

アクティビティを使った ワークショップ型授業 「セルフ・エスティーム」の構想

大 窄 貴 史
浅 野 誠

I. セルフ・エスティームを低下させる教育

1. セルフ・エスティームが低い子どもたちと競争

近年、しばしば日本の子どもが自己否定的であることが指摘される。例えば、日本青少年研究所による「高校生の未来意識調査」(日本青少年研究所, 2002)は、「自分は駄目な人間」だと思えるかどうかを問う項目で、それを肯定する回答が、アメリカ 48.3%, 中国 36.9%なのに対して、日本においては 73.0%と大変高く、日本の子どもは他の国々の子どもに比べて「自己否定的」であると報告している。「慎ましく、一步引き、相手を立てる」ことを美德とされる日本の「伝統・風習」を考慮したとしても、他の2カ国と比較して高い値だと言わざるを得ない。

こうした「自己否定的」状況を本論で展開するキーワードを使っていえば、セルフ・エスティーム(以下SE)の低さが、日本の子どもたちに広くみられるということである。そのことを考える際、日本の学校における「競争」をめぐる問題を避けてとおることはできない。例えば、運動会・学芸会・音楽会などの行事には、勝敗(結果)を競うものが多いが、ここでは、その行事が得意であり、興味・関心のある子どもは取り組む意欲が高い。他方、その行事が苦手な興味・関心がない子どもは取り組む意欲も

低く、取り組む意欲の高い子どもからのプレッシャーを受けてしまうのである。

パイからは、競争意識が高いクラスの児童は、過剰に競争的な意識・態度を身につける傾向にあり、加えて各々が過剰な競争に疲れ、消極的・否定的なものの見方や感情によって、自己のもっている能力を発揮することを妨げる（パイから、1997）と過剰な競争意識に対して警鐘を鳴らしている。

2. 同化序列競争型秩序から異質協同関係づくり

SEは子ども自身による評価であり、それには子ども相互間の評価が深く関わることを視野にいれて考える必要がある。それにかかわって浅野が、「日本の学校・学級は、同化・序列競争型秩序を体質化しているために、学級のなかに存在している多様で異質な子どもたちを同化してしまうので、そのような子どもの存在に大半の子どもは気づかず、本当にそういう子どもは存在しないと思いこんでしまいます。それでも、そういう異質さを表面にだす子どもに対しては、同化になじまないものとして排除する」（浅野誠、1996、p150）と指摘している点に注目したい。

今日の学校、クラス、部活動などにおいて、子どもたちは同化・序列競争型秩序の枠にはめられ「心の居場所」がない（作れない）状態にあり、みんなと異なると、排除（「仲間はずれ」や「いじめ」など）にあいかねないとの心理的プレッシャーを強く感じている。そこで、そのようなプレッシャーに縛られた人間関係の状態を、一人ひとりが異質であることを理解し、その異質さを排除するのではなく共有するような異質協同の人間関係へと作り変えていくことが求められるのである（浅野誠、1996）。加えて、プレッシャーに縛られた状態を、教師が意図的に崩す実践を展開することが求められる。

こうした実践展開によって自己否定的な子どもたちが、まずは趣味や考え方など同質の仲間とともに「心の居場所」を作ることで自己発見し、自己の存在を確認することが求められる。そして、同質の仲間の中にも異質さがあることを発見しあうことで他者発見し、そこから自己発見にも結び

つけていくのである。以上、述べた異質協同の人間関係を築くためには、自己や他者の同質や異質な部分を肯定的に理解することが求められる。こうしたプロセスの中に、あるいはその土台としてSEを平行して高めていくことが重要である。

そのためには、こうしたプロセスの中で子どもたちが、お互いに評価し合えるような機会を作ることが大切になる。

3. 教師の評価

子どものSEを高めていく上で、教師の評価が重要な役割を果たす。

肯定的な評価の重要性についてパイクラは、一人ひとりの価値を認め、自分の可能性を信じ、他者を受け入れるようなクラスの児童は、自惚れではなく、積極的・肯定的なものの見方・感情によって、自己の能力を最大限に発揮することができ、自己・他者共に積極的な評価をすることができ、仲間と協同することができる（パイクラ、1997）と指摘している。

