最近のハッピーな出来事を発表

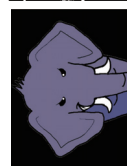
授業者：1時間目の授業では、みんなで身の回りのハッピーなことを思い出して、少し良い気分になることで、自分自身や友達の良いところや気づきやすくなるというお話をしましたね。最近のハッピーな出来事を発表してくれますか？(手が拳がならなければ)どんなに小さなことでも良いので、ちょっと嬉しかったなという出来事がこの1週間であった人、手を挙げて下さい。(挙手した児童の中から)では●●くん、教えて下さい(3名ほど指名)。
* 拳手がなければ、「たとえば先生だったら・・・」と例を示す

これからも、嫌な気持ちがあると思ったり、今のようにはハッピーな出来事を思い出して下さい。続きを見てみましょう。



ナレーター：次に出会ったのはフラミンゴのフラミン。羽を広げる元気もなかったフラミンでしたが、みんなと一緒に自分の個性を見つけて元気になりました。

ナレーター：そして、自分には良いところがないと泣いていたキリンのきりり。みんなと一緒に自分の良さを見つけて、素敵な笑顔になりました。



ナレーター：エレファは怒ってばかりのゾウでしたね。みんなに良いところを探してもらって笑顔になれたエレファでしたが、かつて王国を追われたゾウ、ベヒモスの根みがエレファに乗り移り、セルフィーを連れ去ってしまいました。



ナレーター：そんな中で出会ったシマウマのしまさん。日常生活で見つけた友だちの良さを伝え合って、しまさんを笑顔にすることができました。

== 活動② == グループ対抗ステイック早あげゲーム

授業者：4時間目の授業やチャレンジ・ワークでは、友だちの良さを見つけてきましたね。ゲームもとても盛り上がりました。もう1回やりたいですか？
<クリック>

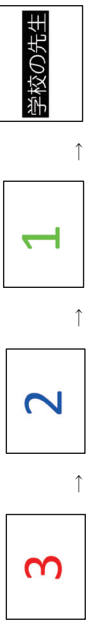


授業者：グループ対抗ステイック早あげゲーム！拍手！もう一度、みんなの良さを見つけていきましょう。キャプテン、ツールBOXからステイックを出して下さい。グループの真ん中に置きましょう。
<クリック>



授業者：今日はちょっとルールが違います。今からこんな風に画面に出てきます。よく見えて下さい。

＜クリック＞時報とともに問題が表示される



授業者：もし「学校の先生」と出たら、この〇〇小学校の先生の良いところを發表して下さい。4回戦やっていきますが、何が出てくるかはお楽しみです。では本番！1回戦！手の頭の上に置きましょう。

＜クリック＞ 1回戦：「クラスの男子」

授業者：●グループさんが早くて元気でした！誰のどんな良さを見つけてましたか？
児童：～(も)「やさしい」など抽象的な場合には、「どんな時そう思った？」と当該児童の良さが引き出せるように質問

授業者：言ってもらった〇〇さん、どんな気持ちですか？

児童：うれしいです(ちよつと照れます…など)

授業者：では、〇グループさんは、スベシヤルなカピ王ポイントゲットです！拍手！他のグループのみんなも頑張ってくださいね！



*カピ王ポイント：グループ・バナーの横に貼っていく

(2回戦に入る前に)

＜クリック＞

授業者：ダブル・ポイント・チャンス！2回戦は2ポイント・ゲットすることができます。



2回戦：「クラスの女子」

ステイック	ポイント
1回戦 1本	1
2回戦 1本	2
==ステイック追加==	
3回戦 2本	2
4回戦 2本	4

(3回戦に入る前に)

授業者：ではここから先は、ステイックが2本になって、1本あたり1ポイント、合計2ポイント・ゲットすることができます！(追加分を配布) 2人ステイックを挙げて下さいね。

3回戦：「学校以外の人(だれでもOK)」

(4回戦に入る前に)



授業者：ダブル・ポイント・チャンス！これで最後の対戦です。4回戦は4ポイント・ゲットすることができます。

4回戦：「クラスの人(だれでもOK)」

授業者：優勝は〇グループさんでした！みんな頑張りました！こういうことが当たり前の毎日になれば、みんなの自信はもっとアップしていきそうですね。

授業者：それでは、続きを見いきましょう。



ナレーター：そして次に出会ったのはカバのヒボさん。自分のこれからの課題を見つめながら、自分の良さ・大切さについて考えました。みんなの發表を聞いてヒボさんはとっても元気になり、エレファもセルフイーを連れて、笑顔で帰ってきました。



ナレーター：最後に出会ったのはニホンザルのウツキー。歌って踊れるスーパー・モンキーを目指しています。みんなと一緒に、まわりの人のやる気や気持ちを大切にしながら、自分の夢について考えることができ、一層元気になりました。

== 活動③ == 授業全体についての感想發表

授業者：最後に、この授業全体を通しての感想とか、気づいたこと、印象に残ったことを發表してくれる人はいませんか？(3名ほど指名：時間なければ短縮・カット)
続きを見ましょう。

＜クリック＞



ナレーター：こうして、トップセルフ動物王国は以前のように元気に満ちあふれた王国に戻ることができました。みんなが一所懸命取り組んでくれたおかげです。

【認定証の配布】5分 レッド・カーペットを敷いて実施

グループの代表者を前に呼ぶ→1 グループ目のみ全文読み上げ→次グループからは代表者の名前のみ。各グループにつき1枚の拍手を送る。

* クリアポケットに#2で使用した★カードが入ったものを配布
→各自これを取り、認定証を入れる

【教育後評価】20分： 座席を通常の配置に戻し、落ち着いてから開始

A School-Based Universal Prevention Education Program for Development of Self-Confidence : Educational Methods for 4th-Grade Children at Elementary Schools

SASAKI Megumi* and YAMASAKI Katsuyuki**

(Keywords : self-confidence, universal prevention education, comprehensive base education, educational practice)

As introduced by Yamasaki, Sasaki, Uchida, Katsuma, and Matsumoto (2011), a universal preventive education named “TOP SELF” (Trial Of Prevention School Education for Life and Friendship) has been developed under the science of prevention education. Sasaki and Yamasaki (2012) presented the educational purposes and their scientific evidences for one of the comprehensive base education, development of self-confidence. This educational program consists of eight 45-minute lessons. This paper especially introduced the educational methods for 4th-grade children at elementary schools in detail. It also provided the implementation manuals for school teachers. School teachers are expected to implement this educational program for promoting children’s well-being.

*Center for the Science of Preventive Education, Naruto University of Education

**Department of Human Development, Naruto University of Education