

研究テーマ  
「場に応じたコミュニケーションの育成をめざして」

1

## 本実践に関連する児童生徒の実態

対象児童生徒 小学校

- 課題
  - ・相手の状況や気持ちを考えずに、自分の思いを優先させて関わってしまう。
- 強み
  - ・明るく素直である。

2

## 指導目標・指導仮説

教科等及び題材名  
自立活動の時間「相手のことを考えよう」

目標（本実践終了時の期待する子供の姿）  
交流及び共同学習で、交流学級の友達に、相手の状況や気持ちを考えた行動をとることができる。

### 指導仮説

友達との関わりを映像や写真で振り返ったり、ロールプレイングをしたりすることで、交流及び共同学習で、交流学級の友達に、相手の状況や気持ちを考えた行動をとることができるだろう。

児童生徒の実態

3

## 指導・評価の計画

◆表1 指導・評価の計画

	主な学習活動	目標	評価方法
1次	自分の友達との関わり方を振り返る。	自分の関わり方を振り返ることができる。	ビデオ写真
2次	よりよい友達との関わり方について考える。 ロールプレイングの実施により、相手の状況や気持ちを考える意識を高める。	相手の状況や気持ちを考えるためのヒント（表情・しぐさ・状況）を理解することができる。	ビデオワークシート
3次	実際の生活の中で実践し、振り返る。	交流及び共同学習で、交流学級の友達に、相手の状況や気持ちを考えた行動をとることができる。	ビデオ写真

◆表2 実践前後の変容の評価

評価内容	評価方法
実践前後での友達との関わりの様子	ビデオ

4

## 指導の実際①

友達との関わり方を振り返ろう

### 体育の時間の写真

（友達が嫌そうにしているのに、やめずに関わり続けている。）

T：友達との関わりを見て、どう思う？  
C：友達が嫌そうな顔をしている。

### 朝会の時間の写真

（友達に話しかけている。）

T：朝会の時間は、どう思う？  
C：話しかけてもいい時じゃなかった。

5

## 指導の実際②

絵を見て、どんな気持ちかを考えよう

いろいろな状況の絵を見て、出てくる人物がどんな気持ちかを考えた。

- 遊んでいる途中で、友達に、「もうやめた！」と言われた子
- 友達におもちゃをとられた子

### 【ワークシートより】

- ①この少年は、どんな気持ちですか？
  - ・かなしい気持ち
- ②なぜそれがわかりましたか？
  - ・ないているから

6

## 指導の実際③

「相手の気持ちを知るヒント」を知ろう

しぐさ  
かおの表情  
こまの大きさ  
まわりの様子

どうしたら  
わかるかな？

・相手の顔の表情を見れば、  
相手の気持ちが分かる。

【今日の学習の感想】

・（始めは）、しかのこまの意味が  
分からなかった。  
・相手の気持ちを考えるときには、  
顔を見ればいい。

7

## 指導の実際④

ロールプレイングをしよう

ぼく（わたし）は、Aくんにゲームの話をしたいと思っています。しかし、Aくんは、Bさんと話をしています。

そんなとき、  
どうする？

①「今、だいじょうぶ？」と声をかける。

②AくんとBさんが話をしているから、別の時間にしようと考え、声をかけない。

8

## 学習過程の評価

次	学習活動	児童生徒の状況	達成状況
1	自分の友達との関わりを振り返る。	ビデオや写真で相手の顔の表情や言葉を見ることで、相手がどんな気持ちになっているかを考えることができた。	○
2	よりよい友達との関わり方について考える。 ロールプレイングの実施により、相手の状況や気持ちを考える意識を高める。	相手の状況や気持ちを考えるためのヒント（表情・しぐさ・状況）を理解することができた。 ロールプレイングでは、相手の立場になることで、相手の状況や気持ちを考えた行動の大切さを実感することができた。	○
3	実践し、振り返る。	交流及び共同学習で、交流学級の友達に、相手の状況や気持ちを考えた行動をとることができた。	○

9

## 実践前後での児童生徒の変容

実践前	実践後
交流及び共同学習では、「友達と関わりたい」という思いから、相手の状況や気持ちを考えずに、自分の思いを優先させて関わることが多かった。	交流及び共同学習では、「相手が嫌がることをしてはいけない」ということを理解し、行動を自制できる回数が増えた。また、相手の顔の表情や様子を見て、今は話しかけていいときかを判断し、関わるが増えてきた。友達とのトラブルが、以前より減ってきている。

10

## 指導仮説の検証

●児童生徒は目標を達成したか。

・概ね達成できた。

●判断の理由・根拠

・休憩時間、授業中において、不適切な行動の頻度が減った。

●指導の工夫は有効であったか

・有効であった。

●判断の理由・根拠

・自分の姿をビデオや写真で客観的に見ることで、友達への関わり方を見直すことができていた。

・ロールプレイングでいろいろな場面を想定してくりかえし実施したことで、生活の中で般化されてきつつある。

11

## 指導の改善案

成果（よかった点）	課題（改善が必要な点）
○ふりかえり →相手の状況と考えた関わり方の大切さの理解 ○ロールプレイング →より効果的な対応の実感	・相手の状況と考えた関わり方の大切さを理解できたが、分かっているにもかかわらず実践に生かすことが難しい状況への指導の継続が必要である。

成果・課題を踏まえた改善案

・できた場面での肯定的評価が少なかったため、今後は、相手のことを考えて関わることでできた部分をその場ですぐに評価し、よい関わり方を強化できるようにする。

12