しかしながら、教師はおうおうにして、取り組みの結果だけで子どもを評価する傾向をもっている。また、活躍する（した）子どもや優勝したクラスに対しては高い評価がされるが、それ以外の子どもに対しては評価そのものすらない場合も多い。そうした評価は、学校行事後や学期のまとめの際に個人の良いところを指摘したりする個別的な対応に終わっていることが多い。こうした評価では、競争主義を助長し、SEをますます低下させ、さらに子どもたちの共同・協同的な人間関係作りを疎遠なものにする。

そこで、競争的ではない形で、かつ取り組みの結果だけを評価するのではなく、準備開始から行事実施日に至るまでのすべての取り組みについて、子どもたちに肯定的な評価を与えていく必要がある。さらに、意図的・計画的に取り立てて場面を設定し、参加者全員で活動中の取り組みやがんばり（良いところ）を共有しあい、発見・再発見を通して肯定的に評価しあう教育活動の場面が設定されてもよいだろう。

また、子どもたちが相互評価をしあう際、模造紙・画用紙・折り紙・写真（画像）・ビデオなどを使って、グループで協力しながら創造的に相互評価をまとめることが、中・長期的な指導や子どもたち自身が活動を振り

返る意味も含めて極めて重要である。それに加え、グループで共同作業(作成)する際、グループ活動を通して1つのものを協力して作ることで、多くのことを学ぶこともできる。製作物を教室の空いたスペースや廊下などに展示することで、取り組み中における様々な発見事項を子ども・教師・保護者などが確認し、評価することができる。こうして、みんなで異質協同の観点から取り組みを振り返りながら深い学びを作っていく。と同時に、その製作物や活動内容をさらに再創造・発展させながら、一人ひとりの子どもにスポットライトをあてていくのである。

Ⅱ. ワークショップ型授業『セルフ・エスティーム』の構想

1. プランの提案

上述してきたことをふまえて、本論では、意図的・計画的な教育活動として、一つのプランを提案する。このプランは、小学校高学年で、「総合学習の時間」に実施するものとして設定されている。それは新設された「総合学習の時間」は、「教師と子どもの信頼関係及び子どもたち相互の好ましい人間関係を育てること。それに加えて、教師が、子どもの進歩状況や活動中での成果におけるよい点を評価し、学習意欲の向上をうながす」(文部省 1998)とされ、多様なテーマを子ども主体で共同追求するのにふさわしい時間であり、意図的・評価的な教育活動を行ううえで、SEを高める絶好の時間と言えるからである。

プランは45分授業6回の1単元として構成されている。なお、教育活動や肯定的な評価を促進するために4時間目に「中間発表会」の時間を設けている。その時間では、教師から個人、各グループ、クラスに対する評価だけでなく、子ども個人自らの評価、そして子ども個人による他者、所属グループ、他グループ、クラスへの評価といった多様なレベルで評価しよう。

各アクティビティは、諸外国で使われているアクティビティをそのまま使うのではなく、日本の子どもの現状に合わせてアレンジされたものを取り入れた。また、筆者(大塚)自身がアレンジ・作成したものも含ま

れている。

2. 4つの要素で構成されたワークショップ型授業

SEを高める活動が含むべき要素として、Iの2で述べたことをふまえると、グループ活動や様々な活動を通して、①自分が持っている良さや新たな自分の良さに気づき、理解すること（自己発見）、②仲間の持っている良さや新たな仲間の良さに気づき、理解すること（他者発見）、③自分・仲間の持っている良さや新たな自分・仲間の良さと同じものに気づき、理解すること（自己・他者共通点理解）、④自分・仲間の持っている良さや新たな自分・仲間の良さとは異なるものに気づき、理解すること（自己・他者異質点理解）、以上4つが考えられる。そこで、本プランは、この4つの要素をベースにして組み立てられている。

4つの要素を実現するためには、知識伝達を利点とする一斉授業形式よりも、参加者が主体的に様々な活動を通して学んでいく双方向型・多方向型のワークショップ型が有効である。

