

(資料5) 「人間関係をつくる力」を育てる指導援助プログラム

人間関係をつくる力	活動内容	
<input type="checkbox"/> 友達関係の形成 ・仲間意識を持たせる	<input type="checkbox"/> ショートゲームの実施	
自己肯定感	他者理解	自己、他者の存在を認め合う
	■「4つの窓」 ・4つの窓から好きな窓を選択し、理由を話し合う。	1) 「ジャンケン列車」をする。 2) 「4つの窓」のやり方の説明を聞き、授業のねらいを知る。 3) 「4つの窓」をする。 ① 4つの窓の内容を知る→② 1つ選択し移動→③ 選んだ理由を発表(各窓ごと)→④ 各窓との交流発表 4) 活動を振り返る。(発表や振り返りカードへの記入) 5) まとめを聞く。
	自己理解・他者理解	自分や友達のよさを知る
■「私はだれでしょう」 ・「いいところイメージカード」に書かれた内容から、だれのことかを予想する。	〈事前の準備〉 ・学級名簿に友達のいいところを記入する。(児童) ・教師が一覧表にまとめ、一人一人の「いいところイメージカード」を作成する。 1) 「後出しジャンケン」をする。 2) 「私はだれでしょう」のやり方の説明を聞き、授業のねらいを知る。 3) 「私はだれでしょう」をする。(4～6人程度のグループ活動) ① イメージカードを読む→② 班の中のだれかを予想→③ 解答カードで確認し、その人らしさの言葉にチェック→④ 自分のカードをもらい自分を振り返る 4) 活動を振り返る。(発表や振り返りカードへの記入) 5) まとめを聞く。	
人とかわる	基本的な技能 (関係をつくる)	基本的なかかわりに必要な技能を身に付ける
	■「温かい・冷たい聞き方」 (非言語) ・2つの聞き方のロールプレイを通して受容的な聞き方の大切さをとらえる。	1) 「冷たい聞き方」のモデリングを観察し、そのロールプレイした後、どんな気持ちになったか振り返る。 2) 「温かい聞き方」のモデリングを観察し、そのロールプレイ後、どんな気持ちになったか振り返る。 3) 活動を振り返る。(発表や振り返りカードへの記入)
	■「ほめること・受け止めること」 (言語) ・ほめることや受け止め方のロールプレイを通して互いの気持ちを知る。	1) 「ほめること・ほめられること」の事例から、互いの気持ちを話し合う。 2) ほめ方と受け止め方のロールプレイをする。 3) 活動を振り返る。(発表や振り返りカードへの記入) 4) まとめを聞く。(表により互いの気持ちをまとめる)
技能	発展的な技能 (関係を深める)	発展的なかわりに必要な技能を身に付ける
	■「アサーティブって何だろう？」 ・アサーティブ、攻撃的、非主張的の3つの自己表現がわかるとともに、アサーティブな自己表現のよさをとらえる。	1) 授業のねらいを知る。 * お互いにとって気持ちのいい自己表現とはどんなもの？ 2) 3つの自己表現のモデリングを観察する。 3) 3つの自己表現の特徴をとらえる。 4) 3つの自己表現をロールプレイし、振り返りをする。 * 言ってみて、言われてみてどんな感じがしたか。 5) 活動を振り返る。(発表や振り返りカードへの記入) 6) まとめを聞く。
	■「アサーティブっていいなあ！」 ・アサーティブな自己表現の仕方を考え、リハーサルを通してそのよさを実感するとともに、日常生活の中で実践しようとする態度を養う。	1) 事例について話し合い、「アサーティブって何だろう？」の授業を振り返る。 2) 授業のねらいを知る。 * すぐかちゃんタイプの自己表現を考え、友達を相手に表現してみよう。 3) リハーサルする。(2人組) ① アサーティブな自己表現を考える。 ② 友達を相手にリハーサルする。 ③ 振り返りをする。 * 「言われてみて」「言ってみて」感じたことを話し合う。 4) 活動を振り返る。(発表や振り返りカードへの記入) 5) まとめを聞く。
	■「こんなときどうしよう!？」 ・日常の様々な場面でのアサーティブな自己表現を考え、リハーサルする。	1) 事例を読む。 2) アサーティブな自己表現を考える。 3) 友達を相手にリハーサルする。 4) 振り返りをする。(発表や振り返りカードへの記入)