

よりよい人間関係を形成する学級活動

1. 学習展開とそのための工夫

4年生は自我意識が高まり、友人関係も重要性を増すとともに、難しくなってくる時期でもある。学級活動も、教師主体・依存から脱却して、自立的・自発的な活動へと変化していくことが求められる。4年生の中間地点で、子どもたちが自らの学級のことをアンケート結果も含めて振り返り、学級のあり方をよりよいものに自分たちで変えていこうとする活動は時宜に合ったものであった。

子どもたちは取組を考えるポイントを意識して、自分が推している取組が目的に沿ったものであるか、長所と短所は何であるか、短所を解消・軽減する方法は何であるかを、他に提案された取組と対照させながら話し合うことができていた。司会の子どもたちも、教師のアドバイスを受けながらも、自分たちで話し合いをリードすることができていた。

納得度メーターは、学級の子どもたちの全体的な納得度を可視化し、確認しながら、納得できていない子どもが自らの納得度を簡単に司会に示すことができるツールとなっていた。「合意形成」の程度に見える化、数量化である。全員分の納得度メーターが大型モニターに映し出され、全体の平均納得度や、度数分布が瞬時に分かるようになると、全員で確認することができ、より使い出が良くなると思われる。今回、1時間毎の振り返りカードから、全時を通じた学級会カードへと変わり、PDCAサイクルに似た形で振り返ることができるものへと改良された。その中には、自分なりの納得度の%がどの程度変化したかも書く欄が設けられており、子どもたちは全体を通じて、俯瞰的、客観的に振り返れるものとなった。

2. 展開の工夫と手立て

気になったところを挙げるとすれば、第一は、「認め合う」ことについての子どもたちの認識の違いであろう。身体を動かして(ケイドロやじゃんけん列車)、またはクイズを通して(山手線ゲーム)、集団で遊び「仲良くなる」「コミュニケーションを取れる」ことを「認め合う」と認識している子どもが多かった。逆に、友達の考えていること、良いところなどを知り合うこと(他己紹介ゲーム)と認識している子どもは少数派であった。ソーシャル・スキル・トレーニングに類するゲームは子どもからは出てきにくいことから、教師側から提示しておくことも必要であろう。

また、ケイドロも、山手線ゲームも子どもの得意不得意が出やすいことが「認め合い」を阻害することもありうる。それを指摘する意見も、また、それを改善するための意見も子どもたちから出ていた。他己紹介ゲームについても、聞かれないこともあるという意見や、それに対して、聞かれないことは聞かない、認め合える質問をする、といった改善意見が出ていた。そのようなルールを一緒に考え、作りだしていくことで、より「認め合い」につながる活動にしていくことが今後考えられる。

第二は、活動が四つあったことから、一斉に考えるだけでなく、それぞれのゲームを考える時間を分けることや、それぞれのゲームを推す子どもたちのグループを作って、グループ毎に考えさせた後に、全体でディベート風の話合いにしてもよかったかもしれない。また、前時に「お試し」の活動を決め、「お試し」を踏まえての本時であることから、「お試し」の結果をもっと話し合う展開も考えられるだろう。