ワークショップ型授業とは、①参加者主体②創造③共同④多様な活動形態の4つを備えているものを指す（浅野，2001）。このワークショップ型授業は、参加者自身が様々な活動を通じて積極的に参加し、仲間と共同しながら進めるものである。また、「総合学習の時間」の配慮点として、グループ学習や多様な学習形態を積極的に取り入れるとされている（文部省1998）。これらの点をふまえ、本プランでは、双方向型・多方向型のワークショップ型授業で1単元すべてが構成されている。

3. 各時間のねらいと展開

各時間を実施するアクティビティを表1に示す。各アクティビティの進め方については、表2～表12に示す。

各時間におけるねらいと授業展開のポイントを以下に示す。

1時間目の「ビンゴ・ゲーム——セルフ・エスティームバージョン——」（浅野，1999，p32-34を参照して，大宰作成），「いいところバスケット」（フルーツバスケットをアレンジして，大宰作成）では，クラス全員が楽

しく参加することを目標とする。特に、自己・他者共通点理解、自己・他者異質点理解に重点をおいて授業を実施する。1回目の授業なので、子どもたちが参加・発言しやすい雰囲気作りを心がける。

2時間目の「生まれ月グループづくり」(浅野, 1999, p35-36)では、グループ分けを行う。この際、子どもたちのやる気とグループ分けの時間節約を含め、タイムを計ると盛りあがる。付け加えて、早さだけではなく、並び終わってから数ヶ所チェックをいれることも重要である。

続いて「○○のステキな▽▽さんの隣の……◇◇のステキな☆☆です。」(浅野, 1999, p36-37)では、自分の名前と自分の良いところをグループの仲間に発表する。他者は発表を聞いて、個々の名前・個々の良いところや違いについて把握する。

最後に「○○さんに期待する」(浅野, 1999, p38)では、今後活動を共に行う仲間に対して期待することを、発見・発表することを目標とする。グループ分けの後、自己紹介を兼ねて自己発見、他者発見を意識させながらグループ内の個人を肯定的に理解させる。

3時間目前半の「みんなの木」(小関ら, 1999), 「個性のバナナ」(大塚作成)では、その活動を通して自己発見、他者発見、自己・他者共通点理解、自己・他者異質点理解について、発見・共有することを目標とする。前半の「みんなの木」, 「個性のバナナ」は同時進行とする。

「みんなの木」では、子どもたちの表面的な人間関係であると目で見える部分(外見・容姿)だけの良いところばかりになることが予想される。このアクティビティでは、それぞれの仲間とコミュニケーションする中から、共通する内面(心)や行動の良いところを書くことが重要である。その点を考慮に入れながら、教師は授業を展開することが求められる。

「個性のバナナ」では、名前を記入するとまわりの仲間を意識して自分自身が認識している本当の自分の良さを書けない可能性がある。そこで、バナナに自分自身が認識している自分だけの良いところを記入した後、模造紙の好きな場所に貼るように配慮する。

3時間目後半は、1～3時間目で行った活動全般をグループで振り返り、中間発表会に向けて各グループが協力して模造紙にまとめる。その際、単

に文章だけ模造紙に書き込むのではなく、カラーマジック、折り紙、デジカメなどを使用し、色鮮やかな絵や写真などを盛り込み創造的にまとめる。そして、グループの特徴をアピールできるようにうながす。

4時間目は、各グループでまとめた模造紙を教室の壁面に貼りだし、タックシールを一人1枚配布する。その後、グループ内で交代しながら発表を行う。次に、他のグループの発表を聞いて、質問、発表の仕方、模造紙に描かれている内容の評価、模造紙の鮮やかさなど肯定的な発見（評価）をすることを目標とする。各グループの発表を聞いた後、各グループに対して肯定的な発見事項を一人1枚タックシールに記入する。記入後、タックシールを各グループに手渡す。手渡されたグループは、タックシールを分類し、別紙に分類別に貼る。そして、各グループで分類されたタックシールについて話し合う。最後に、全体討論の中で発表を行い、クラス全体として話し合い評価する。

5時間目の「嬉しかったことを体で表現してみよう」（G・パイクラ、2000、p69-70を参照して大塚作成）では、グループ全員で嬉しかったことを体で表現し、他のグループに伝えることを目標とする。他のグループは演技内容が何を示しているのかをあてると同時に、表現の仕方に対する肯定的な評価を行う。演技までいかない場合は、絵もしくは写真（静止画）というかたちで各グループは表現する。グループ発表後、発表したグループ一人ひとりの役割などを考慮にいれながら振り返る。

6時間目前半の「困っている友達を勇気づけよう——紙飛行機バージョン——」（浅野、2002、p145-146を参考に大塚作成）では、困っている仲間に対して、勇気づける言葉や消極的な気持ちから積極的な気持ちになるような言葉を考え、適切な言葉かけができることを目標とする。無記名で記入するため、否定的な言葉を書くことも予想される。その際、その否定的な言葉をクラスで取り上げ、その否定的な言葉から肯定的な言葉へと変えるような話し合いも重要である。

6時間目後半の「いいとこさがし」（S・ファウンテン、1994）では、この単元のまとめの意も込め、グループ個々の良いところを具体的に指摘する。また、他者から見た自分の良いところを確認・再発見する。2～6

時間日までグループで授業を共に行ってきたので、一人ひとりに対して、より具体的でその人の内面や行動における良いところを書けるようにアドバイスすることが大切である。

各アクティビティを行った後、子どもたちがアクティビティを行った感想を発言する方法の1つとして、「不思議なマイクロホン発言」(浅野, 1999)がある。このアクティビティは、マジックやペンをマイクのかわりにして、発言を促すアクティビティである。始めに教師が、「このマジックを持つと、今行ったアクティビティの感想をしゃべりたくなります。」と説明し、ひとりの子どもの手渡す。手渡された子どもは、発言をする。発言が終わった後、次の人にマイクを渡す。この時、男性が発言したら次は女性、女性が発言したら男性というように、あらかじめルールを決めておくと様々な子どもが発言する機会が増える。この発言をもとに学びを深めていく。

Ⅲ. まとめおよび今後の展望

本論では、対象を小学校高学年としてプランの提案を行った。しかし、自己否定的であるのは、決して子どもたちだけの問題ではない。例えば、少年院在院者(青少年)や家庭においても、同様のことが報告されている。

少年院に送致された初期の少年たちは、自分が行った罪から逃避し、被害者に対する贖罪意識が乏しいことが多い。このような状況から、自分が行った罪に気づかせ、被害者に対する贖罪意識を育てるために、少年院職員や在院者との安心・信頼関係を基本とする集団生活が大切にされている。それと並行して、自己や他者に対して信頼や共感できる気持ちに気づかせ、理解するための体験的な学びが組織されている(森, 2002)。

また、ここ数年、家庭内における暴力「ドメスティック・バイオレンス」(以下、DV)や親から子どもへの暴力「幼児虐待」などが社会問題となっている。山田は「暴力の連鎖」の観点からそれらには、二通りがあると述べている。1. DV加害者およびDV被害者双方から、子どもが虐待を受ける。2. 子どもが虐待を受け、DVを目撃した子どもが将来、「世代間

連鎖」として、加害者になる場合があり、さらに「世代間連鎖」を拡大させる大きな要因として、無力化（感）があること指摘している。この無力化はDVだけではなく、学校や職場などでの孤立・疎外によって引き起こされている（山田，2002）。

これらに共通の改善策として、SEの回復があげられていることから、今後、様々な年齢・場面においてSEを高める教育が、実施されるべきといえよう。その際、従来のこうした取り組みにみられがちな外国で行われているSEを高めるアクティビティをそのまま行うという状況を越えて、日本向けにアレンジしていくことが重要であることは言うまでもないだろう。

[参考・引用文献]

- G・パイク，D・セルビー（1997）.「地球市民を育む学習」明石書店
- G・PIKE, D・SELBY（2000）.「In the Global Classroom 2」Pippin Publishing
- S・ファウンテン（1994）.「Learning Together Global Education 4-7 いっしょに学ぼう」国際理解教育センター
- 浅野誠（1996）.「学校を変える学級を変える」青木書店
- 浅野誠（1999）.「いじめ・孤立から参加・自治・友情へ ワークショッププラン」
「いじめの対処と指導」研究プロジェクト『いじめ・孤立から参加・自治・友情へ—第2集—』
- 浅野誠（2001）.「教育におけるワークショップの追求」日本生活指導学会『生活指導研究』18号
- 浅野誠（2002）.『授業のワザ一挙公開』大月書店
- 小関一也，桜井高志（1999）.『GLECハンドブック '99 みんなでつくる『総合学習』～地域と自分を再発見』グローバル教育・西東京センター
- 日本青少年研究所（2002）.「高校生の未来意識調査」日本青少年研究所
- 森伸子（2002）.「「暴力の文化」からの回復——少年院における取り組み——」
日本生活指導学会『生活指導研究』19号
- 文部省（1998）「小学校学習指導要領」大蔵省印刷局
- 山田綾（2002）.「「親密な」関係＝家族と暴力」日本生活指導学会『生活指導研究』19号

表1 プラン

	前 半	後 半
1	ビンゴ・ゲーム	いいとこバスケット
2	生まれ月グループづくり ○○の素敵な▽▽さんの隣の…… ◇◇のステキな☆☆です。	○○さんに期待する
3	みんなの木 個性のバナナ	中間発表会準備時間
4	中間発表会（班発表）	中間発表会（意見交換）
5	嬉しかったことを体で 表現してみよう（作戦タイム）	嬉しかったことを体で 表現してみよう（班発表）
6	困っている友達を勇気づけよう （紙飛行機バージョン）	いいとこさがし

※アクティビティの後は、振り返りを必ず行う。（例 不思議なマイクロホン発言）

表2 ビンゴ・ゲーム ——セルフ・エスティームバージョン——

<p>【アクティビティ名】 ビンゴ・ゲーム</p> <p>——セルフ・エスティームバージョン——</p>
<p>【必要な道具】 ビンゴ・ゲームを印刷した用紙（参加人数分）、ペンまたは鉛筆</p>
<p>【あらまし】 5×5のマスに書かれている項目から、友達と「同じ」あるいは「違う（異なる）」項目を埋めていき、1列をそろえてビンゴを完成させる。</p>
<p>【ねらい】 クラスの仲間が、色々な良いところ（自分と同じところや違うところ）を持っていることを発見する。</p>
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ビンゴ・ゲームの項目の書かれた紙を配布する。 ②一人一本鉛筆あるいは、ペンを準備する。 ③教師が、ビンゴ・ゲームのやり方を実演する。 ④全員ペンを持って、スタート。 ⑤ビンゴできたら、「すごいね～、2列目ががんばろうね！」などほめて、さらにマスを埋めるようにうながす。 ⑥時間・ビンゴの様子などを見て、終了する。 ⑦ビンゴ・ゲームを行った感想や意見などを出し合い、ゲームをふりかえる。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・一人の人とは、埋められるマスは1つだけとする。 ・ルールが理解できない子どもに対して、教師と一緒にビンゴ・ゲームを行い、ルールを理解させる。

表3 いいとこバスケット

<p>【アクティビティ名】 いいとこバスケット</p>
<p>【必要な道具】 参加者数－1個のいす</p>
<p>【あらまし】 鬼が発言した「良いところ」に当てはまる人は、同様の「良いところ」にあてはまる子どものイスに移動する。</p>
<p>【ねらい】 自分もしくは仲間との共通の良いところを確認および再発見する。</p>
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①参加者－1個のいすを円に並べる。 ②鬼は円に並べたいすの真中の場所で、自分もしくはクラスの良いところを言う。 ③鬼が言った「良いところ」に該当する子どもは、同様にその「良いところ」に該当する他の子どものいすに移動する。座れなかった子どもが、次の鬼を行う。 ④これを繰り返す。 ⑤ゲームが終わった後、行った感想や鬼が発言した「良いところ」についてふりかえる。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・鬼が「良いところ」を言うことができない場合、教師や他の子どもがヒントを出す。 ・鬼が「良いとこバスケット」と言った場合は、全員が場所を移動する。

表4 生まれ月グループ作り

<p>【アクティビティ名】 生まれ月グループ作り</p>
<p>【必要な道具】 特になし。</p>
<p>【あらまし】 1月1日生まれから順番にクラス全員，教室の壁に沿って12月31日生まれになるように協力して一列に並ぶ。</p>
<p>【ねらい】 グループ分けに用いると同時に，積極性，自主性の向上を目的とする。</p>
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①教室前方の教卓に向かって左側から教室の壁に沿って，1月1日生まれから順番に，教室の壁に沿って教卓の右側に12月31日生まれになるように並ぶことを説明する。 ②整列後，正確に並んでいるか教師がチェックすることを説明する。 ③「ヨーイ，ドン」で全員が起立して，移動開始。 ④整列終了後，正確に整列できているか教師が数ヶ所チェックする。 ⑤チェック後，グループ分けを行う。 (例 6グループ作りたい場合は，「1・2・3・4・5・6」の6の番号を1月1日生まれから番号をかける。) ⑥同じ番号で集まってグループを作り，机を合わせて着席する。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・6月～10月生まれは，教室のどの位置に並んだらよいか検討が付きにくいいため，困難な場合は教師が助言する。 ・同じ生まれた月日の場合は，苗字（あいうえお順）の早い方とするなど，臨機応変に対処する。

表5 ○○のステキな▽▽さんの隣の……◇◇のステキな☆☆です。

<p>【アクティビティ名】 ○○のステキな▽▽さんの隣の……◇◇のステキな☆☆です。</p>
<p>【必要な道具】 特になし。</p>
<p>【あらまし】 グループ分け後、自分の良いところを含め自己紹介を行う。</p>
<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分の良いところをアピールし、セルフ・エスティームを高める。 ・仲間の良いところ・名前など親しみを込めて覚える。
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①1つのグループをモデルにして説明を行う。 ②モデルグループの一人に名前を聞いて、「私は、○○のステキな▽▽です。」と言う。 ③その次に隣の人に名前を尋ねて、「私は、○○のステキな▽▽さんの隣の☆☆のステキな◇◇です。」と言う。 ④さらに隣の人に名前を尋ねて、「私は、○○のステキな▽▽さんの隣の☆☆のステキな◇◇さんの隣の……。」と言うように行うと説明する。 ⑤説明後、スタートした人から2周するように指示をする。 ⑥作戦タイムをとり、スタート。 ⑦終了後、行った感想や意見などを出し合い、ゲームをふりかえる。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・○○のステキなという部分を強調すること。

表6 ○○さんに期待する

<p>【アクティビティ名】 ○○さんに期待する</p>
<p>【必要な道具】 カード（B4の紙を16等分したもの）、ペンまたは鉛筆</p>
<p>【あらまし】 同じグループの仲間（個々）に対して、がんばって欲しいこと（期待）を表明する。</p>
<p>【ねらい】 他者を肯定的に評価する。 （セルフ・エスティームの低さが、他者を肯定的に評価することが下手であるとのことから。）</p>
<p>【進め方】 ①カード（B4の紙を16等分したもの）を各グループに、「グループ人数－1」で配布する。 ②紙の表に、自分以外のグループメンバーの名前を書く。 ③裏面に、その人に「期待する」ことを20字前後で記入する。 ④皆が書き終えたら、テーブル中央にある自分の名前のカードをとる。 ⑤それを読んで、一番気に入ったものをグループで発表する。</p>
<p>【留意点】 ・カード1枚については、長々と書かない。 ・カードに書く内容については、学校生活・今後の授業で期待することでも良い。</p>

表7 みんなの木

<p>【アクティビティ名】 みんなの木</p>
<p>【必要な道具】 模造紙, 葉っぱ, カラーマジック, のり, ガムテープ</p>
<p>【あらまし】 木の根・幹しかない「裸の木」を「仲間と共通の良いところ」を書いた色鮮やかな葉っぱで, 明るく, 華やかな木にする。</p>
<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自分と仲間の「同じ良いところ」「異なる良いところ」を発見する。 ・アクティビティを通して, 新たな良いところを発見する。
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①模造紙に葉っぱのない木の根・幹（裸の木）を教室の前の黒板に貼る。 ②各グループに葉っぱ, のり, カラーマジックを配布する。なお, 「葉っぱ」については, 数種類の色画用紙を使用して, あらかじめ作っておく。 ③グループ内で順番にペアになり, 二人に共通する良いところを話し合っ「葉っぱ」に書き込み, 最後に二人の名前も「葉っぱ」に書き込む。 ④この作業をグループ全員とそれぞれ行い, 書き終わったら, 「葉っぱ」を「裸の木」へのりで貼りつける。 ⑤色鮮やかに彩られた「二人に共通する良いところの書かれた葉っぱの木」をクラス全員で確認する。 ⑥行った感想・意見・心の変化・新たな発見など発表・ふりかえる。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ルールがわからない場合は, はじめのうちは教師と一緒にしながらルールを理解させる。 ・外見的なことよりも内面・積極的な行動を書くようにうながす。

表8 個性のバナナ

<p>【アクティビティ名】 個性のバナナ</p>
<p>【必要な道具】 模造紙 (バナナのヘタを書いておく), バナナ, カラーマジック, のり, ガムテープ</p>
<p>【あらまし】 バナナのヘタだけの模造紙を「自分だけの良いところ」を書いたバナナで, 栄養満点のバナナの房にする。</p>
<p>【ねらい】 自分だけの良いところを自己発見・再確認する。</p>
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①初めに模造紙に「バナナのへた」を書いたものを教室の前の黒板に貼っておく。 ②バナナ, のり, カラーマジックを配布する。 ③バナナは, 自分だけの良いところを書き込み, 無記名とする。 ④書き終わったら, バナナのヘタにのりで貼りつける。 ⑤「自分だけの良いところが書かれたバナナの房」をクラス全員で確認する。 ⑥確認後, 行った感想・意見・心の変化・新たな発見など発表・ふりかえる。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「自分だけの良いところ」なので, 無記名とする。(本音が書けないなどの配慮から。) ・バナナも自由に貼らせる。(上記の理由から。) ・書けない人がいる場合は, 教師からヒントを出したり, 一緒に考えたりして行うようにする。

表9 中間発表会

<p>【アクティビティ名】 中間発表会について</p>
<p>【必要な道具】 模造紙（各グループ1枚）、カラーマジック、のり、ガムテープ、タックシール、色画用紙、折り紙など。</p>
<p>【あらまし】 グループで協力して、創造的にまとめてみる。まとめたものを工夫して発表および肯定的な感想・意見・評価を行う。</p>
<p>【ねらい】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・グループで協力して、創造的なポスターを完成させる。 ・協力して作成する中で、仲間の良いところを発見する。 ・3回目まで行ってきた授業をグループ、クラスで確認、ふりかえる。 ・肯定的な感想・意見・評価をできるようにする。
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①各グループに模造紙1枚、のり、カラーマジックを配布する。 ②この模造紙にグループで協力して、授業で行ってきた内容・グループの良いところおよび、個人の良いところを創造的にまとめる。 ③次回（4時間目）、まとめた模造紙を使っての発表の仕方も相談させる。 ④各グループ模造紙を側面・後方の壁にガムテープなどで貼り付ける。 ⑤タックシールをグループ数－1ずつ配布する。 ⑥グループの1, 2人は、模造紙の前で発表（説明）する。残りの人は他のグループ発表を聞き、各グループの発表・模造紙のでき・内容などについて、肯定的な感想・意見・評価をタックシールに書く。これを交代しながら行う。 ⑦発表終了後、記入したタックシールを各グループに渡し、渡されたグループは、シールを内容別に分類し色画用紙に貼る。 ⑧分類したものを中心に、グループ・クラス全体でふりかえる。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・文章だけにならないように、絵・画像など鮮やかなものを作成する。

表 10 嬉しかったことを体で表現してみよう

<p>【アクティビティ名】 嬉しかったことを体で表現してみよう</p>
<p>【必要な道具】 A4紙（人数分）、ペンまたは鉛筆</p>
<p>【あらまし】 グループで「嬉しかったこと」や「楽しかったこと」を1つ演じてみる。他のグループは、発表しているグループが何を演じているのかあてる。</p>
<p>【ねらい】 「嬉しかったこと」や「楽しかったこと」をグループ全員で体を使って表現してみる。</p>
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①A4用紙を一人一枚配布する。 ②用紙に、「嬉しかったこと」や「楽しかったこと」を簡条書きする。 ③簡条書きで書いた文章を、グループ内で見せあい1つ選ぶ。 ④選んだものをグループ全員で配役を決めて、1～3分程度の劇を作って練習する。 ⑤順番に劇をみんなの前で演じる。 ⑥他のグループは、発表グループがどんな場面を演じているのかをあてる。 ⑦劇のでき、内容、個々の動きなどについてふりかえる。
<p>【留意点】 ・教師は発表グループが終わるたびに、肯定的な評価を行う。</p>

表11 困っている友達を勇気づけよう ——紙飛行機バージョン——

<p>【アクティビティ名】 困っている友達を勇気づけよう ——紙飛行機バージョン——</p>
<p>【必要な道具】 A4紙（人数分）、ペンまたは鉛筆</p>
<p>【あらまし】 用紙を4段に折り、1段目に困ったことや悲しかったことを書く。残り3段で「勇気づける言葉」や「行動」を考えさせる。3回紙飛行機を作る面白さ、誰のところに行くかわからない面白さを体験する。</p>
<p>【ねらい】 困っている友達に対して、肯定的な言葉・行動をとることができる。</p>
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①A4紙を1枚ずつ配布し、用紙を縦にして4つ折り目をつける。 ②用紙折り目の一番上の欄に、今まで困ったことや悲しかったことをおおよそ20字で書く。 ③用紙を自由において紙飛行機作り、全員が紙飛行機を作ったら、教師の合図で飛ばす。そして、自分の紙飛行機以外の飛行機一人1機拾う。 ④用紙を開いて、一番上に書いてある出来事について「勇気づける言葉」や「行動」などを2段目に20字程度で書く。 ⑤③ののち、3段目に2段目の「勇気づける言葉」や「行動」に対して違う方法や2段目の意見+付け加えの意見などをおおよそ20字で書く。 ⑥③ののち、4段目に2・3段目の「勇気づける言葉」や「行動」に対して違う方法や2段目の意見+付け加えの意見などをおおよそ20字で書く。 ⑦③ののち、グループもしくは全員で紙飛行機の内容発表を行い、「勇気づける言葉」や「行動」について考える。
<p>【留意点】 ・自分で書いた飛行機を拾った場合は、他の飛行機と交換する。</p>

表 12 いいとこさがし

<p>【アクティビティ名】 いいとこさがし</p>
<p>【必要な道具】 A4用紙（人数分）、ペンまたは鉛筆</p>
<p>【あらまし】 単元の総まとめとして、自己発見、他者からみた自分の良さを確認する。また、仲間の良いところを表現する。</p>
<p>【ねらい】 ・セルフ・エスティームの向上、他者発見、自己発見を主眼におく。</p>
<p>【進め方】</p> <ol style="list-style-type: none"> ①各班に人数分 A4用紙を配布し、子どもに一人1本ずつ鉛筆を用意させる。 ②A4用紙を縦にして A4用紙の一番下に自分の名前を書く。名前を記入後、自分の紙を右隣の人に渡す。 ③左隣の人紙が目の前にきたら、その紙の持ち主の良いところを紙の一番上に簡条書きにして書く。書いた後、簡条書きにしたところが見えないように山折りにする。山折りにした後、その紙を右隣の人に渡す。 ④この作業を自分の用紙が戻ってくるまで繰り返す。 ⑤全員が自分の用紙が戻って来たか確認後、用紙を開く前に、数人に今の気持ちを質問する。そして、教師のかけ声で一斉に用紙を開いて、他の人から見た「自分の良いところ」がどのように書いてあるのかを確認する。 ⑥どんな「良いところ」が書いてあったのか、今まで自分が知らなかった「良いところ」、この作業を行った感想、みんなで一斉に用紙を開いた後の感想、開いて自分の用紙を読んだ後の感想などを発表してもらう。
<p>【留意点】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・書けない場合、一緒に行った活動を思い出させて書くようにながす。 ・自分の考えで書かせるため、他の人のコメントを見ることや私語は禁止させる。

（受理日 平成15年1月8日）